

# **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK SEJARAH MATERI TERJADINYA PERISTIWA RENGASDENGKLOK HINGGA PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA**

Peneliti 1 : Adityo Tri Pratsoko  
Peneliti 2 : M. Nur Rokhman, M.Pd.  
[Aditvo.tri.pratsoko@gmail.com](mailto:Aditvo.tri.pratsoko@gmail.com)

## **Abstrak**

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa media komik sejarah sebagai media alternatif untuk pelajaran sejarah kelas XI Sekolah Menengah Atas, pada materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia, dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik Sejarah untuk mendukung pembelajaran sejarah dari segi materi dan media.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research and development*) dengan melalui 10 langkah pengembangan yakni 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) Produksi Masal. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar penilaian. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian ini adalah media Komik Sejarah materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia untuk kelas XI SMA, dengan penekanan pada materi lahirnya pancasila, gambar tokoh dibuat menyerupai atau lebih mirip dengan aslinya, serta penambahan SK dan KD pada komik sejarah. Berdasarkan penilaian ahli materi pada media Komik Sejarah memperoleh skor 80% dengan kategori penilaian sangat baik, penilaian ahli media memperoleh skor 81,666% dengan kategori sangat baik, penilaian guru pengampu memperoleh skor 80,869% dengan kategori sangat baik, serta penilaian dari siswa memperoleh skor sebesar 87,917% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci :** media pembelajaran, komik sejarah, peristiwa rengasdengklok, proklamasi kemerdekaan.

## **1. Pendahuluan**

Pembelajaran sejarah, hampir sebagian besar materi sejarah diajarkan berupa pengertian atau hafalan, sehingga membuat peserta didik merasa jenuh. Sementara itu penggunaan media pembelajaran oleh guru dirasa masih kurang optimal bahkan ada beberapa guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran sejarah berkecenderungan tidak optimal karena siswa beranggapan bahwa pelajaran sejarah itu bukan pelajaran yang menyenangkan ditambah dengan guru yang enggan menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran semacam ini menjadikan pembelajaran tidak efektif. Pembelajaran sejarah yang kurang efektif berdampak pada nilai yang diterima oleh siswa. Indrawati dan Wawan (2009: 15) memberikan pengertian pembelajaran efektif sebagai pembelajaran yang menghasilkan apa yang harus dicapai siswa setelah proses belajar berlangsung. Kondisi ini perlu diatasi agar siswa selama pembelajaran di kelas lebih aktif, berpikir kritis dan tidak pasif.

Guru menjadi salah satu faktor kunci dalam pendidikan. Mereka menjadi ujung tombak dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. Untuk itu, cara meningkatkan kualitas pembelajaran ditempuh dengan perubahan mengenai apa yang diajarkan, maksud dan tujuan, penentuan metode, bahan dan media yang digunakan. Kegiatan belajar-mengajar merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh guru bersama siswa di dalam kelas. Tugas guru selain membantu siswa memahami konsep-konsep materi pelajaran yang diberikan dan mengaplikasikan konsep-konsep tersebut, juga harus mampu menumbuhkan minat dari siswa terutama dalam pelajaran. Guru harus menggunakan berbagai pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran supaya tugas di atas dapat dilaksanakan dengan efektif dan efisien.

Proses belajar mengajar, metode mengajar dan media pembelajaran merupakan unsur penting. Media pembelajaran mempunyai kontribusi untuk meningkatkan keaktifan dan motivasi siswa dalam

belajar. Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh untuk kegiatan belajar-mengajar karena fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru (Azhar Arsyad, 2006 : 15).

Berdasarkan pengamatan penulis selama PPL di SMA ada beberapa hambatan yang ada dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar masih dominan menggunakan metode ceramah walau sesekali diselingi dengan kegiatan permainan. Media pembelajaran kurang dikembangkan dan membuat pembelajaran menjadi pasif karena siswa hanya mendengarkan materi dan informasi yang diberikan oleh guru.

Perlu dicari alternatif media pembelajaran yang tepat dalam pelajaran sejarah, sehingga mereka senang mempelajari sejarah. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah media komik, karena komik memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan oleh Ismail (2006: 65) yaitu:

- gambar karakter tokoh yang menarik dan lucu,
- komik menghindarkan dari kegiatan anak yang kurang menyenangkan,
- komik memiliki kecenderungan imajinasi yang sesuai dengan perkembangan anak,
- komik mudah dipahami,
- gambar-gambar dalam komik membantu anak memahami cerita.

Untuk menghasilkan komik yang baik diperlukan riset dan pengembangan. Dengan riset dan pengembangan media komik dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami serta mempermudah anak dalam mempelajari pelajaran terutama pembelajaran sejarah. Menurut Sugiyono (2011:333) R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Pengembangan produk yang dipilih dalam penelitian ini yaitu media komik sejarah. Pengembangan media komik sejarah ditujukan untuk membantu siswa dalam mempelajari sejarah. Komik sejarah yang berisikan gambar-gambar serta cerita yang dibuat semenarik mungkin tanpa menghilangkan fakta-fakta cerita yang sesungguhnya dalam sejarah, dapat menarik siswa untuk mempelajari sejarah. Pentingnya media komik sejarah yaitu untuk memperbanyak ketertarikan siswa agar mau mempelajari sejarah.

Berdasarkan pengamatan akan pentingnya media pembelajaran, anggapan bahwa pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan, dan kelebihan dari komik pembelajaran yang dapat membantu anak dalam memahami sejarah dari gambar-gambar yang menarik, maka pengembang bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik sejarah. Pengembangan komik sejarah ini diharapkan dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar agar siswa tidak bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

## **2. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Menurut Sugiyono (2011: 333) metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Hal ini dikuatkan dengan pendapat dari Nusa Putra (3013: 67) yang menjelaskan definisi dari metode R&D yakni metode penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan untuk mencari temuan, merumusan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna. Prosedur yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini melalui 10 langkah pengembangan sebagai berikut:

- 1) Potensi masalah
- 2) Pengumpulan data
- 3) Desain produk

- 4) Validasi desain
- 5) Revisi desain
- 6) Uji coba produk
- 7) Revisi produk
- 8) Uji coba pemakaian
- 9) Revisi produk
- 10) Produksi masal.

### 3. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang kelayakan media pembelajaran komik. Rumus untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menurut Suharsimi Arikunto (1993: 207) sebagai berikut:

$$\text{Presentase Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Selanjutnya untuk mempermudah perhitungan, maka dijadikan skala presentase kelayakan yang dapat disajikan pada table berikut:

**Tabel 01: Presentase Kelayakan**

| Presentase Pencapaian | Skala Nilai | Interpretasi |
|-----------------------|-------------|--------------|
| 76 – 100%             | 4           | Sangat Baik  |
| 56 – 75%              | 3           | Baik         |
| 40 – 55%              | 2           | Cukup        |
| 1 – 39%               | 1           | Kurang Baik  |

(Suharsimi Arikunto, 1993:208)

### 4. Hasil Penelitian

Pengujian media pembelajaran komik ini dilakukan melalui dua tahap yaitu uji ahli dan uji pemakaian. Pada pengujian ahli dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik sejarah oleh ahli materi dan ahli media sedangkan pengujian pemakaian dilakukan oleh guru pengampu serta Siswa SMA Kolombo.

#### a. Validasi Ahi Materi

Pengembangan media pembelajara komik sejarah pada materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia divalidasi oleh ahli materi Bapak M.Nur Rokhman, M.Pd. masukan yang didapat dari ahli materi digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk pengembangan komik sejarah. Hal yang dinilai pada ahli materi yakni kesesuaian dengan kurikulum, kebenaran isi dan cara penyajian. Penilaian dari ahli materi dilakukan melalui beberapa tahap. Hasil penilaian tahap I sebagai berikut :

##### Hasil Validasi ahli materi tahap 1

Jumlah skor penilaian yakni 28 dengan nilai rerata 2,54 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 50,90% dengan kategori cukup.

##### Hasil validasi ahli materi tahap 2

Jumlah skor penilaian yakni 39 dengan nilai rerata 3,54 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 70,90% dengan kategori baik.

##### Hasil validasi ahli materi tahap 3

Jumlah skor penilaian yakni 44 dengan nilai rerata 4 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 80% dengan kategori sangat baik.

#### **b. Validasi Ahli Media Pembelajaran**

Validasi media pembelajaran komik sejarah pada materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia dilakukan oleh ahli media Dr. Dyah Kumalasari M.Pd. masukan yang didapat dari ahli media digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk pengembangan komik sejarah. Indikator yang menjadi penilaian pada ahli media adalah kondisi fisik dan ilustrasi cerita. Penilaian dari ahli media dilakukan melalui beberapa tahap. Hasil penilaian tahap I sebagai berikut :

##### **Hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 1**

Jumlah skor penilaian yakni 41 dengan nilai rerata 3,41 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 68,333% dengan kategori baik.

##### **Hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 2**

Jumlah skor penilaian yakni 44 dengan nilai rerata 3,666 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 73% dengan kategori baik.

##### **Hasil validasi ahli media pembelajaran tahap 3**

Jumlah skor penilaian yakni 49 dengan nilai rerata 4,1 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 81,666% dengan kategori sangat baik.

#### **c. Evaluasi guru pengampu**

Penilaian ini diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran sejarah kelas XI IPA yakni Evi Suryanti S.Pd. Pengambilan data ini dilakukan setelah media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Pertanyaan ini dibagi menjadi 2 aspek yakni aspek materi dan aspek media dengan berjumlah 23 butir. Berikut data hasil evaluasi guru pengampu tahap 1:

##### **Hasil penilaian guru pengampu tahap 1**

Jumlah skor penilaian yakni 91 dengan nilai rerata 3,956 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 79,130% dengan kategori sangat baik.

##### **Hasil penilaian guru pengampu tahap 2**

Jumlah skor penilaian yakni 93 dengan nilai rerata 4,043 setelah dikonversikan pada presentase didapat hasil 80,869% dengan kategori sangat baik.

#### **d. Uji Coba Produk**

Data uji coba produk didapat dari penilaian siswa kelas XI IPA SMA Kolombo Sleman yang berjumlah 23 siswa. Pengambilan data ini dilakukan setelah media melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah mendapatkan penilaian dari guru pengampu sejarah kelas XI. Uji coba produk dilakukan pada hari Jumat 26 Febuari 2016 di kelas XI IPA dengan 23 siswa sebagai responden. Data penilaian pada uji coba pemakaian untuk siswa ini menggunakan angket. Berikut asil uji coba lapangan:

##### **Hasil uji coba produk**

Jumlah skor penilaian yakni 1921 dengan nilai rerata 4,395 setelah dikonversikan didapat hasil 87,917% dengan kategori sangat baik.

### **5. Pembahasan**

Pada awalnya produk komik sejarah ini masih terbilang sangat sederhana, hal tersebut terbukti dari beberapa revisi dari segi tampilan bahkan dari segi materi. Saran dari ahli materi dan ahli media banyak membantu dalam perubahan media komik sejarah ini, diantaranya dari ahli materi yaitu tidak adanya keterangan yang menunjukkan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia, materi komik sejarah harus sesuai dengan cerita sebenarnya berdasarkan sumber-sumber buku yang ada, sedangkan dari ahli media sendiri memberi saran agar tokoh dibuat lebih mirip dari tokoh aslinya.

Pada tahap kedua produk komik sejarah sudah terbilang baik meskipun masih terdapat saran dan kritik dari ahli materi maupun dari ahli media, diantaranya dari ahli materi pembenahan terhadap gambar

agar bisa membedakan antara pihak Jepang dan pihak Amerika serta kepanikan saat terjadinya penyerangan Amerika terhadap Jepang, sedangkan dari ahli media sendiri memberi saran bisa diperkuat karakter tokoh melalui penjelasan dalam keterangan komik sejarah.

Tahap selanjutnya dari penelitian pengembangan ini adalah berupa media pembelajaran sejarah menggunakan media komik sejarah yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran sejarah terutama pada kelas XI. Media komik sejarah didesain agar siswa mudah dalam menggunakannya baik belajar secara mandiri, berkelompok maupun didampingi oleh guru. Berdasarkan hasil validasi ahli media serta ahli materi terdapat respon positif terhadap media pembelajaran komik dan layak untuk diuji cobakan dengan perbaikan sesuai saran.

Penilaian kelayakan media oleh uji ahli dan uji pemakaian terbatas untuk siswa pada penelitian ini menggunakan angket sebagai instrument penilaiannya. Skala yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan skala yang terdapat pada bukunya Suharsimi Arikunto (1993:208) yaitu dengan skor penilaian 1-4. Skor 1 berarti kurang baik, skor 2 berarti cukup, skor 3 berarti baik, skor 4 berarti sangat baik. Selanjutnya data yang telah terkumpul dijumlahkan kemudian dibagikan dengan skor yang diharapkan maka akan diperoleh presentase kelayakan. Kriteria penilaian media pembelajaran yaitu 0-39% dengan kategori kurang baik, 40-55% dengan kategori cukup, 56-75% dengan kategori baik, 76-100% dengan kategori sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian pertama oleh ahli materi komik sejarah memperoleh penilaian sebesar 28 dengan nilai rerata 2,54 setelah dikonversikan memperoleh 50,90% dengan kategori penilaian cukup. Pada penilaian kedua penilaian terhadap komik sejarah oleh ahli materi meningkat, pada penilaian kedua memperoleh nilai 39 dengan nilai rerata 3,54 setelah dikonversikan memperoleh hasil 70,90% dengan kategori baik. Penilaian tahap ketiga komik sejarah mendapat penilaian yang meningkat kembali dengan skor 44 dan nilai rerata 4 setelah dikonversikan komik sejarah mendapatkan 80% dengan kategori sangat baik.

Hasil penilaian selanjutnya yakni penilaian ahli media. Pada penilaian pertama oleh ahli media memperoleh skor 41 dengan nilai rerata 3,41 setelah dikonversikan pada presentase mendapat hasil 68,333% dengan kategori baik. Penilaian kedua komik sejarah memperoleh skor 44 dengan nilai rerata 3,666 setelah dikonversikan pada presentase mendapatkan hasil 73% dengan kategori baik. Penilaian selanjutnya pada tahap ketiga komik sejarah memperoleh nilai yang meningkat dengan skor sebesar 49 dan nilai rerata 4,1 setelah dikonversikan mendapat hasil 81,666% dengan kategori sangat baik.

Setelah mendapatkan hasil penilaian dari ahli materi dan ahli media, komik sejarah telah dinyatakan layak untuk di uji cobakan di lapangan. Pada tahap pertama penilaian komik sejarah ditujukan kepada guru pengampu dan memperoleh skor sebanyak 91 dengan nilai rerata 3,956 setelah dikonversikan pada presentase mendapatkan hasil 79,130% dengan kategori sangat baik dengan saran komik sejarah dapat ditambahkan SK dan KD untuk bertujuan agar guru dan siswa mengetahui SK dan KD yang akan dicapai setelah membaca komik sejarah. Penilaian kedua oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah, komik sejarah memperoleh nilai yang meningkat dengan skor sebesar 93 dan nilai rerata 4,043 setelah dikonversikan mendapat hasil 80,869% dengan kategori sangat baik.

Pada tahap selanjutnya yakni uji coba komik sejarah kepada siswa kelas XI IPA. Uji coba berlangsung pada hari jumat tanggal 2 febuari 2016. Dilihat pada uji coba produk komik sejarah terhadap siswa kelas XI IPA terlihat siswa antusias membaca komik sejarah dan kelas lebih tenang sampai kepala sekolah mengira tidak ada siswa yang berada di kelas karena kelas XI IPA terkenal dengan kelas yang selalu ramai. Hasil penilaian dari siswa terhadap komik sejarah sangat baik dengan perolehan skor sebesar 1921 dan nilai rerata 4,395 setelah dikonversikan didapat hasil 87,917% dengan kategori sangat baik

## 6. Kesimpulan

Secara garis besar hasil penelitian pengembangan media komik sejarah dapat disampaikan sebagai berikut:

- a. Penelitian Pengembangan yang dilakukan telah menghasilkan media komik sejarah dengan melalui 10 langkah pengembangan yaitu 1) potensi masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, 8) uji coba pemakaian, 9) revisi produk, 10) produksi masal. Dalam proses pengembangan media komik perlu penajaman pada materi lahirnya pancasila, gambar tokoh dibuat menyerupai atau lebih mirip dengan aslinya, serta penambahan SK dan KD pada komik sejarah.
- b. Hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran sejarah dengan komik sejarah yang dikembangkan menurut ahli materi memperoleh presentase sebesar 80% dengan kategori penilaian sangat baik. Sedangkan hasil uji kelayakan terhadap media pembelajaran sejarah dengan komik sejarah yang dikembangkan menurut ahli media pembelajaran, memperoleh presentase sebesar 81,666% hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik.
- c. Hasil penilaian terhadap guru pengampu mata pelajaran sejarah memperoleh presentase sebesar 80,869% hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik dan sedangkan hasil penilaian terhadap siswa memperoleh presentase sebesar 87,917% hasil tersebut masuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian berdasarkan penilaian dari uji ahli materi, uji ahli media pembelajaran, penilaian oleh guru pengampu serta penilaian terhadap siswa, media pembelajaran komik sejarah dinyatakan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran sejarah dengan materi terjadinya peristiwa Rengasdengklok hingga proklamasi kemerdekaan Indonesia.

### Daftar Pustaka

- Azhar Arsyad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Indrawati dan Wawan. (2009). *Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Jakarta: PPPPTK IPA.
- Ismail Andang. (2006). *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Nusa Putra. (2013). *Research & Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: PT Alfa Beta.
- Suharsimi Arikunto. (1987). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Bina Aksara.

Reviewer

Yogyakarta,..... 2016  
Menyetujui,  
Pembimbing

Dr. Aman, M.Pd.  
NIP. 19741015 200312 1 001

M. Nur Rokhman, M.Pd.  
NIP. 19660822 199203 1 002