

PENGEMBANGAN KOMIK SEJARAH LOKAL BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

Asyrul Fikri^{1*}, Yanuar Al Fiqri²

¹Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Riau
Email: asyrul.fikri@lecturer.unri.ac.id*

Diterima: 17 Februari 2021, Disetujui: 17 Februari 2021, Dipublikasikan 31 Mei 2021

Abstract: *The use of appropriate learning media can affect participants' interest, motivation, and learning outcomes. The media in history learning should adapt to technological advances. Learning media in the form of historical comics will be more interesting if it is developed in the form of an Android-based application. This study aims to design historical learning media in the form of comics based on android applications. The type of research is R & D with the ADDIE model approach, which in this study only reached the development stage. The validation technique was carried out by the questionnaire method. The results of the validation by media experts, material experts, and android application experts were 84.60% with valid or good categories. Thus, the Android-based local historical comic application is suitable for use by students in history learning for the material of the Indonesian people's resistance against Dutch colonialism. The use of Android-based digital comics is expected to increase students' understanding of local history.*

Keywords: *Development, Android comics, Learning Media, Local History*

Abstrak: Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempengaruhi minat, motivasi, dan hasil belajar peserta. Media belajar sejarah dapat menyesuaikan dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran komik sejarah semakin menarik jika dikembangkan dalam bentuk sebuah aplikasi berbasis android. Kajian pada tulisan ini bertujuan untuk mendesain media pembelajaran sejarah dalam bentuk komik berbasis aplikasi android. Jenis penelitian yaitu R & D dengan pendekatan model ADDIE yang pada penelitian ini hanya sampai pada tahap development. Teknik validasi dengan metode angket. Hasil dari validasi ahli media, ahli materi, dan ahli aplikasi android diperoleh sebesar 84,60 % dengan kategori valid atau baik. Maka aplikasi komik sejarah lokal berbasis android layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah untuk materi perlawanan rakyat Indonesia melawan penjajahan Belanda. Penggunaan Komik digital berbasis android diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai sejarah lokal

Kata Kunci: *Pengembangan, Komik.Android, Media Pembelajaran, Sejarah Lokal*

PENDAHULUAN

Persepsi peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah sebagian besar akan berpandangan sama bahwa mata pelajaran sejarah banyak menghafal materi, membosankan dan kurang menarik. Penyebabnya menurut Sayono (2013: 9) adalah rendahnya partisipasi

siswa dalam proses pembelajaran atau dari banyak guru yang menggunakan metode ceramah. Pembelajaran sejarah pada akhirnya hanya menyelesaikan materi pada buku dan peserta dinyatakan tuntas pada proses pembelajaran. Padahal tujuan utama belajar sejarah adalah menjadikan seseorang bijaksana

(Kartodirdjo, 1992; Kuntowijoyo, 1995). Pembelajaran sejarah diharapkan membentuk karakter peserta didik dengan sikap nasionalisme (Susanto, 2014) dan patriotisme (kepahlawanan). Dalam pembelajaran sejarah, peran penting pembelajaran terlihat jelas bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah (Susanto, 2014: 56). Untuk itu perlu usaha yang maksimal dan menyeluruh dari semua guru sejarah sebagai tombak dalam pengembangan pembelajaran sejarah yang bermakna.

Usaha tersebut dapat berupa strategi pengembangan media pembelajaran sejarah yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Pengertian media pembelajaran menurut Sanjaya (2010: 204) adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya. Menurut Djamarah (2010: 120), media memiliki peran penting dalam proses pembelajaran sebagai perantara. Bahan materi yang sulit dipahami menjadi terbantu dengan adanya media. Peserta didik akan mudah mencerna materi pelajaran daripada tanpa bantuan media. Selain itu menurut Hamalik (2008:200), media pembelajaran tidak hanya dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai penyaji materi, tetapi media juga memiliki potensi – potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam belajar. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sepertinya perlu melihat *trend* atau yang sedang diminati generasi muda sekarang. Generasi muda sekarang sangat tertarik dengan komik digital yang dapat diakses melalui gadget. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah dapat menggunakan komik berbasis digital. Hal ini bertujuan pelajaran sejarah menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Dari sisi konten komik sejarah yaitu mengenai sejarah lokal yang kemudian

dikaitkan dengan sejarah nasional. Menurut Kartodirdjo (1992) pembelajaran sejarah harus menggunakan pendekatan lokosentris, yakni pembelajaran sejarah dengan berpijak pada sejarah lokal. Guru harus memahami prinsip keterkaitan antar waktu dalam penyajian peristiwa, dan juga harus memahami sejarah lokal. Dengan demikian, guru akan selalu menghubungkan peristiwa nasional dengan peristiwa di daerah. Sebagai contoh, saat pembelajaran sejarah sedang membahas perjuangan rakyat Indonesia melawan kolonial Belanda, maka guru sejarah dapat mengaitkannya dengan peristiwa sejarah lokal. Keterkaitan materi dan pembahasan akan melibatkan tidak hanya pikiran tetapi juga emosional, sehingga akan melahirkan kesadaran adanya kesinambungan sejarah masa lalu dengan apa yang terjadi sekarang. Kajian tulisan ini akan menggabungkan konsep media komik dan teknologi pembelajaran dan dampaknya dalam proses belajar mengajar sejarah terutama pemahaman sejarah lokal.

Kesulitan peserta didik selama pandemik Covid-19 ini akan terbantu dengan kehadiran komik sejarah berbasis aplikasi android. Masih dilarangnya proses tatap muka di sekolah, mengakibatkan peserta didik kurang maksimal dalam memahami materi pelajaran sejarah yang berkaitan dengan sejarah lokal. Hal ini ditambah lagi dengan akses internet yang terbatas di beberapa daerah di Provinsi Riau. Hal ini yang mendorong peneliti untuk mengembangkan komik sejarah berbasis android.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis aplikasi meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar sejarah. Seperti dalam penelitian Printina yang berjudul “penggunaan sumber belajar digital *exelsa moodle* dan komik *toondo* dalam meningkatkan kreativitas belajar sejarah” (2017), hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan sumber belajar digital

melalui exelsa moodle dan aplikasi Komik Toondo menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk membangkitkan semangat belajar sejarah.

Penelitian lainnya yaitu dari prasetyo yang berjudul “komik digital berbasis android (*m-learning*) dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kesadaran budaya” (2017), penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang lebih atraktif membuat siswa lebih antusias dalam memahami materi khususnya mata pelajaran sejarah. ditambah lagi di era digital seperti ini banyak sekali media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru. Salah satunya mengenai smartphone yang sekarang sudah sangat menjamur di berbagai kalangan. Guru dituntut untuk *melek* teknologi. Dengan penguasaan teknologi, maka guru akan lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. selain itu, materi yang disampaikan juga harus dikaitkan dengan lingkungan sekitar peserta didik. Dalam pembelajaran sejarah, materi lingkungan sekitar diistilahkan dengan sejarah lokal. Materi sejarah lokal juga terselip nilai-nilai kearifan lokal dan budaya masyarakat setempat. Di era globalisasi saat ini, semua informasi cepat diserap dan diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, pemahaman tentang sejarah lokal dan budaya menjadi *filter* peserta didik dalam hal menerima informasi dari luar. Penelitian ini bertujuan bukan hanya meningkatkan prestasi siswa akan tetapi nilai-nilai moral yang telah di wariskan oleh nenek moyang dan tentunya tetap dapat melestarikan kebudayaan tersebut agar tidak hilang disebabkan oleh perkembangan zaman.

Meskipun dari penelitian sebelumnya sudah ada beberapa yang mengkaji tentang digitalisasi media dan sumber belajar sejarah dalam bentuk komik, namun belum ada yang menampilkan konten sejarah lokal pada komik sejarah. Riset ini nantinya akan mengembangkan komik sejarah berbasis

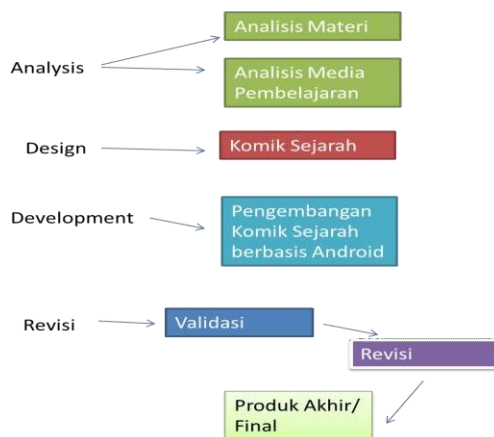
android dengan materinya pada sejarah lokal yang ada di Riau. Untuk tahap awal materi pada pengembangan produk komik berkaitan dengan sejarah perjuangan rakyat Siak melawan kolonialisme Belanda.

METODE PENELITIAN

Kajian pada penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *research and development (R&D)* yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang terdiri dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluating* (evaluasi). Model penelitian pengembangan produk yang digunakan hanya sampai pada tahap *development* (Pengembangan) produk yang nantinya akan divalidasi oleh validator dengan metode angket.

Uji validitas produk yaitu komik berbasis android dilakukan oleh validator yang berkompeten yang kemudian memberikan penilaian atau saran secara umum terhadap media komik berbasis android. Validator ahli akan menentukan valid atau tidak valid produk media pembelajaran tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni dengan cara menghitung persentase nilai hasil validasi berdasarkan hasil angket dari validator.

Adapun tahapan pada model ADDIE dapat diuraikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE dalam Media Komik Sejarah berbasis Android

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian dan pengembangan dapat dilihat berdasarkan skor penilaian atau analisis validator yang didapat. Semakin besar skor hasil analisis data maka semakin baik tingkat kelayakan produk. Menurut Ridwan (2011), kriteria penentuan kelayakan produk dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria kelayakan media pembelajaran

No	Persentase	Keterangan
1	80 % - 100 %	Baik/Valid
2	60 % – 79,99 %	Cukup Baik/ Cukup Valid
3	50 % - 59,99 %	Kurang Baik / Kurang Valid
4	0 – 49,99	Tidak Baik (diganti)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran berbasis android. Produk media pembelajaran ini dibuat dan dirancang sendiri oleh peneliti, dengan tujuan dapat

digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dan juga sebagai sumber belajar mandiri yang sewaktu-waktu dapat digunakan oleh siswa di luar sekolah. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model perancangan media pembelajaran model ADDIE.

Model ADDIE memiliki 5 tahapan antara lain *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Penelitian pengembangan model ADDIE yang dilakukan hanya sampai tahap *Development* (Pengembangan), karena tujuan penelitian ini hanya sebatas mengembangkan dan menghasilkan suatu media pembelajaran yang valid untuk diimplementasikan berdasarkan penilaian validator.

Tahap - tahap penelitian pengembangan tersebut dijelaskan seperti di bawah ini:

- Analysis*, yaitu menganalisis materi dan media pembelajaran. Hasil analisis yaitu materi yang membutuhkan media sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik adalah materi tentang perlawanan rakyat Indonesia masa penjajahan Belanda. Materi tersebut dikaitkan dengan sejarah lokal yaitu Sejarah Perjuangan Rakyat Siak Melawan Penjajahan Belanda. Media yang tepat adalah Komik Sejarah.
- Design*, yaitu membuat komik sejarah tentang perjuangan rakyat Siak. Komik tersebut akan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi atau konten komik.
- Development*, Komik dikembangkan menjadi Aplikasi berbasis Android. Selanjutnya aplikasi tersebut di validator oleh ahli.

Tabel 2. Hasil validasi ahli media

No	Aspek	Presentase (%)
1	Kebahasaan	83,34%
2	Warna	75,62%
3	Desain gambar	80,15%
4	Tata letak	82,80%
Rata-rata		80,48%

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media yaitu Yulianto mengenai media pembelajaran komik menghasilkan persentase sebesar 80,48 %. Hal yang dinilai meliputi tampilan, pemilihan warna, desain gambar, tata letak. Saran dari validator adalah komik ini sudah bagus, namun perlu diperhatikan lagi tentang penggunaan warna.

Tabel 3. Hasil validasi ahli materi

No	Aspek	Presentase (%)
1	Kebahasaan	88,14%
2	Kesesuaian materi	94,67%
3	Ilustrasi	95,66%
Rata-rata		92,82%

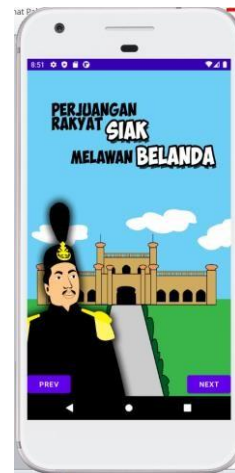
Hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh validator (Bunari) diperoleh sebesar 90,50 %. Aspek yang dinilai oleh para ahli materi adalah kebahasaan, kesesuaian indikator dengan materi, kesesuaian animasi dengan materi yang ingin disampaikan, aspek ilustrasi.

Tabel 4. Hasil validasi ahli aplikasi android

No	Aspek	Presentase (%)
1	Kebahasaan	80,33%
2	Grafika	75,63%
3	Pengolahan program	85,17%
4	Penggunaan	83,81%
Rata-rata		80,49%

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli Teknik Informatika/ Ilmu Komputer

(Yuliska) mengenai media pembelajaran komik menghasilkan persentase sebesar 80,49 %. Hal yang dinilai meliputi tampilan, fungsi tombol, output dari menu, dan juga kemudahan akses pengolahan program dan penggunaan aplikasi. Saran dari validator adalah aplikasi ini sudah bagus, namun perlu diperhatikan lagi dari tampilan menu yang masih sederhana .



Gambar 2. Tampilan halaman awal komik berbasis android.



Gambar 3. Tampilan isi komik berbasis android

Rata-rata validasi dari ahli media ,ahli materi, dan ahli aplikasi android diperoleh sebesar 84,60 % dengan kategori valid atau baik. Maka aplikasi komik sejarah lokal berbasis android

layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah untuk materi perlawanan rakyat Indonesia melawan penjajahan Belanda.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa, media pembelajaran menggunakan komik berbasis android telah berhasil dibuat. Media ini termasuk dalam kategori baik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan pengumpulan data validasi yang telah dilakukan oleh penilaian validator diperoleh persentase rata-rata sebesar 84,60% dengan kategori valid, Maka aplikasi komik sejarah lokal berbasis android layak digunakan oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah untuk materi perlawanan rakyat Indonesia melawan penjajahan Belanda. Selain itu, media pembelajaran ini dapat diakses dimanapun dan kapanpun oleh peserta didik. Aplikasi ini masih dalam tahap pengembangan. Pengembangan aplikasi selanjutnya akan tetap berfokus pada konten sejarah lokal. Hal ini penting untuk meningkatkan pemahaman dan kepedulian peserta didik terhadap sejarah lokal.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Djamarah. S. B, Zain. A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar.2008. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Kartodirjo, Sartono. 1992. *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu sejarah*. Yogyakarta : Yayasan Bentang Budaya.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Grup
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group

Artikel Jurnal:

- Printina, B.I. 2017. *Penggunaan Sumber Belajar Digital Exelsa Moodle dan Komik Toondo Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Sejarah*. Jurnal Agastya, 7 (2), 57-67
- Prasetyo, AA. 2017. *Komik Digital Berbasis Android (M- Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya*. Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone. Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret.316-327
- Sayono, Joko. 2013. *Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis*. Jurnal Sejarah Dan Budaya. Tahun Ketujuh, Nomor 1, Juni. 2013,9-17.