

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK STRIP DIGITAL PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI KELAS XI SMA IT RAFLESIA KOTA
DEPOK**

Darmawan Rahmadi¹, Nikita Apriliansyah Putri²

^{1,2}Universitas Indraprasta PGRI

Email: darmaonerahmadi@gmail.com¹, nikitapriliansyah02@gmail.com²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan media pembelajaran komik strip digital pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok. Latar belakang penelitian ini adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang konvensional sehingga membuat peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam belajar Sejarah Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan subjek peserta didik kelas XI. Instrumen yang digunakan meliputi observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan komik strip digital dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar Sejarah Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Pembelajaran Sejarah Indonesia, Komik Strip Digital.

Abstract: *This study aims to examine the implementation of digital comic strip media in the Indonesian History subject for 11th-grade students at SMA IT Raflesia, Depok City. The background of this research is the use of conventional teaching methods and media, which makes students feel bored and less interested in learning Indonesian History. This study uses a descriptive qualitative method with 11th-grade students as the subjects. The instruments used include observation, documentation, and interviews. The results of the study show that the use of digital comic strips can enhance students' interest and motivation in learning Indonesian History.*

Keywords: *Learning Media, Indonesian History Learning, Digital Comic Strips.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor terpenting bagi masyarakat, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada peserta didik untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar peserta didik mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Rahmat dkk, 2019:24). Dalam proses pembelajaran pastinya terdapat penyampaian informasi atau materi pembelajaran, agar materi tersebut dapat tersampaikan dengan baik maka dibutuhkannya alat atau media pembelajaran.

Dalam Buku yang dituliskan (Cookson, 2019:2) menjelaskan media pembelajaran adalah alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar. Selain menciptakan

suasana yang menggembirakan saat mengajar dan dapat diterima peserta didik, media pembelajaran juga dimaksud memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menyampaikan materi.

Dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyalurkan bahan pembelajaran, sehingga diharapkan dapat merangsang peserta didik agar memiliki minat dan motivasi dalam kegiatan belajar serta tercapainya tujuan pembelajaran.

Oleh karena itu menentukan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, peserta didik memerlukan media pembelajaran yang mampu memotivasi keinginan mereka untuk membaca materi. Salah satu media tersebut adalah komik digital berbentuk format digital berbasis elektronik, komik digital merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas dan mudah dipahami karena itulah komik digital berfungsi sebagai media informatif dan edukatif. Peran utama dari komik digital dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik, melalui bimbingan dari pendidik komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat peserta didik dalam belajar khususnya membaca (Gunawan dkk, 2019:122).

Maka dari itu peneliti melakukan observasi terkait pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA IT Raflesia Kota Depok. Dari observasi yang dilakukan ditemukan permasalahan pembelajaran Sejarah Indonesia seperti penerapan metode pembelajaran yang konvensional yaitu peserta didik lebih banyak mendengarkan penjelasan oleh guru atau (*Teacher centre*). Aktivitas Pembelajaran didominasi oleh guru sedangkan peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti proses pembelajaran serta kurangnya sumber media pembelajaran yang variatif dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia, Media pembelajaran yang paling sering digunakan pendidik yaitu hanya mengandalkan buku paket dan terkadang menggunakan *Power Point*.

Karena itu peneliti ingin menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran komik strip digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA IT Raflesia Kota Depok. Dengan penerapan media pembelajaran tersebut diharapkan suatu langkah baru untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia.

METODE PENELITIAN

Dalam metode penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami sebuah

realita sosial dengan melihat dunia dari apa adanya dan berbagai masalah kualitatif melalui beberapa tahapan dalam penelitian dan seorang peneliti harus memiliki sifat *Open Minded* (Umar dkk, 2019:23).

Dalam penelitian deskriptif kualitatif ini peneliti hanya menekankan pada observasi, wawancara dan dokumentasi. Melalui metode tersebut, peneliti mengumpulkan data atau informasi secara lengkap apa adanya sesuai dengan pengalaman nyata yaitu berupa data yang erat hubungannya dengan efektivitas media pembelajaran komik strip digital di sekolah SMA IT Raflesia Kota Depok, pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia terhadap peserta didik kelas XI. Data atau informasi yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis, dideskripsikan, diolah, dan diinterpretasikan untuk dikumpulkan sebagai hasil penelitian.

Pada pengumpulan data observasi peneliti melakukan pengamatan pada proses pembelajaran yang meliputi 3 aspek yaitu pra pembelajaran, membuka pembelajaran, kegiatan inti pembelajaran dan menutup pembelajaran. Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung di SMA IT Raflesia Kota Depok dengan melihat langsung proses belajar mengajar dengan menggunakan alat berupa gambar, rekaman, dan catatan tertulis peneliti.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan proses wawancara kepada Pendidik dan Peserta didik di XI SMA IT Raflesia Kota Depok untuk memperoleh data terkait dengan media komik strip digital sebagai media pembelajaran Sejarah. Wawancara dengan Pendidik dilakukan dalam bentuk diskusi lepas untuk mengetahui serta mencari berbagai solusi terkait dengan media komik strip digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik dilakukan untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap media komik strip digital sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia.

Peneliti juga menggunakan dokumentasi, tujuannya untuk melengkapi data yang telah diperoleh melalui wawancara dan observasi yang sebelumnya telah peneliti lakukan. Adapun dokumen – dokumen yang peneliti maksud yaitu berupa data – data tentang latar belakang sekolah SMA IT Raflesia Kota Depok. Yang meliputi Sejarah berdirinya, Visi dan misi, letak geografis, keadaan peserta didik, sarana dan prasarana, hasil evaluasi atau prestasi belajar peserta didik serta struktur organisasi di SMA IT Raflesia Kota Depok.

Setelah data terkumpul dilakukan pemilahan secara selektif disesuaikan dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Karena itulah dilakukannya pengolahan dengan proses *editing* yaitu dengan meneliti kembali data-data yang didapat, apakah data tersebut sudah cukup baik dan dapat segera dipersiapkan untuk proses berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Indonesia Di Kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok

Dalam jurnal (Suhardi, 1999:02) Pembelajaran Sejarah Indonesia dapat memberikan kita wawasan yang luas tentang perjalanan bangsa Indonesia dan menginspirasi rasa cinta tanah air serta memberikan pelajaran berharga untuk masa depan. Tujuan mempelajari Sejarah Indonesia adalah untuk menghargai warisan budaya serta perjuangan para pendahulu.

Maka dari itu mempelajari Sejarah Indonesia sangat penting bagi generasi muda untuk memahami identitas diri dan membangun masa depan yang lebih baik. Media pembelajaran yang tepat akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi pendidik dan peserta didik, dengan suasana yang menyenangkan akan menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.

Oleh karena itu dalam mengetahui pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA IT Raflesia Kota Depok, peneliti melakukan wawancara kepada dua subjek penelitian, yaitu Pendidik Sejarah dan Peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok sebagai berikut :

“Saya menerapkan Belajar kelompok, dimana murid saya bagi menjadi beberapa kelompok dengan beberapa materi yang berbeda. Setelah itu mereka mempresentasikan materi yang sudah di bagikan dan mempersilahkan kelompok lain melakukan tanya jawab.

Selain itu saya juga menerapkan metode konvensional dimana saya memberikan penjelasan menggunakan media buku paket dan meminta murid untuk mendengarkan atau mencatat apa yang saya jelaskan. Saya juga seringkali memberikan PR yaitu merangkum dan mengadakan ujian harian.”

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA IT Raflesia Kota Depok umumnya menggunakan metode konvensional berupa pemberian materi dengan penjelasan seperti ceramah dan pembelajaran hanya berpusat pada pendidik. Serta menerapkan media pembelajaran yaitu buku paket dalam proses belajar Sejarah Indonesia. Selain itu metode lain yang dipergunakan ialah merangkum dan mengadakan ujian harian untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam materi yang telah diajarkan.

Dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia motivasi dan minat tentunya sangat penting dalam belajar untuk membangkitkan gairah belajar peserta didik sehingga kegiatan

belajar dapat berjalan dengan baik, agar tujuan pembelajaran juga dapat tercapai. Dalam mengajar peran pendidik tentunya merupakan salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok menyatakan minat dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran Sejarah Indonesia sebagai berikut :

“Ada beberapa murid yang memperhatikan apa yang saya jelaskan dan ada yang tidak, seperti mengantuk pada pelajaran saya atau mengobrol dengan temannya. Jadi jika ditanya minat dan motivasi murid dalam belajar Sejarah di kelas saya, sebagian termotivasi dan minat pada pelajaran Sejarah dan sebagian tidak.”

Dari hasil informasi yang diberikan narasumber tersebut dapat disimpulkan proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia dari segi minat dan motivasi peserta didik di kelas XI SMA IT Raflesia yaitu peserta didik sebagian memiliki motivasi dan minat pada mata pelajaran Sejarah Indonesia serta sebagian tidak memiliki minat dan motivasi belajar terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Dalam proses pelaksanaan pembelajaran tentunya terdapat kendala – kendala yang terjadi seperti jurnal yang ditulis oleh (Ahmad dkk, 2014:271) menyebutkan bahwa kendala-kendala yang ditemui dalam aspek pembelajaran yaitu berpusat pada keterbatasan keterampilan guru dalam penerapan variasi pembelajaran, minimnya antusias peserta didik, materi yang memunculkan serangkaian kesulitan dalam pemahamannya, masalah dalam media pembelajaran, penerapan sistem evaluasi, serta keterbatasan fasilitas dan sumber. Kendala-kendala ini menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan optimal dan berlangsung secara tidak efektif.

Oleh karena itu dalam mengetahui kendala – kendala pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok, berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia adalah sebagai berikut :

“Kalau kendala ada pastinya, karena tidak semua murid menyimak pada saat saya menjelaskan.”

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa proses pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia yang Ibu Endang terapkan selama ini di kelas XI yaitu menggunakan metode konvensional atau memberikan penjelasan langsung kepada peserta didik. Dengan menggunakan media buku paket serta menerapkan berbagai kegiatan seperti belajar kelompok, presentasi, tugas merangkum dan ulangan harian.

Dengan menerapkan metode tersebut terdapat kendala dalam melaksanakan pengajaran yaitu tidak semua peserta didik menyimak apa yang pendidik jelaskan. Karena itu peserta didik ada yang termotivasi dan minat belajar Sejarah Indonesia dan ada yang tidak karena mengantuk atau mengobrol dengan temannya.

Karena itu jika media yang diterapkan menarik dan relevan bagi peserta didik mereka akan merespon dan minat, sehingga peserta didik lebih memperhatikan materi yang dijelaskan sedangkan jika media yang digunakan tidak menarik bagi peserta didik mereka akan kehilangan minat dan merasa cepat bosan.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik guna mengetahui proses pelaksanaan pembelajaran mata pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok menurut sudut pandang peserta didik. berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 menyatakan proses pelaksanaan pembelajaran mata pembelajaran Sejarah Indonesia yaitu sebagai berikut :

“Monoton karena belajarnya hanya dari buku paket aja” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Gak bisa paham apa yang diajarkan” (Galih Gumilang).

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok menurut sudut pandang peserta didik yaitu monoton karena tidak ada variasi dalam menggunakan media pembelajaran. Pendidik hanya menggunakan media dan sumber pembelajaran yaitu buku paket dalam proses belajar Sejarah Indonesia. Karena itu peserta didik merasa kurang tertarik dan tidak paham dengan apa yang diajarkan pendidik.

Beberapa peserta didik juga mungkin merasa media pembelajaran atau media yang pendidik gunakan kurang menarik sehingga tidak bisa memotivasi peserta didik. Oleh karena itu pendidik membutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar pembelajaran Sejarah Indonesia lebih menarik dan memotivasi bagi peserta didik. Guna mengetahui pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok menyenangkan atau membosankan dari sudut pandang peserta didik, berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber selaku peserta didik kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok adalah sebagai berikut:

“Membosankan karena belajarnya cuman ngedengerin penjelasan gurunya sama kadang tanya jawab” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Membosankan” (Galih Gumilang).

Maka berdasarkan hasil wawancara dari kedua Narasumber di atas dapat peneliti pahami bahwa proses pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia yaitu monoton, pembelajaran hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah sehingga membuat peserta didik mengantuk dan tidak memahami materi yang diajarkan. Peserta didik juga berpendapat bahwa pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia membosankan karena hanya mendengarkan apa yang pendidik jelaskan.

B. Media Pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di KELAS XI SMA IT Raflesia Kota Depok

Karena pentingnya media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah, oleh karena itu peneliti melakukan penelitian untuk mengetahui media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok, peneliti melakukan wawancara kepada dua subjek penelitian, yaitu pendidik Sejarah dan peserta didik. Adapun dapat diketahui berdasarkan hasil wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok sebagai berikut :

“Saya menggunakan media Buku paket dan papan tulis serta power point.”

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia utamanya menggunakan media pembelajaran seperti buku paket, papan tulis dan *power point*.

Selain menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, respon peserta didik dalam pembelajaran juga penting dalam pembelajaran karena dengan begitu dapat memberikan gambaran pada pendidik tentang pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran, selain itu dapat membantu pendidik dalam mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang diterapkan.

Oleh karena itu dalam mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang pendidik terapkan di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok, berdasarkan hasil wawancara dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia adalah sebagai berikut :

“Allhamdulillah anak-anak senang terkadang ada juga murid yang tidak menyimak penjelasan saya.”

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa media pembelajaran yang guru Sejarah Indonesia terapkan di kelas XI SMA IT Raflesia adalah menggunakan Buku paket, papan tulis dan *Power point*. Respon peserta didik terhadap media yang guru sejarah terapkan bervariasi tergantung pada topik pembelajaran atau gaya belajar peserta didik. Karena itu respon peserta didik ada yang menyukai pembelajaran menggunakan media tersebut dan ada juga yang tidak tertarik.

Dalam media pembelajaran pendidik dapat memilih atau memvariasikan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini bertujuan untuk membuat pembelajaran Sejarah Indonesia menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Aqib, 2010:58) bahwa media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar siswa.

Maka dari itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik guna mengetahui media pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 sebagai berikut :

“Buku Paket ka kadang juga pake PPT itu pun jarang” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Buku Paket dan Buku tulis” (Muhammad Galih Gumilang).

Berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran yang guru Sejarah Indonesia terapkan di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok menurut sudut pandang peserta didik yaitu, sumber utamanya adalah menggunakan buku paket serta papan tulis dan terkadang menggunakan *power point*.

Dengan media yang tepat yang pendidik terapkan kepada peserta didik akan menciptakan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Hamalik dalam (Eni, 2020:16) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Maka dari itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik di kelas XI di SMA IT Raflesia Kota Depok guna mengetahui media pembelajaran yang diterapkan pendidik dalam

pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia apakah dapat meningkatkan minat dan motivasi menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 sebagai berikut :

“Sejujurnya nggak karena kebanyakan disuruh merangkum sama menghafal” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Nggak, membuat bosan karna cuman pake buku paket aja belajarnya” (Muhammad Galih Gumilang).

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa guru Sejarah di kelas XI IPS SMA IT Raflesia Kota Depok umumnya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku paket, papan tulis, dan terkadang power point. Namun, media-media tersebut tidak cukup menarik dan tidak mampu membangkitkan minat serta motivasi peserta didik dalam belajar Sejarah. Peserta didik merasa bosan dengan penggunaan media yang tidak bervariasi.

C. Penerapan media pembelajaran komik strip digital pada Mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI di SMA IT Raflesia Kota Depok

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai beragam keuntungan. Komik bersifat sederhana dalam penyajiannya dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Dengan adanya perpaduan antara bahasa verbal dan visual ini mempercepat pembaca paham akan isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya (Hakim, 2017:22).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan media pembelajaran komik strip digital adalah alat atau komponen pembelajaran berupa gambar-gambar digital dengan memiliki 4-6 panel gambar yang alur ceritanya disusun secara berurutan disajikan secara ringkas dan mudah dipahami. Oleh karena itu pembelajaran menggunakan media komik digital dirasa cocok untuk pembelajaran karena terasa familiar dan lekat dengan perkembangan teknologi.

Penerapan media komik strip digital ini peneliti terapkan pada kelas XI SMA IT Raflesia, dimana sebelum menerapkan media pembelajaran komik strip digital ini peneliti berdiskusi terlebih dahulu dengan pendidik terkait perencanaan dan hal apa saja yang mesti dipersiapkan untuk menerapkan media komik strip digital pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Setelah berdiskusi dengan pendidik, peneliti mengikuti pendidik memasuki ruang kelas. Adapun hal-hal yang dapat dapat peneliti uraikan dalam tahapan-tahapan pelaksanaan media pembelajaran komik strip digital adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Pembuka

- a. Orientasi : Pada tahapan ini pendidik melakukan pembukaan dengan mengucapkan salam, kemudian pendidik meminta ketua kelas memimpin doa untuk kelancaran pembelajaran, menyanyikan lagu Indonesia Raya, memeriksa / mengabsen kehadiran peserta didik dan mengelola kelas dengan mengecek kerapian peserta didik, kebersihan kelas serta memberikan aturan pelaksanaan pembelajaran.
- b. Apersepsi : Pada tahap ini pendidik bertanya terkait pengalaman dan materi pelajaran sebelumnya yang telah dipelajari.
- c. Motivasi : Pendidik memberikan motivasi berupa lisan tentang manfaat pelajaran yang akan dipelajari pada pertemuan ini.
- d. Pemberian Acuan : pada tahap ini pendidik menyampaikan materi yang akan dipelajari yaitu tentang peristiwa proklamasi. Selanjutnya pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran serta menyampaikan dan menjelaskan media pembelajaran yang akan dipakai yaitu komik strip digital.

2) Kegiatan Inti

- a. Pendidik membagi komik strip digital menggunakan *WhatsApp* dengan format PDF.
- b. Pendidik meminta peserta didik untuk membaca komik strip yang telah dibagikan selama sepuluh sampai dengan lima belas menit.
- c. Pendidik memantau dan membimbing berjalannya media pembelajaran yang diterapkan.
- d. Setelah lima belas menit pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait komik strip yang sudah dibaca.
- e. Lalu pendidik menjelaskan kembali dan membimbing peserta didik untuk mempelajari materi Peristiwa Proklamasi.
- f. Selanjutnya pendidik memberikan pertanyaan terkait materi yang sudah dipelajari kepada beberapa peserta didik.

3) Kegiatan Penutup

- a. Pendidik memberikan kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.

- b. Pendidik memberikan kesempatan kembali kepada peserta didik untuk bertanya apabila ada yang belum dipahami.
- c. Pendidik memberika *reward* kepada peserta didik yang berhasil menjawab pertanyaan pendidik.
- d. Pendidik memimpin peserta didik untuk berdoa.
- e. Pendidik menutup pembelajaran kelas dengan mengucapkan salam sebelum meninggalkan ruang kelas.

Dalam uji coba ini, peneliti ingin melihat sejauh mana efektivitas penggunaan media pembelajaran komik strip digital dalam membantu peserta didik memahami materi peristiwa proklamasi dan memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Indonesia. Peneliti mengamati reaksi peserta didik selama membaca komik strip dan mendengarkan penjelasan yang diberikan. Selain itu, peneliti juga mengajukan beberapa pertanyaan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik berkaitan penerapan media pembelajaran komik strip digital adapun hasil wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok adalah sebagai berikut :

“Penerapan media pembelajaran menggunakan komik strip digital dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia bisa meningkatkan motivasi dan minat peserta didik dalam pembelajaran karena terdapat gambar dan tidak banyak literasi seperti di buku serta terdapat warna-warna yang menarik, membuat murid jadi terpaku dalam belajar Sejarah Indonesia.”

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa penerapan media pembelajaran menggunakan komik strip digital dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia bisa meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar karena terdapat ilustrasi serta warna-warna yang menarik dan tidak terlalu banyak literasi seperti di buku. Karena itu peserta didik tertarik belajar Sejarah Indonesia menggunakan media komik strip digital.

Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik di SMA IT Raflesia Kota Depok guna mengetahui ketertarikan peserta didik terhadap media pembelajaran komik strip digital dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 adalah sebagai berikut :

“Iya, baru pertama kali ngerasain belajar pake komik dan ternyata gambarnya keren, enak diliatnya dan gampang di mengerti juga” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Iya, seru, menarik, dengan menyampai materi menggunakan komik materi nya jadi mudah dipahami” (Muhammad Galih Gumilang).

Maka berdasarkan hasil wawancara dari kedua Narasumber di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa penggunaan komik strip digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia berhasil menciptakan minat dan motivasi pada peserta didik. Karena komik strip digital memberikan pendekatan yang menyenangkan yang membangkitkan ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran Sejarah Indonesia dengan visual yang menarik, narasi yang ringkas dan karakter yang menghidupkan peristiwa Sejarah. Mereka juga dapat mudah mengenali tokoh-tokoh penting, peristiwa Sejarah dan konteks waktu melalui gambar dan dialog dalam komik strip digital.

D. Kendala Dalam Penerapan media pembelajaran komik strip digital pada Mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA IT Raflesia Kota Depok

Setiap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik tentunya pasti terdapat kendala yang menjadi masalah dalam proses keberhasilan pembelajaran.

Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik berkaitan kendala dalam penerapan media pembelajaran komik strip digital adapun hasil wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok adalah sebagai berikut :

“Untuk mengakses komik strip digital murid membutuhkan jaringan internet yang bagus dan tidak semua murid memiliki jaringan yang stabil, hal ini dapat menghambat murid dalam pembelajaran Sejarah Indonesia menggunakan media komik strip digital. Selain itu materi pembelajaran menggunakan komik strip digital harus relevan dengan kurikulum, untuk membuat komik seperti itu pastinya juga membutuhkan waktu yang ekstra.”

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa kendala dalam penerapan media pembelajaran komik strip digital adalah adanya keterbatasan akses internet yang stabil bagi beberapa peserta didik. Tidak semua peserta didik memiliki jaringan internet yang baik sehingga mereka kesulitan dalam mengakses komik strip digital. Selain itu materi

komik strip digital harus sesuai dengan kurikulum yang ada, namun pembuatan komik strip digital memiliki waktu dan usaha yang lebih.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik di SMA IT Raflesia Kota Depok guna mengetahui kendala dalam penerapan media pembelajaran komik strip digital dalam pembelajaran mata pelajaran Sejarah Indonesia. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 adalah sebagai berikut :

“Kalo ga punya kuota gabisa di buka komik digitalnya” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Peletakan dialog bubblenya agak membingungkan” (Muhammad Galih Gumilang).

Maka berdasarkan hasil wawancara dari kedua narasumber di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa kendala dalam penerapan media pembelajaran komik strip digital adalah adanya keterbatasan kuota internet untuk mengakses komik strip digital karena tidak semua peserta didik memiliki kuota yang memadai, pengaturan urutan dialog dalam komik strip digital yang membingungkan.

E. Kelebihan dan kekurangan Dalam Penerapan media pembelajaran komik strip digital pada Mata pelajaran Sejarah kelas XI di SMA IT Raflesia Kota Depok

Menurut (Nugraha dkk, 2019:38) kelebihan media pembelajaran komik strip digital adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan dengan nuansa yang baru. Selain itu, media ini memiliki alur cerita yang menarik, memotivasi peserta didik untuk belajar Sejarah Indonesia, dan menarik minat mereka melalui penggunaan gambar yang keren.

Kekurangan media pembelajaran komik strip digital adalah beberapa peserta didik mungkin kurang tertarik dengan komik. Selain itu, komik strip digital cenderung tidak terlalu detail dalam penjelasan dan kadang-kadang memiliki informasi yang kurang lengkap dibandingkan dengan buku teks.

Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan peserta didik berkaitan kelebihan dan kekurangan terkait penerapan media komik strip digital dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia adapun hasil wawancara pada hari senin tanggal 15 Mei 2023 dengan Bu Endang Sulistyowati S.Pd selaku Guru pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS di SMA IT Raflesia Kota Depok adalah sebagai berikut :

“Kelebihannya murid jadi mengerti dengan materi yang dipelajari karena terdapat alur cerita, selain termotivasi untuk belajar Sejarah Indonesia murid juga tertarik dengan menggambar. Kekurangannya anak-anak jadi tidak berminat untuk literasi dengan buku.”

Maka berdasarkan hasil wawancara di atas, dapat peneliti pahami bahwa kelebihan dan kekurangan penerapan media komik strip digital dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia adalah meningkatkan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan menggunakan media komik strip digital serta memunculkan minat peserta didik untuk belajar menggambar. Kekurangannya penggunaan media komik strip digital dapat mengurangi minat peserta didik untuk membaca buku yang memiliki banyak literasi.

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan peserta didik di SMA IT Raflesia Kota Depok guna mengetahui kelebihan dan kekurangan terkait penerapan media komik strip digital dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia menurut sudut pandang peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua narasumber pada hari Senin tanggal 08 Mei 2023 adalah sebagai berikut :

“Kelebihannya, yaitu belajar menjadi lebih menyenangkan dengan nuansa yg baru, tidak hanya terus menerus menggunakan buku. lebih langsung keintinya, singkat, enak deh intinya, suka banget, keren juga gambarnya. Kekurangannya, ada beberapa murid yg kurang tertarik dengan komik” (Gusti Muhammad Nazimuddin Tanzilur Rahman).

“Kelebihannya jadi mempunyai minat untuk membaca dan lebih mudah dipahami, kekurangan kalau sedang tidak bisa mengakses hp” (Muhammad Galih Gumilang).

Maka berdasarkan hasil wawancara dari kedua narasumber di atas dapat peneliti simpulkan, bahwa kelebihan penerapan media pembelajaran komik strip digital dalam pembelajaran Sejarah Indonesia adalah dapat menciptakan suasana pembelajaran yang sangat menyenangkan karena tidak terlalu banyak literasi yang digunakan serta menggunakan berbagai macam warna yang menarik. Selain itu, komik strip digital mudah dipahami dan tidak membuat peserta didik bosan atau mengantuk.

Kekurangannya dalam penerapan media komik strip digital adalah tidak semua peserta didik tertarik dengan media komik strip digital dan akses yang sulit jika tidak memiliki kuota internet.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik observasi dan wawancara serta dokumentasi yang dilaksanakan di SMA IT Raflesia Kota Depok tentang penerapan media komik strip digital pada mata pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

Pembelajaran Sejarah Indonesia di SMA IT Raflesia sebelumnya menggunakan metode ceramah dengan Media Pembelajaran yang monoton seperti buku paket dan *Power Point*, membuat peserta didik bosan, mengantuk, dan sulit memahami materi. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti menerapkan komik strip digital sebagai Media Pembelajaran. Hasilnya, penggunaan komik strip digital yang berisi ilustrasi menarik dan warna-warna cerah berhasil meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Namun, terdapat kendala yang dihadapi meliputi akses internet yang tidak stabil dan proses pembuatan komik yang memakan waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, T. A., Sodik, I., & Suryadi, A. (2014). Kendala-Kendala Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Kontroversial Di SMA Negeri Kota Semarang. *Paramita : Historical Studies Journal*, 24 (2).
- Cookson, M. D., & Stirk, P. M. R. (2019). *Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar)*.
- Dr. Rahmat Hidayat, MA, Dr. Abdillah, S.AG,M.Pd. (2019). *Ilmu Pendidikan “Konsep, Teori dan aplikasinya”*. Medan: LPPPL.
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Eni, E. (2020). *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Strip Digital Pada Mata Pelajaran*.
- Endang, S. interview. (2023). “*Instrument Wawancara Guru Sejarah Indonesia: Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok*”. Hasil Wawancara Pribadi: 15 Mei 2023, SMA IT Raflesia Kota Depok.
- Gunawan, & Asnil Aidah Ritonga. (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*.
- Gusti Muhammad, N.T.R., Galih, (2023). “*Instrument Wawancara Peserta Didik: Penerapan Media Pembelajaran Komik Strip Digital Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI SMA IT Raflesia Kota Depok*”. Hasil Wawancara Pribadi: 08 Mei 2023, SMA IT Raflesia Kota Depok.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). *Media Pembelajaran*. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Hakim, A. F. (2017). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Alat-Alat Pembayaran Internasional Pada Materi Perekonomian Terbuka. *Occupational Medicine*,

53(4), 130. *Skripsi*.

Nugraha, R., Kusuma, A., & Handayani, L. (2019). "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Educatio FKIP Universitas Riau*, 5(1), 38-48.

Suhardi Marli. (1999). *dan bahasa Inggris sendiri sebelumnya secara etimologis mengambilnya dari kata Yunani*. 5