



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK PADA MATERI SEJARAH SEBAGAI ILMU, MITOS, LEGENDA, DONGENG

Yeni Asmara¹, Tiara Titania²

¹²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Silampari, Indonesia

ARTICLE INFORMATION

Received: 18 Oktober 2022

Revised: 09 November 2022

Available online: 11 Desember 2022

KEYWORDS

Komik, Sejarah, Mitos, Legenda, Dongeng

CORRESPONDENCE

E-mail:

yeni.stkip@gmail.com

A B S T R A C T

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis komik pada materi sejarah sebagai ilmu, mitor, legenda, dongeng dengan menintegrasikan ceritas rakyat lubuklinggau. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada tahapan model 4-D. Bedasarkan analisis data validasi produk dari validator ahli materi memperoleh hasil 0,89 termasuk dalam katogori sedang, ahli media memperoleh persentase hasil 0,67 termasuk dalam kategori sedang, dan ahli bahasa sebesar 0,75 dengan kriteria sedang. Selanjutnya pada uji kepraktisan yang telah dilakukan diperoleh hasil rata-rata 4,5 dari siswa dengan kriteria sangat praktis kemudian hasil penilaian dari guru diperoleh rata-rata 4,4 dan termasuk dalam ketgori sangat praktis. Sehingga dari hasil validasi ahli dan uji coba produk, dapat disimpulkan bahwa modul media pembelajaran berbasis komik pada materi sejarah sebagai ilmu, mitor, legenda, dongeng dengan menintegrasikan ceritas rakyat lubuklinggau sangat baik dan disetujui untuk digunakan sebagai bahan ajar.

INTRODUCTION

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting membentuk generasi penerus bangsa seperti yang diamanatkan pada Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3 menyatakan pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pada undang-undang tersebut, dikemukakan bahwa pendidikan nasional memiliki tujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa pada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pendidikan ialah suatu aspek mendasar dalam usaha mempersiapkan SDM dalam menghadapi proses dan dinamika kehidupan masyarakat berbangsa dan bernegara di tengah-tengah pluralitas. Pendidikan punya posisi yang signifikan untuk membentuk masyarakat yang sadar dengan perubahan social. Proses



pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan tertentu, pembelajaran bisa dilakukan dengan melalui kegiatan belajar berkualitas. Kualitas belajar yang baik dan tepat akan meningkatkan hasil belajar yang lebih maksimal, tidak hanya kualitas dari pendidik saja namun kualitas sarana prasarana juga berpengaruh. Salah satu media visual yang dapat digunakan ialah gambar dalam bentuk komik.

Komik sangat erat sekali hubungannya dengan kartun atau sering disebut gambar dua dimensi. Gambar yang dibuat dengan menggunakan warna, kata serta animasi yang menarik agar lebih mudah dipahami oleh siswa serta dapat memberikan hiburan kepada para pembaca. Pentingnya menggunakan media pembelajaran dalam membantu pendidik untuk menyampaikan suatu materi, dan media komik akan menjadi salah satu media yang bisa digunakan, komik juga dapat diterapkan kepada berbagai ilmu pengetahuan terutama dalam mata pelajaran sejarah yang lebih banyak teori, melalui komik cerita atau kisah-kisah sejarah akan diilustrasikan dengan rangkaian gambar-gambar, yang tersusun dalam bingkai-bingkai sehingga membentuk jalinan cerita yang erat, menggambarkan dari karakter dan pemeran dalam suatu cerita yang erat dan dirancang memberi hiburan kepada pembaca.

Gambar kartun yang terdapat pada komik bertujuan agar pembaca lebih termotivasi dan menarik minat siswa untuk siswa belajar sejarah dan meningkatkan daya imajinasi pembaca. Bagi sebagian besar peserta didik, mata pelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang membosankan bagi diri siswa. Hal ini banyak dipengaruhi oleh faktor proses pembelajaran yang kurang menyenangkan dengan buku paket dan kurangnya visualisasi. Pembuatan komik pada pelajaran Sejarah Indonesia dengan materi tradisi masyarakat Indonesia pada masa prasejarah dengan mengintegrasikan contoh cerita rakyat Lubuklinggau yaitu "Silampari" yang di dalam cerita mengandung unsur "kearifan lokal" (*local wisdom*) dan pada saat ini menuju kepunahan. Dijelaskan oleh Bapak Darwis (Kepala Bidang Kebudayaan, Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan, wawancara tanggal 2 Maret 2017), beberapa cerita rakyat Lubuklinggau telah ditulis, khususnya cerita rakyat yang *bergenre* legenda. Namun demikian, sebagian besar cerita rakyat, khususnya dari *genre* mite dan dongeng, relatif tidak dikenal lagi oleh sebagian besar masyarakat, khususnya kalangan generasi muda. Masyarakat cenderung melupakan cerita rakyat yang didalamnya terekam berbagai peristiwa alam yang pernah terjadi di masa lalu, fenomena sejarah dan dinamika sosial kemanusiaan masyarakat Lubuklinggau zaman dahulu. Cerita-cerita



tersebut dianggap sebatas produk masyarakat zaman dahulu yang selayaknya dilupakan, terutama karena sulit untuk dibuktikan kebenarannya oleh akal sehat dan keberadaannya dianggap tidak selaras dengan kehidupan di zaman sekarang. Konsekuensinya, setiap cerita tersebut hanya tersimpan dalam ingatan beberapa orang warga Lubuklinggau berusia lanjut serta tinggal menetap pada beberapa kelurahan di Kota Lubuklinggau. Disamping pengaruh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kurangnya minat anggota masyarakat di atas usia 60 tahun untuk bercerita ulang serta lemahnya keinginan generasi muda untuk berdiskusi seputar khasanah budaya masa lampau, masih minimnya sumber daya lokal, seperti ketersediaan akses, potensi dan sumber lokal yang unik dalam upaya pelestarian budaya yang dapat diketengahkan oleh pihak pemerintah daerah Lubuklinggau juga menjadi faktor penting yang tidak mungkin dilupakan.

Khasanah budaya masa lampau, semisal berbagai bentuk tradisi lokal, kesenian tradisional, dan dalam konteks kajian ini cerita rakyat, makin terasing serta terpinggirkan justru oleh masyarakat pemiliknya. Kalaupun tersisa maka yang akan disebut adalah “cerita rakyat” itu pernah ada namun semakin sulit untuk ditemukan anggota masyarakat yang mampu untuk menceritakan ulang. Oleh karena itu, kajian terhadap cerita rakyat Lubuklinggau penting untuk dilakukan. Pertama, kajian bertajuk cerita rakyat Lubuklinggau menjadi langkah strategis dalam upaya melahirkan satu bentuk dokumentasi teks cerita rakyat Lubuklinggau, sehingga kehadirannya mampu menjadi bagian dari upaya antisipatif terkondisinya cerita rakyat tersebut berada dalam kepunahan (Hasanadi : 2017:827).

Media pembelajaran sejarah berbasis komik pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, legenda, dongeng akan didesain dengan mengintegrasikan cerita rakyat lubuklinggau yaitu “Silampari” pada proses pembelajaran sejarah. Berdasarkan referensi sebelumnya belum ada cerita rakyat Silampari ini dibuat dalam bentuk media komik yang dapat membantu siswa memahami materi sejarah yang dihubungkan dengan kearifan lokal. Disamping itu media komik tersebut diharapkan dapat meningkatkan keingintahuan siswa untuk belajar sejarah yang akan berdampak juga pada meningkatnya hasil belajar siswa, serta dapat menghilangkan kejenuhan siswa untuk mempelajari sejarah. Metode pembelajaran sejarah di dalam kelas cenderung bersifat monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini jelas saja membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran dalam usaha menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menarik, interaktif dan



efektif serta membantu siswa dalam memahami materi dan tercapai tujuan pembelajaran (Putra, 2013:10). Media pembelajaran yang dapat digunakan pada matapelajaran sejarah seperti komik dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan sebuah cerita yang kaya akan sejarah dan budaya. Media pembelajaran komik merupakan pilihan yang cukup tepat dalam alternatif penggunaan media pembelajaran. Selain praktis dan mudah dalam penyediaannya, siswa juga akan lebih berminat dalam pembelajaran karena adanya media yang menarik ini. Berdasarkan uraian di atas bahwa peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, legenda, dongeng dengan mengintergrasikan cerita rakyat Lubuklinggau “Silampari”.

RESEARCH METHOD

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau sering dikenal dengan *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017:407) mengatakan bahwa metode *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) adalah sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk baru yakni media pembelajaran berbasis komik pada materi sejarah. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji kevalidan dan kepraktisan.

Proses uji validasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari para ahli bahasa, ahli media dan ahli materi menggunakan lembar angket. Data yang diperoleh dari hasil uji ahli bahasa, ahli media dan ahli materi kemudian dianalisis guna melihat kevalidan produk hasil pengembangan dengan menggunakan rumus Aiken'V.

$$V = \frac{\sum S}{[n(c-1)]}$$

Keterangan:

S = r - lo

lo = Angka penilaian validitas yang terendah

c = Angka penilaian validitas yang tertinggi

r = Angka yang diberikan oleh seorang penilai

n = Banyak kategori yang dipilih ahli



Tingkat kepraktisan dapat diukur berdasarkan kemudahan pemakaian di dalam kegiatan pembelajaran yang berdasarkan tujuan pengembangan produk itu sendiri. Kepraktisan komik dapat dilihat dari identifikasi angket kepraktisan siswa. Penyusunan instrumen angket disusun dengan 5 kategori. Dimana skor tertinggi 5 dan skor terendah 1. Sebelum digunakan angket telah dikoreksi terlebih dahulu. Respon diambil menggunakan instrumen angket siswa dan guru guna melihat tingkat kepraktisan komik. Menghitung skor rata-rata keseluruhan dengan rumus berikut ini:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} = Skor rata-rata seluruh aspek

$\sum x$ = Jumlah Skor Seluruh Aspek

n = Banyak kategori yang dipilih ahli

RESULTS AND DISCUSSION

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *komik* pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, legenda dan dongeng. Media pembelajaran berbasis komik dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan 4-D yang terdiri dari 4 tahapan diantaranya tahap *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (pengembangan) dan *Dessiminate* (Penyebaran) dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis.

Tahap *Define* (pendefinisian) merupakan tahap awal dalam melakukan pengembangan suatu produk. Tujuan dari tahap *Define* adalah mendefinisikan dan menetapkan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Pada tahap *define* peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas X SMA Negeri Selangit, Kabupaten Musi Rawas guna memperoleh data yang diperlukan. Terdapat 5 tahapan yang dapat dilakukan peneliti: 1) Analisis awal; 2) Analisis siswa; 3) Analisis tugas; 4) Analisis suatu konsep; 5) Perumusan tujuan proses pembelajaran. Pada tahap *design* memiliki sebuah tujuan yaitu menghasilkan sebuah rancangan *berbasis komik* dalam bentuk *prototype* pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, dongeng dan legenda. Tahapan dalam perancangan media yaitu: melihat silabus yang digunakan sekolah, menyiapkan konsep cerita untuk komik, membuat desain komik pada aplikasi yang telah disiapkan, sehingga memperoleh desain awal. Pada tahap ini ada pemilihan format media pembelajaran yang dikembangkan berbasis *komik* yang dilengkapi dengan sampul komik yang biasanya tertera judul komik, nama serial, nama penerbit, nomor jilid, dan pembuat komik,



splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa panel. Halaman ini bisa dicantumkan judul, cerita, ilustrator serta kreator dan *double-splash page* yaitu dua halaman penuh dengan variasi panel-panel. Berikut ini desain awal media berbasis *komik*, dapat di lihat pada gambar berikut:



Gambar 1
Tampilan Cover Komik



Gambar 2
Tampilan Halaman Utama



Gambar 3.
Tampilan Contoh Gambar Mitos



Gambar 4
Materi Pembelajaran

Tahap *dissiminate* dilakukan secara terbatas hanya kepada kelas X SMA Negeri Selangit Kabupaten Musi Rawas. Adapun penyebarannya dilakukan dengan meyebarakan media berbasis *komik* berbentuk *Soft file*.

Tahap uji coba dilakukan oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Setelah dilakukan validasi dan direvisi sesuai saran, selanjutnya media pembelajaran berbasis *berbasis komik* diuji coba pada kelompok kecil. Data yang dihasilkan dari penulisan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data-data yang diperlukan pada penelitian ini dihasilkan melalui tiga tahapan, yaitu: 1) tahap penilaian validasi para ahli, 2) tahap uji *small group* (kelompok kecil).

Berdasarkan hasil keseluruhan dari penilaian kevalidan atas media pembelajaran berbasis *komik* pada materi sejarah sebagai ilmu, mitos, dongeng dan legenda yang diberikan oleh ahli bahasa, ahli media dan ahli materi memperoleh keterangan baik atau valid. Berikut hasil



rekapitulasi hasil keseluruhan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *komik* oleh para ahli dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Produk

No	Validator	Hasil validasi	Kategori
1	Ahli Bahasa	0,75	Sedang
2	Ahli Media	0,675	Sedang
3	Ahli Materi	0,895	Sedang

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari validator bahasa, media dan materi dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis *komik* termasuk kategori Sedang. Sehingga media pembelajaran tersebut dapat diuji cobakan pada siswa dan guru dalam proses pembelajaran sesuai dengan revisi yang sudah dilakukan berdasarkan saran dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi.

Hasil Uji coba *small group* dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2022 yang berjumlah 6 orang siswa yang dipilih secara acak oleh Bapak Saiful Amri, M.Hum selaku wali kelas X.1 , sebelum mengisi angket kepraktisan siswa terlebih dahulu mengikuti pembelajaran tentang materi sejarah sebagai ilmu, mitos, dongeng dan legenda dengan menggunakan *media pembelajaran berbasis komik*. Setelah selesai mengikuti pembelajaran selama 1 kali pembelajaran. Kemudian diakhir pembelajaran siswa diberikan lembar kepraktisan berupa angket, sebelum siswa mengisi angket kepraktisan tersebut penulis terlebih dahulu menjelaskan bagaimana cara dalam mengisi angket tersebut yang bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang sudah digunakan. Adapun lembar angket kepraktisan tersebut terdiri dari 10 pernyataan yang berbentuk pernyataan positif dan negatif. Siswa dapat menjawab lembar angket dengan memberikan tanda *checklist* yang terdiri dari 5 skor. Skor tertinggi 5 dan terendah 1.

Berikut ini merupakan hasil uji coba kepraktisan yang dilakukan terhadap siswa dan guru yang sudah belajar mengenai materi sejarah sebagai ilmu, mitos, dongeng dan legenda dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *komik*.

Tabel 2. Hasil Angket Kepraktisan Siswa dan Guru

No	Penilai	Jumlah Skor	Rata-rata	Kriteria
1	Siswa	271	4,5	SangatPraktis
2	Guru	44	4,4	SangatPraktis



CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan. Desain yang digunakan dalam mengembangkan Media Pembelajaran berbasis *Median berbasis komik* menggunakan model pengembangan 4-D dengan tahapan: Pendefinisian (*Define*), Perencanaan (*Design*), Pengembangan (*Development*) dan Penyebaran (*Diseminate*). Hasil uji kevalidan dari ahli bahasa, ahli media dan ahli materi terhadap Media Pembelajaran berbasis *komik* diperoleh nilai rata-rata dari seluruh validator adalah 0,774 termasuk pada kategori sedang yang berarti valid sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *komik* pada pelajaran sejarah layak digunakan Hasil kepraktisan melalui *small group* diperoleh nilai 271 dengan rata-rata 4,5 dengan kategori sangat baik atau sangat praktis, dan angket respon guru dengan jumlah butir pernyataan 10. Skor diperoleh sebesar 44 dengan rerata 4,4 dan termasuk kategori sangat baik atau sangat praktis.

REFERENCES

- Amri, S., & Rohman, M. (2013). *Startegi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Erviana, Y. V., Pratiwi. D. R., & Fatmawati. L. (2018). Pengembangan Modul Pendidikan Multikultural Berbasis Karakter Cinta Tanah Air dan Nasionalis Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8 (1), 81-86.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: CV Literasi Nusantara Abadi.
- Hasanadi, 2017. *Kearifan Lokal dlam Cerita Rakyat Lubuklinggau Provinsi Sumatera Selatan*. *Jurnal Penelitian Sejarah dan Budaya*, Vol 3.No 2 hal 82
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Banjarmasin: IAIN Antasari-Press.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. Suryani, Nunuk. (2012). *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Ombak.