

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik Di Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi

Nurhayati*; Aurora Nandya Febriyanti**
Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP Unbari Jambi

Abstract

This study aims to develop media to discuss the history of Vostenigde Oostindische Compagnie or VOC in Indonesia in Class XI IPS 1 of SMA Negeri 10 Jambi City. This research uses research and development methods. The subjects of the study were students of class XI IPS 1 of SMA Negeri 10 Jambi City in semester I. Data collection was carried out using questionnaires, interviews, and interviews. The research instrument uses content validity. Data analysis techniques using descriptive quantitative and qualitative.

The comic media developed during the development of ADDIE are grouped into five stages, Analysis (analysis), Design (design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). Media writing that is developed qualitatively and qualitatively deserves to be applied in learning. In general, each material and media expert were 8.38 for material experts and (curriculum suitability, correctness of content and presentation of material including very good) and 8.47 (production, visual design, and technical quality) including very good list). Meanwhile, which provides students at the pilot stage, wider trials, and operational try respectively 10.70 (including very good criteria); 14.29 (including very good); and 14.84 (including very good criteria). Qualitatively, the comic media "Vereenigde Oostindische Compagnie or VOC in Indonesia" is able to attract the attention of students to learning, allow learning of students, and also easier for participants.

Keywords: *Media Comics, Learning History.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik yang layak untuk pembelajaran tentang sejarah *Vereenigde Oostindische Compagnie* atau VOC di Indonesia pada Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi semester I. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian diuji dengan menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Media komik dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan ADDIE yang dikelompokkan dalam lima tahap, *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak diterapkan dalam pembelajaran. Secara kuantitatif, penilaian dari ahli materi dan ahli media masing-masing adalah 8,38 untuk ahli materi dan (kesesuaian

kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian materi termasuk kriteria sangat baik) dan 8,47 (pertimbangan produksi, desain visual, dan kualitas teknis termasuk kriteria sangat baik). Sementara itu, penilaian yang diberikan siswa pada tahap uji lapangan, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing secara berturut-turut 10,70 (termasuk kriteria sangat baik); 14,29 (termasuk kriteria sangat baik); dan 14,84 (termasuk kriteria sangat baik). Secara kualitatif, media komik "*Vereenigde Oostindische Compagnie* atau VOC di Indonesia" mampu menarik perhatian peserta didik untuk belajar, memudahkan belajar peserta didik, serta merangsang peserta didik mengingat materi secara lebih mudah.

Kata kunci : Media Komik, Pembelajaran Sejarah.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha secara sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003). Hal senada juga dikemukakan juga dalam rumusan tujuan pendidikan sejarah di Indonesia, yang menyatakan bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan ditengah-tengah perubahan dunia (Depdiknas 2003).

Daldjoeni (1997: 71) mendefinisikan sejarah dalam dua arti yaitu dalam arti luas dan arti sempit. Dalam arti luas sejarah mewujudkan catatan tentang hal-hal yang pernah dikatakan dan diperbuat manusia. Dengan demikian sejarah dapat mencakup segalanya yang dibicarakan dalam ilmu-ilmu sosial. Sedangkan sejarah dalam arti sempit adalah yang membatasi diri pada sejarah manusia berdasarkan catatan yang tersedia sampai 5000 tahun yang lampau. Menurut Kuntowijoyo (1999:19) manfaat belajar sejarah itu ada dua yaitu secara intrinsik dan ekstrinsik. Manfaat belajar sejarah secara intrinsik antara lain adalah sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, sejarah sebagai potensi. Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik yaitu. moral, penalaran, politik, kebijakan, perubahan, masa depan, kesadaran, ilmu bantu, latar belakang, rujukan, bukti. Dari pendapat ahli diatas dapat diketahui bahwa manfaat belajar sejarah yang ada pada pelajaran sejarah adalah sejarah menyadarkan kepada peserta didik tentang adanya perubahan dari deminsi waktu. Selain itu manfaat belajar sejarah yaitu untuk menjelaskan tentang jati diri bangsa dimasa lalu, sekarang dan masa akan datang. Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi).

Kondisi ideal diatas belum seluruhnya terwujud, menurut pengamatan penulis sebagai guru sejarah, masih ditemukan berbagai permasalahan ketika penulis mengajar. Masalah tersebut antara lain (1) peserta didik kurang / tidak mampu/sukar mencapai hasil belajar dengan baik, (2) peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses belajar karena pembelajaran yang berlangsung tidak melibatkan pengembangan pengetahuan peserta didik dan guru selalu mendominasi pembelajaran (*teacher centre*), (3) peserta didik kurang mampu mengembangkan keterampilan berpikir secara kritis karena pembelajaran berpusat pada penguasaan konsep atau hapalan, (4) peserta didik kurang mampu memahami materi tentang kekuasaan kongsi dagang VOC di Indonesia.

Masalah-masalah di atas disebabkan oleh : (1) peserta didik malas untuk mencari referensi dari berbagai sumber, (2) metode/model pembelajaran yang digunakan kurang menarik, (3) kurangnya sarana dan prasarana pendukung yaitu komputer dan in focus dari sekolah, (4) kurangnya motivasi atau keinginan diri peserta didik untuk lebih menguasai materi tentang kekuasaan kongsi dagang VOC di Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan diperoleh informasi dari guru sejarah di SMA Negeri 10 Kota Jambi terdapat beberapa kendala yang menjadi kesulitan pada saat mengajar sejarah Indonesia yaitu : (1) guru tidak bisa bebas aktif dalam memperluas metode pengajaran yang disebabkan waktu jam pelajaran berlangsung terlalu sedikit, (2) guru tidak bisa menggunakan media *in focus* saat mengajar dikarenakan fasilitas sekolah yang kurang memadai, (3) guru terlalu sering menjelaskan atau mendeskripsikan pelajaran terlalu cepat mengingat waktu jam pelajaran yang terlalu sedikit yaitu 2 jam mata pelajaran dalam 1 minggu.

Masalah-masalah yang didapat oleh guru saat mengajar disebabkan oleh : (1) waktu jam pelajaran yang sangat sedikit, (2) kurangnya bahan media pembelajaran yang bervariasi untuk diperankan dalam proses belajar dan mengajar dikelas, (3) kurangnya akses jaringan internet untuk memudahkan proses tambahan dalam mencari referensi lain selain dalam buku pelajaran.

Berdasarkan teori Van Dallen, dalam Sugiyarto hasil belajar dipengaruhi 6 faktor, yaitu: guru, kurikulum, peserta didik, media pembelajaran, lingkungan dan metode pembelajaran. Liliék Setiono mengatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Menurut Kemp dan Dayton (dalam Susilana, 2008:9) ada beberapa kontribusi media terhadap pembelajaran antara lain: a) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; b) pembelajaran dapat lebih menarik; c) waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.

Maka sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran sejarah yang ada, guru dapat melakukan berbagai tindakan seperti menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, baik media audio, visual maupun audio visual. Namun dengan keterbatasan sarana dan prasarana seperti tidak adanya *in focus* guru dapat menggunakan media cetak seperti komik. Komik dapat didefinisikan

sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Sadiman (1990:7) mengemukakan media pendidikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi. Pada tingkat SMA/SMK pelajaran Sejarah bertujuan mendorong peserta didik berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau untuk memahami kehidupan masa kini dan yang akan datang, memahami bahwa sejarah merupakan bagian dari kehidupan sehari-hari dan mengembangkan kemampuan intelektual dan keterampilan untuk memahami proses perubahan dan keberlanjutan masyarakat.

Menurut Hamalik (1994:23) media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dengan tujuan untuk lebih mengaktifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Media itu sendiri dapat berupa media listrik dan non listrik. Media listrik yaitu media yang menggunakan listrik seperti : HP, tape recorder, televisi, komputer/laptop, dan lain-lain. Selanjutnya media non listrik yang merupakan media yang masih sederhana dan tidak menggunakan listrik seperti : gambar, papan tulis, modul dan lain-lain. Dalam hal ini peneliti memilih media komik untuk mengatasi permasalahan di SMA Negeri 10 Kota Jambi. Dari berbagai jenis media yang ada saat ini, komik merupakan salah satu media yang terbukti lebih efektif digunakan, karena komik mampu merangsang peserta didik melalui indera penglihatan. Menurut Meyer seseorang akan belajar lebih baik dari media teks dan gambar ketimbang media teks saja (Rayandra Asyhar, 2013:28).

Gambar dalam komik merupakan gambar-gambar statis yang berurutan yang saling berkaitan satu dengan yang lain yang membentuk sebuah cerita. Dalam hal ini McCloud (2002:9) memberikan pengertian tentang komik yang antara lain sebagai “gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (di majalah surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata (Franz & Meier, 1994:55). Menurut Scott McCloud dalam buku *Understanding Comics* bahwa komik merupakan gambar yang menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetis pada yang melihatnya. Hampir seluruh teks komik tersusun dari hubungan antara gambar atau lambang visual dan kata-kata atau lambang verbal. Kelebihan komik yang lainnya adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran.

Dalam teori behavioristik yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon (Abin Syamsudin : 2003). Dalam hal ini komik merupakan suatu stimulus yang diberikan kepada siswa agar memperoleh respon yang pada akhirnya diharapkan dapat merubah tingkah laku siswa dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengembangan komik sebagai media visual merupakan pilihan yang tepat. Dalam komik, sejarah pada masa lalu dapat dihadirkan pada masa kini dengan ilustrasi yang lebih variatif, bukan sekedar gambar/foto jaman dahulu yang kurang menarik bagi peserta didik. Lewat gambar yang menarik, peserta didik akan lebih mudah mengingat materi yang disampaikan. Hal tersebut sesuai dengan temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (Musfiqon, 2012: 33).

B. METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2010: 407), metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Model pengembangan yang menjadi acuan peneliti yaitu Model Borg & Gall dan ADDIE. Model *research and development* ini di kombinasikan karena di sesuaikan dengan langkah-langkah dalam proses penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pada model Borg & Gall langkah yang diambil adalah *research and information*. *Research and information* digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang SMA Negeri 10 Kota Jambi.

Kemudian pada model ADDIE, langkah-langkah yang diambil sama seperti aslinya yang mencakup aspek *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (penilaian). Jenis data yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif di dapat dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, berupa saran, komentar dan masukan. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan dan diisi oleh guru mata pelajaran dan peserta didik.

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif di dapat dari hasil angket yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, berupa saran, komentar dan masukan. Sementara data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang diberikan dan diisi oleh guru mata pelajaran dan peserta didik. Instrumen pada penelitian ini adalah lembar penilaian mengenai kelayakan komik sebagai sumber belajar. Instrumen tersebut disusun untuk mengetahui kualitas sumber belajar yang telah dikembangkan. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru sejarah SMA, dan tanggapan oleh peserta didik SMA Negeri 10 Kelas XI. Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan

pendekatan penelitian atau desain yang diambil (Suharsimi Arikunto, 1998: 236) Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 5. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata angket dengan kriteria yang ada mengacu pada rumus konversi Eko Putro Widoyoko (2009: 238) sebagai berikut.

Tabel 4. Pedoman Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif

Rumus	Rata-rata skor	Klasifikasi
$X > \bar{X}_t + 1,8 \times sb_i$	>4,2	Sangat baik
$\bar{X} + 0,6 \times sb_i < X < \bar{X}_t + 1,8 \times sb_i$	>3,4 – 4,2	Baik
$\bar{X}_t - 0,6 \times sb_i < X < \bar{X} + 0,6 \times sb_i$	>2,6 – 3,4	Cukup
$\bar{X} - 1,8 \times sb_i < X < \bar{X}_t - 0,6 \times sb_i$	>1,8 – 2,6	Kurang
$X < \bar{X}_t - 1,8 \times sb_i$	1,8	Sangat kurang

Sumber : Eko Putro Widoyoko, 2009: 238

C. HASIL dan PEMBAHASAN

1. Penyajian Data Tim Ahli

Validator ahli media adalah Bpk Satriyo Pamungkas, S.Pd, M.Pd beliau adalah dosen mata kuliah sejarah Universitas Batanghari. Validasi oleh ahli media dilihat dari tampilan media. Validasi dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli media. Hasil nilai (skor) yang diberikan validasi ahli media disajikan pada tabel di bawah ini :

Tabel 1. Instrumen Validasi Ahli Media Revisi Pertama

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kondisi Fisik	2,5	Kurang
2	Kualitas Bahan	3	Cukup
3	<i>Emotion Impact</i>	1	Sangat Kurang
4	Prinsip Visual Desain Sampul	2,5	Kurang
5	Prinsip Visual Ilustrasi Isi Cerita	2,5	Kurang
6	Prinsip Visual Rangkuman Sejarah	2	Kurang
7	Prinsip Visual Ilustrasi Tokoh-Tokoh Sejarah	2,75	Cukup
8	Kualitas teknis	2,25	Kurang
Jumlah		18,5	
Rata-rata Skor		2,32	Kurang

Dari tabel diatas diketahui hasil penilain oleh ahli media dari aspek kondisi fisik dengan rata-rata skor 2,5 dengan kategori “kurang”, aspek kualitas bahan dengan rata-rata skor 3 dengan kategori “cukup”, *emotion impact* dengan rata-rata skor 1 dengan kategori “sangat kurang”, prinsip visual desain sampul dengan skor rata-rata 2,5 dengan kategori “kurang”, prinsip visual ilustrasi isi cerita dengan skor rata-rata 2,5 dengan kategori “kurang”, prinsip visual

rangkuman sejarah dengan skor rata-rata 2 dengan kategori “kurang”, prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah dengan skor rata-rata 2,75 dengan kategori “cukup”, dan aspek kualitas teknis dengan skor rata-rata 2,25 dengan kategori “kurang”. Total keseluruhan dari aspek pada penilaian media adalah 2,32 dengan kategori “**Kurang**”.

Sementara pada bagian saran atau komentar yang diberikan oleh ahli media seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Data Saran / Komentar Dari Ahli Media Revisi Pertama

Saran / Komentar	
-	Buat gambar orisinal jangan mengambil dari internet
-	Ukuran komik harus diperbaiki
-	Gambar harus sesuai dengan materi

Tabel 3. Instrumen Validasi Ahli Media Revisi Kedua

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kondisi Fisik	3,5	Baik
2	Kualitas Bahan	4	Baik
3	<i>Emotion Impact</i>	5	Sangat Baik
4	Prinsip Visual Desain Sampul	4	Baik
5	Prinsip Visual Ilustrasi Isi Cerita	3,75	Baik
6	Prinsip Visual Rangkuman Sejarah	3,25	Cukup
7	Prinsip Visual Ilustrasi Tokoh-Tokoh Sejarah	3,25	Cukup
8	Kualitas teknis	5	Sangat Baik
Jumlah		31,75	
Rata-rata Skor		3,96	Baik

Dari tabel diatas diketahui hasil penilain oleh ahli media dari aspek kondisi fisik dengan rata-rata skor 3,5 dengan kategori “baik”, aspek kualitas bahan dengan rata-rata skor 4 dengan kategori “baik”, *emotion impact* dengan rata-rata skor 5 dengan kategori “sangat baik”, prinsip visual desain sampul dengan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik”, prinsip visual ilustrasi isi cerita dengan skor rata-rata 3,75 dengan kategori “baik”, prinsip visual rangkuman sejarah dengan skor rata-rata 3,25 dengan kategori “cukup”, prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah dengan skor rata-rata 3,25 dengan kategori “cukup”, dan aspek kualitas teknis dengan skor rata-rata 5 dengan kategori “sangat baik”. Total keseluruhan dari aspek pada penilaian media adalah 3,96 dengan kategori “**baik**”.

Sementara pada bagian saran atau komentar yang diberikan oleh ahli media seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Data Saran / Komentar Dari Ahli Media Revisi Kedua

Saran / Komentar	
-	Perbaiki tata letak
-	Perbesar Huruf

Tabel 5. Instrumen Validasi Ahli Media Revisi Ketiga

No	Indikator	Rata-rata	Kategori
1	Kondisi Fisik	4	Baik
2	Kualitas Bahan	4,5	Sangat Baik
3	<i>Emotion Impact</i>	5	Sangat Baik

4	Prinsip Visual Desain Sampul	4,25	Sangat Baik
5	Prinsip Visual Ilustrasi Isi Cerita	4,25	Sangat Baik
6	Prinsip Visual Rangkuman Sejarah	4,25	Sangat Baik
7	Prinsip Visual Ilustrasi Tokoh-Tokoh Sejarah	4,25	Sangat Baik
8	Kualitas teknis	4	Baik
Jumlah		34,5	
Rata-rata Skor		4,31	Sangat Baik

Dari tabel diatas diketahui hasil penilaian oleh ahli media dari aspek kondisi fisik dengan rata-rata skor 4 dengan kategori “baik”, aspek kualitas bahan dengan rata-rata skor 4,5 dengan kategori “sangat baik”, *emotion impact* dengan rata-rata skor 5 dengan kategori “sangat baik”, prinsip visual desain sampul dengan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”, prinsip visual ilustrasi isi cerita dengan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”, prinsip visual rangkuman sejarah dengan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”, prinsip visual ilustrasi tokoh-tokoh sejarah dengan skor rata-rata 4,25 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek kualitas teknis dengan skor rata-rata 4 dengan kategori “baik”. Total keseluruhan dari aspek pada penilaian media adalah 4,31 dengan kategori “**sangat baik**”.

Sementara pada bagian saran atau komentar yang diberikan oleh ahli media seperti pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Data Saran / Komentar Dari Ahli Media Revisi Ketiga

Saran / Komentar	
-	Pada umumnya media boleh di uji cobakan

4.4.2 Penyajian Data Ahli Materi

Validator ahli materi adalah ibu Anna Fauziah, S.Pd, beliau adalah guru mata pelajaran sejarah SMA Negeri 10 Kota Jambi. Validasi oleh ahli materi dilihat isi materi. Validasi dilakukan dengan cara memberikan materi pembelajaran untuk dilihat dan menyerahkan lembar validasi kepada ahli materi. Hasil nilai (skor) yang diberikan Validasi Ahli Materi disajikan pada tabel dibawah ini :

Tabel 7. Instrumen Validasi Ahli Materi Revisi Pertama

No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian Kurikulum	3	Cukup
2.	Kebenaran Isi	4,4	Sangat Baik
3.	Cara Penyajian	3,92	Baik
Jumlah		11,32	
Rata-rata		3,77	Baik

Dari tabel diatas diketahui hasil penilaian oleh ahli materi dari aspek kesesuaian kurikulum dengan skor rata-rata 3 dengan kategori “cukup”, aspek kebenaran isi dengan skor rata-rata 4,4 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek cara penyajian dengan skor rata-rata 3,92 dengan kategori “baik”. Total keseluruhan nilai aspek dari ahli materi dengan skor rata-rata 3,77 dengan kategori “**baik**”.

Sementara pada bagian saran atau komentar yang diperoleh oleh ahli materi terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 8. Data Saran / Komentar Dari Ahli Materi Revisi Pertama

Saran / Komentar	
-	Penyajian cerita kurang menarik
-	Alur cerita terlalu panjang
-	Dialog-dialog percakapan kurang menarik
-	Setting cerita kurang menarik
-	Alur cerita tidak sesuai gambar

Tabel 9. Instrumen Validasi Ahli Materi Revisi Kedua

No.	Indikator	Rata-rata	Kategori
1.	Kesesuaian Kurikulum	4,66	Sangat Baik
2.	Kebenaran Isi	4,8	Sangat Baik
3.	Cara Penyajian	4,71	Sangat Baik
Jumlah		13,85	
Rata-rata		4,61	Sangat Baik

Dari tabel diatas diketahui hasil penilaian oleh ahli materi dari aspek kesesuaian kurikulum dengan skor rata-rata 4,66 dengan kategori “sangat baik”, aspek kebenaran isi dengan skor rata-rata 4,8 dengan kategori “sangat baik”, dan aspek cara penyajian dengan skor rata-rata 4,71 dengan kategori “sangat baik”. Total keseluruhan nilai aspek dari ahli materi dengan skor rata-rata 3,77 dengan kategori “**sangat baik**”.

Sementara pada bagian saran atau komentar yang diperoleh oleh ahli materi terdapat dalam tabel berikut ini.

Tabel 10. Data Saran / Komentar Dari Ahli Materi Revisi Kedua

Saran / Komentar	
-	Materi yang disampaikan sesuai dengan kurikulum
-	Alur cerita, ilustrasi gambar, dialog, setting cerita sangat menarik
-	Penyajian cerita cukup menarik

2. Tes/uji Coba Lapangan Pengguna Media

a. Uji Coba Tahap Pertama

Validator pengguna media adalah peserta didik kelas XI IPS 1 uji coba pertama dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok kecil dengan jumlah peserta didik 6 orang. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel instrumen validasi pengguna media adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Instrumen Penilaian Siswa Tahap Pertama

Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik	16	2,66	Baik
Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik	20	3,33	Sangat baik
Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya	16	2,66	Baik
Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami	20	3,33	Sangat baik
Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	15	2,5	Baik
Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	23	3,83	Sangat baik

Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	16	2,66	Baik
Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	22	3,66	Sangat baik
Saya mudah memahami kalimat dalam komik	21	3,5	Sangat baik
Media komik mudah saya gunakan	24	4	Sangat baik
Media komik sangat bermanfaat bagi saya	21	3,5	Sangat baik
Isi cerita dalam komik sangat menarik	21	3,5	Sangat baik
Isi cerita dalam komik sangat mudah dipahami	25	4,16	Sangat baik
Jalan cerita dalam komik sangat jelas bagi saya	21	3,5	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir		3,34	Sangat Baik

b. Uji Coba Tahap Kedua

Uji coba kedua dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok sedang dengan jumlah peserta didik 12 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui keterlaksanaan dan pemanfaatan efektivitas penggunaan media dan menyerahkan lembar validasi kepada pengguna media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel instrumen validasi pengguna media adalah sebagai berikut :

Tabel 12. Instrumen Penilaian Peserta Didik Tahap Kedua

Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik	51	4,25	Sangat baik
Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik	50	4,17	Sangat baik
Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya	51	4,25	Sangat baik
Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami	51	4,25	Sangat baik
Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	44	3,67	Baik
Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	50	4,17	Sangat baik
Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	48	4,00	Sangat baik
Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	54	4,50	Sangat baik
Saya mudah memahami kalimat dalam komik	50	4,17	Sangat baik
Media komik mudah saya gunakan	58	4,83	Sangat baik
Media komik sangat bermanfaat bagi saya	45	3,75	Baik
Isi cerita dalam komik sangat menarik	47	3,93	Sangat baik
Isi cerita dalam komik sangat mudah dipahami	50	4,17	Sangat baik
Jalan cerita dalam komik sangat jelas bagi saya	48	4,00	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir		4,15	Sangat Baik

c. Uji Coba Tahap Ketiga

Uji coba ketiga dilakukan kepada peserta didik dalam kelompok besar dengan jumlah peserta didik 32 orang. Uji coba ini dilakukan untuk mengetahui

keterlaksanaan dan pemanfaatan efektivitas penggunaan media dan menyerahkan lembar validasi kepada pengguna media. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel instrumen validasi pengguna media adalah sebagai berikut :

Tabel 13. Instrumen Penilaian Siswa Tahap Ketiga

Indikator	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
Saya memahami dengan mudah materi pelajaran dalam komik	130	4,06	Baik
Materi yang disampaikan dalam media komik ini menarik	132	4,13	Sangat baik
Materi pada komik sangat bermanfaat bagi saya	128	4,00	Baik
Materi yang disampaikan dalam media komik mudah dipahami	132	4,13	Sangat baik
Warna yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	119	3,72	Baik
Gambar yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	149	4,66	Sangat baik
Tulisan yang digunakan dalam komik sangat menarik bagi saya	118	3,69	Baik
Media komik menambah motivasi saya untuk belajar	139	4,34	Sangat baik
Saya mudah memahami kalimat dalam komik	137	4,28	Sangat baik
Media komik mudah saya gunakan	144	4,50	Sangat baik
Media komik sangat bermanfaat bagi saya	121	3,78	Baik
Isi cerita dalam komik sangat menarik	124	3,88	Baik
Isi cerita dalam komik sangat mudah dipahami	126	3,94	Baik
Jalan cerita dalam komik sangat jelas bagi saya	138	4,31	Sangat baik
Rata-rata Skor Akhir		4,10	Sangat Baik

3. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

Media komik pembelajaran sejarah telah melalui tahap uji coba penggunaan media pembelajaran, penilaian media komik pembelajaran sejarah secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 14. Penilaian Kualitas Uji Coba Media Pembelajaran

No.	Penilaian Kualitas Uji Coba Media	Nilai Skor	Kategori
1.	Uji coba tahap pertama	3,34	Baik
2.	Uji coba tahap kedua	4,15	Baik
3.	Uji coba tahap ketiga	4,10	Baik
	Rata-rata Nilai	3,86	Baik

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa media komik melalui beberapa tahap uji coba di lapangan yaitu : 1) uji tahap pertama, 2) uji tahap kedua, 3) uji tahap ketiga. Penilaian uji coba tahap pertama media pembelajaran mendapatkan nilai skor 3,34 atau termasuk dalam kategori baik digunakan tanpa revisi. Penilaian uji coba kedua mendapatkan nilai skor sebesar 4,15 atau termasuk dalam kategori baik digunakan. Dan penilaian uji coba tahap ketiga mendapat nilai skor sebesar 4,10 atau termasuk dalam kategori baik digunakan tanpa revisi. Rata-rata secara keseluruhan adalah sebesar 3,86 termasuk dalam kategori baik dan pengguna media komik ini dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah.

4. PEMBAHASAN

Hasil studi pendahuluan di SMA Negeri 10 Kota Jambi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang paling umum dilakukan guru adalah

menggunakan metode konvensional sehingga membuat peserta didik cepat bosan. Selain itu penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran terbatas pada buku paket dan LKS. Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih belum mampu mengangkat motivasi belajar peserta didik karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan yang panjang kurang disukai peserta didik. Kecenderungan yang ada peserta didik tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empirik peserta didik cenderung menyukai buku yang bergambar, yang berwarna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun (Daryanto, 2010:1290). Guru masih merasa kesulitan menentukan media yang efektif untuk mengajarkan materi mengenai sejarah bagi peserta didik.

Hasil wawancara dengan guru kelas XI IPS 1 juga mengungkapkan bahwa nilai yang diraih peserta didik masih belum memuaskan. Materi sejarah menjadi materi yang dinilai paling sulit oleh peserta didik. Peserta didik menganggap materi ini banyak mengandung unsur hafalan, sementara materi yang harus dipelajari cukup banyak. Salah satu pokok bahasan yang dianggap sulit oleh siswa-siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 10 Kota Jambi adalah tentang kekuasaan kongsi dagang VOC. Dalam pokok bahasan tersebut cukup banyak peristiwa-peristiwa penting dan tanggal penting yang harus dihafal oleh peserta didik. Akibat banyaknya materi yang harus dihafal, peserta didik menjadi merasa malas mempelajari materi. Peserta didik masih sering kesulitan menjawab soal tentang materi tersebut dalam ulangan harian. Menurut guru, pencapaian nilai peserta didik untuk materi tersebut juga masih kurang memuaskan.

Masalah-masalah dalam pembelajaran untuk materi Sejarah kekuasaan kongsi dagang VOC dapat diatasi apabila materi disajikan dalam bentuk yang menarik. Dengan penyajian materi yang menarik dalam menimbulkan perasaan senang dalam diri siswa untuk belajar sehingga materi dapat tersampaikan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Peter Kline (Angkowo dan Kosasih, 2007: 49) yang menyatakan bahwa belajar akan efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*fun and enjoy*). Apabila peserta didik memiliki minat yang tinggi untuk belajar, tentu materi pembelajaran yang akan disampaikan lebih mudah diserap oleh peserta didik. Kondisi belajar yang menyenangkan ini salah satunya dapat dilakukan dengan penggunaan media komik dalam pembelajaran. Kepopuleran komik yang banyak dibaca oleh anak-anak, bahkan hingga orang dewasa menjadikan komik sangat potensial dijadikan sebagai media pembelajaran. Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk komik dapat menjadikan penyajian materi tersebut lebih menarik dan disukai peserta didik. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik (Daryanto, 2010: 129). Penggunaan media dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Pengembangan materi dalam produk media komik yang berupa cerita sejarah kongsi dagang VOC Indonesia diambil dari berbagai sumber kemudian

dirangkum dalam sebuah produk media komik cetak. Komik sebagai media grafis dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan visualisasi cerita sejarah bagi peserta didik sehingga lebih konkret dan menarik bagi peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 20) bahwa nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat. Penyajian materi dalam komik disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks narasi dan dialog. Gambar kartun dipilih agar peserta didik lebih tertarik dalam belajar sesuai dengan pendapat Sharon E Smaldino dkk. (2011: 331) bahwa kartun mudah dan cepat dibaca dan menarik bagi peserta didik. Penyusunan komik dilakukan dengan membuat gambar manual yang kemudian di-*scan* dan diolah dengan *software PhotoShop* kemudian dilanjutkan dengan *Microsoft Word*.

Tahap selanjutnya setelah dilakukan penyusunan media adalah validasi media terhadap ahli materi dan ahli media yang sudah berpengalaman di bidangnya. Penilaian dari segi materi mengacu pada aspek pertimbangan isi yang terdiri dari kesesuaian kurikulum, kelayakan isi, dan cara penyajian. Aspek penilaian tersebut mengacu pada pendapat Hartono Kasmadi (Ahmad Rohani, 1997: 30-33) yang menyatakan bahwa salah satu hal yang perlu dipertimbangkan dalam media adalah mengenai pertimbangan isi. Sementara itu penilaian dari segi media meliputi aspek kriteria produksi, desain visual dan kualitas teknis. Aspek penilaian tersebut mengacu pada pendapat Hartono Kasmadi (Ahmad Rohani, 1997: 30-33) yang menyatakan bahwa dalam pemilihan dan pengembangan media aspek yang perlu diperhatikan meliputi pertimbangan produksi, peserta didik, isi, dan guru. Aspek desain visual yang dinilai mencakup unsur-unsur visual yang dinyatakan Ahmad Rohani (1997: 20-25) yakni kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, keseimbangan, garis, bentuk, ruang, tekstur, dan warna.

Berdasarkan hasil analisis data pada hasil validasi ahli materi yang dilakukan dalam dua tahap dengan dua kali revisi, diperoleh skor rata-rata 3,77 pada penilaian tahap pertama dan 4,61 pada penilaian tahap kedua. Rata-rata skor penilaian ahli materi yang diperoleh produk media komik yang dikembangkan tersebut termasuk dalam kriteria “sangat baik” menurut pedoman konversi data kuantitatif ke data kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238). Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak dari segi isi materi. Sedangkan validasi ahli media dilakukan dalam tiga tahap, dengan tiga kali revisi. Rata-rata skor yang diperoleh secara berturut-turut 2,32, 3,96, dan 4,31. Rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian tahap pertama menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif (Eko Putro Widoyoko, 2009: 238) termasuk dalam kriteria “kurang”. Sementara rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian tahap kedua dan ketiga termasuk dalam kategori “baik”. Dan rata-rata skor yang diperoleh pada penilaian tahap ketiga termasuk dalam kategori “sangat baik”. Sesuai dengan ketentuan penelitian bahwa produk media dikatakan layak apabila skor rata-rata minimal termasuk kriteria baik, maka media yang dikembangkan telah layak dari segi pertimbangan media.

Hasil penilaian siswa untuk segi penyajian materi (butir penilaian siswa nomor 1-6) memperoleh skor rata-rata 4,28 berarti penyajian materi dalam media yang dikembangkan sangat baik. Adapun indikator yang dinilai meliputi kemenarikan media, manfaat untuk siswa, materi kontekstual, rangkuman materi dan penggunaan bahasa dengan skor masing-masing 4,06; 4,13; 4,00 ; 4,13; dan 3,72. Sementara untuk segi penyajian media (butir penilaian siswa nomor 7-14) memperoleh rata-rata skor 4,14 berarti media yang dikembangkan sudah baik. Indikator penilaian meliputi bentuk dan ukuran, kemudahan penggunaan, pilihan warna, penggunaan huruf, ilustrasi gambar, isi cerita komik kegunaan media, serta kualitas teknik dengan skor masing-masing 4,66; 4,66; 3,69; 4,34; 4,28; 4,50; 3,78 dan 3,88. Dengan hasil perolehan skor demikian maka media komik Adegan Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia sudah layak dari segi penilaian siswa dengan mengacu pada ketentuan bahwa media dinyatakan layak apabila perhitungan skor minimal termasuk pada kriteria baik.

Hasil observasi yang dilakukan pada ketiga tahap uji lapangan menunjukkan bahwa produk media komik yang dikembangkan dalam tahap uji coba terlihat mampu menarik minat siswa untuk membaca media tersebut. Setelah media dibagikan kepada siswa, nampak siswa antusias membaca media tersebut. Ketertarikan siswa terhadap sumber belajar berupa media komik merupakan gejala yang baik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Media komik yang dikembangkan disini dapat berperan sebagai sumber belajar siswa yang lebih menarik dibandingkan dengan buku teks sehingga melalui media komik siswa memiliki alternatif sumber belajar lain disamping buku teks. Adanya sajian gambar yang bervariasi dalam komik membuat media yang dikembangkan lebih menarik dan disenangi siswa.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media komik "*Vereenigde Oost Indische Compagnie* atau VOC" mengacu pada tahap pengembangan ADDIE yang dikelompokkan dalam lima tahap, yakni analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan penilaian. Media komik yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media komik ditunjukkan oleh penilaian ahli materi sebesar 4,4 yang termasuk dalam kategori "sangat baik" dan penilaian ahli media sebesar 4,5 yang termasuk dalam kriteria "sangat baik". Sementara penilaian peserta didik dalam tahap uji lapangan terbatas, uji lapangan lebih luas, dan uji operasional masing-masing 3,34; 4,15; dan 4,10. Nilai 3,34 dalam uji lapangan termasuk dalam kriteria "baik", nilai 4,15 dalam uji lapangan lebih luas termasuk dalam kriteria "baik", dan nilai 4,10 dalam uji operasional termasuk dalam kriteria "baik". Media yang dikembangkan mampu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam belajar materi sejarah VOC di Indonesia, membantu mengaktifkan peserta didik secara fisik dan emosi, serta mempermudah belajar peserta didik.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya menerapkan media komik tersebut sebagai variasi media pembelajaran dalam kelas. Guru diharapkan pula turut menularkan penggunaan media komik dalam pembelajaran kepada guru-guru yang lain agar media dapat digunakan secara lebih luas.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membaca media komik yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman materi tentang sejarah persiapan kemerdekaan Indonesia.

3. Bagi peneliti lanjut

Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk mengembangkan media komik ataupun media lainnya dalam materi pelajaran sejarah yang lain guna memberikan hasil yang terbaik pada mata pelajaran sejarah, dan sebagai usaha untuk mewujudkan tujuan dan manfaat dari pendidikan sejarah maupun belajar sejarah.

E. DAFTAR PUSTAKA

Hasil Penelitian:

Eko Yuli Supriyanta, 2015, Pengembangan Media Komik Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Sejarah Persiapan Kemerdekaan Indonesia Pada Kelas V SD Muhammadiyah Mutihan Wates Kulon Progo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.

Hendri, 2017, Pengembangan Media Flipchart Dalam Pembelajaran Sejarah ciri-ciri Manusia Purba di SMK Negeri 1 Kota Jambi, *Skripsi*, Universitas Batanghari.

Buku:

Arsyad, Azhar, 2013, *Media Pembelajaran*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.

Dale, H Schunk. *Learning Theories Teori-Teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Pustaka Pelajar.

Darsono, Max, 2000, *Belajar dan Pembelajaran*, IKIP Semarang : Press.

Nakamnanu, Yoram. 2015, *Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*, Kresna Bina Insan Prima.