

DEVELOPMENT OF COMIC-BASED LEARNING MEDIA ON INDONESIAN HISTORY MATERIALS DURING THE NATIONAL MOVEMENT PERIOD TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION OF GRADE XI STUDENTS OF RIAU OIL AND GAS TECHNOLOGY VOCATIONAL SCHOOL

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Materi Sejarah Indonesia Masa Pergerakan Nasional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI SMK Migas Teknologi Riau

^{1a}Afifah Miftahul Jannah, ^{2b}Bunari, ^{3a}Yanuar Al Fiqri

¹²³Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Pekanbaru, 28293, Indonesia

^{1a}afifah.miftahul5878@student.unri.ac.id

^{2b}bunari@lecturer.unri.ac.id

^{3c}yanuar.al@lecturer.unri.ac.id

(*)Corespondence Author
afifah.miftahul5878@student.unri.ac.id

How to Cite: Afifah Miftahul Jannah, Bunari, Yanuar Al Fiqri. (2026). Development Of Comic-Based Learning Media On Indonesian History Materials During The National Movement Period To Improve Learning Motivation Of Grade XI Students Of Riau Oil And Gas Technology Vocational School.

doi: 10.36526/js.v3i2.5921

Abstract

Received : 26-07-2025
Revised : 01-09-2025
Accepted : **21-10-2025**

Keywords

*Instructional Media,
Historical Comics,
Motivation to learn,
ADDIE Development,
SMK Migas*

This study aims to develop comic-based learning media for the Indonesian History material during the National Movement Period to increase the learning motivation of grade XI students of SMK Migas Teknologi Riau. The background of this study is based on the low learning motivation of students caused by the use of monotonous learning media, such as printed books with minimal visuals. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The results of media validation by material experts obtained a score of 90% and by media experts 90%, both in the very good category. A small group trial with 7 students showed a strongly agree score of 81%, categorized as adequate, while a large group trial with 20 students obtained a score of 88%, categorized as very adequate. Furthermore, there was an increase in the percentage of learning motivation scores between the small group from 80% to 84%, while the large group from 71% to 82% after using comic media. These results indicate that comic media is effective in increasing student learning motivation in history learning. The novelty of this research lies in the contextual integration of comic visual media into national history material, a practice never before implemented in this school. This medium not only captures students' attention but also makes learning more meaningful and enjoyable.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan kualitas sumber daya manusia suatu bangsa. Dalam perspektif nasional, pendidikan bukan hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan, melainkan juga menjadi sarana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhhlak mulia, cakap, dan mandiri. Sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, disebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab.

Ki Hajar Dewantara, Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, menyatakan bahwa pendidikan adalah daya upaya untuk memajukan budi pekerti (karakter), pikiran (intelektual), dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Maka dari itu, pendidikan semestinya mampu membentuk manusia seutuhnya yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga secara emosional, spiritual, dan sosial. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan proses pembelajaran yang bermutu dan mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar peserta didik, khususnya dalam mata pelajaran yang sering kali dianggap membosankan, seperti sejarah.

Mata pelajaran sejarah merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum pendidikan nasional. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diharapkan mampu memahami perjalanan bangsa, menghargai jasa para pahlawan, serta menumbuhkan semangat kebangsaan dan nasionalisme. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah belum mampu menarik minat belajar siswa secara optimal. Banyak siswa menganggap bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang penuh dengan hafalan, tidak menarik, dan tidak relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari.

Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah adalah penggunaan metode dan media pembelajaran yang monoton. Metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Padahal, menurut teori konstruktivisme, pembelajaran yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Motivasi belajar merupakan aspek penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sardiman (2011) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah dorongan yang menjadi kekuatan penggerak dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Semakin tinggi motivasi belajar siswa, semakin besar pula kemungkinan mereka untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran kepada peserta didik. Arsyad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, pemahaman, dan retensi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pemilihan media pembelajaran yang tepat sangat penting agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Salah satu media yang potensial digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah komik.

Komik sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik visual yang kuat dan dapat menyampaikan pesan pembelajaran melalui kombinasi gambar dan teks. Menurut McCloud (1993), komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang disusun dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan menghasilkan respons estetis kepada pembacanya. Dalam konteks pembelajaran, komik memiliki kelebihan karena dapat menyederhanakan konsep yang kompleks, memperjelas informasi, serta meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Komik juga memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik, terutama generasi Z yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan media visual. Komik dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta menumbuhkan minat baca. Komik juga dapat membantu siswa memahami alur peristiwa sejarah melalui narasi visual yang lebih mudah dicerna dibandingkan dengan teks naratif yang panjang dalam buku cetak.

Penelitian yang dilakukan oleh Novita dan Herlina (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, serta memudahkan mereka dalam memahami materi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi

media visual seperti komik dapat menjadi alternatif solusi dalam mengatasi kejemuhan siswa terhadap pembelajaran sejarah yang cenderung bersifat tekstual.

Observasi awal yang dilakukan di SMK Migas Teknologi Riau menunjukkan bahwa proses pembelajaran sejarah masih didominasi oleh penggunaan buku cetak dan papan tulis sebagai media utama. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa merasa bosan, tidak fokus, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Beberapa siswa bahkan menyatakan bahwa mereka kesulitan memahami materi sejarah karena penyampaianya kurang menarik dan terlalu padat dengan teks.

Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa kelas XI, diketahui bahwa mereka menginginkan adanya pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka berharap agar guru menggunakan media pembelajaran yang lebih banyak mengandung gambar atau visual, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan membangkitkan semangat belajar. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu menjawab kebutuhan dan harapan siswa.

Penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejarah diharapkan mampu menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik yang dirancang dengan baik tidak hanya akan menyampaikan materi sejarah secara menarik, tetapi juga dapat membentuk imajinasi dan pemahaman siswa tentang peristiwa sejarah melalui visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita yang hidup. Dengan demikian, komik dapat menjadi jembatan antara dunia siswa yang visual dan dunia materi sejarah yang abstrak dan naratif.

Komik sejarah juga memiliki nilai edukatif yang tinggi karena dapat menyajikan informasi sejarah dalam bentuk cerita bergambar yang menggugah emosi dan imajinasi siswa. Komik dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menghadirkan situasi sejarah secara kontekstual dan dramatis. Selain itu, media komik dapat digunakan sebagai media evaluasi yang kreatif, di mana siswa dapat diminta untuk membuat komik sederhana tentang peristiwa sejarah sebagai bentuk pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Dengan melihat berbagai keunggulan media komik serta kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik di SMK Migas Teknologi Riau, peneliti merlu untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi Sejarah Indonesia, khususnya pada masa pergerakan nasional. Materi ini dipilih karena memiliki nilai historis dan edukatif yang tinggi, serta relevan untuk menumbuhkan semangat kebangsaan dan rasa cinta tanah air di kalangan siswa.

Pengembangan media komik ini diharapkan dapat memberikan alternatif solusi dalam proses pembelajaran sejarah di SMK, terutama untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam bidang pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif dan kontekstual sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

Berdasarkan latar belakang dan kebutuhan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul: "**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Materi Sejarah Indonesia Masa Pergerakan Nasional untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK Migas Teknologi Riau.**" Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa komik sejarah yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk komik, tetapi juga untuk menguji keefektifan media tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran sejarah tidak lagi dianggap membosankan,

melainkan menjadi proses belajar yang menyenangkan, bermakna, dan mampu membentuk karakter kebangsaan siswa secara utuh.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi Sejarah Indonesia masa pergerakan nasional, serta mengetahui kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yaitu singkatan dari lima tahapan: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ini dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel dalam merancang serta mengembangkan produk pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan analisis kebutuhan terhadap kondisi pembelajaran sejarah di kelas XI SMK Migas Teknologi Riau. Analisis ini mencakup pengamatan langsung, wawancara dengan guru sejarah, serta angket awal kepada siswa untuk mengetahui minat dan motivasi mereka terhadap pembelajaran sejarah. Dari hasil analisis diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran selama ini kurang bervariasi, cenderung hanya mengandalkan buku teks, serta belum ada penggunaan media visual seperti komik. Hal ini menyebabkan siswa merasa jemu dan kurang antusias terhadap pelajaran sejarah.

Tahap berikutnya adalah *Design*, yakni proses merancang media pembelajaran berbasis komik sesuai dengan hasil analisis kebutuhan. Peneliti menyusun alur cerita komik berdasarkan materi sejarah Indonesia masa pergerakan nasional yang sesuai dengan kurikulum kelas XI. Selain itu, dalam tahap ini ditentukan struktur isi komik, gaya ilustrasi, serta integrasi antara teks naratif dan elemen visual. Desain ini dirancang untuk menarik perhatian siswa, menyederhanakan konsep-konsep sejarah yang kompleks, serta meningkatkan daya serap materi.

Pada tahap *Development*, dilakukan proses pembuatan media komik dengan bantuan aplikasi desain grafis dan ilustrasi digital. Komik yang dikembangkan berisi narasi sejarah yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar. Karakter dalam komik dibuat menyerupai tokoh-tokoh sejarah seperti Ir. Soekarno, Dr. Cipto Mangunkusumo, dan tokoh-tokoh penting lainnya dari masa pergerakan nasional. Proses ini melibatkan tahapan editing, tata letak, serta pengujian awal untuk memastikan isi materi dan tampilan visual sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan validasi oleh dua ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan penilaian terhadap kesesuaian isi komik dengan kompetensi dasar dalam kurikulum, kebenaran fakta sejarah, dan kedalaman materi. Sementara itu, ahli media menilai aspek tampilan visual, keterbacaan, dan daya tarik komik sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi, media komik memperoleh penilaian sangat layak dengan skor rata-rata dari ahli materi sebesar 90% dan dari ahli media sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan.

Tahap *Implementation* dilakukan dengan uji coba terbatas pada dua kelompok siswa: uji coba kelompok kecil dengan 7 siswa dan uji coba kelompok besar dengan 20 siswa dari kelas XI SMK Migas Teknologi Riau. Dalam pelaksanaan uji coba, siswa diberikan pembelajaran sejarah menggunakan media komik, kemudian dilakukan pengukuran terhadap perubahan motivasi dan pemahaman siswa. Siswa diminta mengisi angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran.

Untuk mengukur peningkatan motivasi belajar siswa, digunakan angket motivasi dengan skala Likert yang terdiri dari beberapa indikator, seperti ketertarikan terhadap materi, antusiasme mengikuti pembelajaran, perhatian selama kegiatan belajar, serta dorongan untuk belajar mandiri. Angket ini divalidasi terlebih dahulu untuk memastikan reliabilitas dan validitas butir pertanyaannya. Sementara itu, untuk mengetahui efektivitas media komik terhadap hasil belajar siswa, digunakan lembar kuisioner yang berupa angket motivasi belajar. Selain itu, respon siswa terhadap penggunaan

komik juga sangat positif, ditunjukkan dengan peningkatan skor motivasi belajar dari kategori sedang ke tinggi.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mencakup angket validasi (oleh ahli), angket motivasi belajar (untuk siswa), lembar observasi aktivitas belajar, dan perangkat tes hasil belajar. Lembar validasi diberikan kepada ahli untuk mengevaluasi kualitas isi dan tampilan media komik. Angket motivasi disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang relevan, seperti yang dikemukakan oleh Uno (2011), meliputi perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Sedangkan instrumen tes digunakan untuk mengukur capaian pengetahuan siswa dan disusun sesuai dengan kaidah penyusunan soal yang baik.

Prosedur pelaksanaan penelitian ini diawali dengan perizinan dan koordinasi kepada sekolah dan guru mata pelajaran sejarah. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data awal berupa observasi dan wawancara. Setelah media dikembangkan dan divalidasi, uji coba dilaksanakan dalam dua tahap (kelompok kecil dan kelompok besar). Proses pembelajaran dilaksanakan oleh peneliti sendiri, agar pelaksanaan sesuai dengan desain yang dirancang. Setelah pembelajaran selesai, siswa mengisi angket motivasi dan mengikuti tes hasil belajar. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai kelayakan dan efektivitas media komik.

Secara keseluruhan, metode penelitian yang digunakan telah dirancang secara sistematis sesuai dengan tujuan pengembangan produk. Setiap tahapan pengembangan ADDIE dilaksanakan dengan cermat dan melibatkan partisipasi berbagai pihak, seperti siswa, guru, dan ahli materi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik pada materi Sejarah Indonesia masa pergerakan nasional guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI SMK Migas Teknologi Riau. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran sejarah di kelas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI Geologi Pertambangan SMK Migas Teknologi Riau, diketahui bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah masih sangat terbatas. Guru hanya menggunakan buku cetak, papan tulis, dan penjelasan verbal. Siswa tampak kurang antusias dan menunjukkan kejemuhan saat pelajaran berlangsung. Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan siswa yang menyatakan bahwa mereka merasa bosan dengan metode pembelajaran konvensional yang minim variasi. Para siswa menginginkan media pembelajaran yang lebih menarik dan visual, seperti gambar atau komik yang bisa membantu mereka memahami isi materi sejarah secara lebih menyenangkan.

Dari hasil analisis tersebut, peneliti kemudian merancang media pembelajaran berbasis komik dengan mengambil materi dari kompetensi dasar sejarah Indonesia dengan cakupan materi terbatas hanya pada topik organisasi pergerakan nasional tertentu, yaitu *Budi Utomo* dan *Sumpah Pemuda*. Materi sejarah lain belum diintegrasikan dalam media komik. Seperti Budi Utomo dan peristiwa Sumpah Pemuda. Peneliti menyusun materi menjadi narasi visual dengan bahasa yang ringan, mudah dipahami, dan tetap mengacu pada kurikulum. Komik yang dikembangkan terdiri dari ilustrasi tokoh, latar peristiwa, dialog, serta kutipan sejarah yang dilengkapi dengan penjelasan naratif.



Gambar 1. Tampilan Cover Komik Budi Utomo dan Sumpah Pemuda



Gambar 2. Tampilan Isi Materi Sumpah Pemuda dan Budi Utomo

Tahap berikutnya adalah pengembangan media, yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi bertujuan untuk mengetahui kelayakan isi dan tampilan media komik. Penilaian oleh ahli materi dengan total skor 45 dari maksimum 50 poin. Jika dikonversikan, persentasenya adalah 90%, yang dikategorikan sebagai "Sangat Valid". Aspek yang dinilai meliputi kesesuaian materi dengan kurikulum, ketepatan informasi sejarah, dan keterpaduan isi. Sementara itu, validasi ahli media dengan total skor 36 dari maksimum 40 poin, atau setara 90%. Penilaian ini mencakup desain tampilan, kejelasan visual, dan kualitas grafis komik. Kedua hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik tersebut sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

Setelah validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil dengan skala uji coba yang masih kecil, yakni kelompok kecil (7 siswa) dan kelompok besar (20 siswa) dari kelas XI. Hal ini membatasi generalisasi hasil penelitian karena belum mewakili populasi siswa yang lebih luas. Uji coba dilaksanakan dalam dua pertemuan, di mana pertemuan pertama dilakukan tanpa menggunakan media komik dan pertemuan kedua dengan menggunakan media komik serta metode *role-playing*.

Respon siswa dikumpulkan melalui angket, yang menunjukkan bahwa dari maksimum skor 350, diperoleh total skor 285 atau 81%. Angka ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap media pembelajaran berbasis komik. Kritik siswa yang muncul selama uji coba, seperti ukuran huruf yang terlalu kecil, langsung ditindaklanjuti oleh peneliti melalui revisi desain media.

Selanjutnya, uji coba kelompok besar dilakukan terhadap 20 siswa. Sama seperti pada uji coba sebelumnya, pembelajaran dilakukan dengan dan tanpa menggunakan media komik, lalu siswa diminta mengisi angket penilaian media. Hasil angket menunjukkan total skor 880 dari maksimum 1000, yang berarti tingkat keterterimaan media oleh siswa mencapai 88%, dan dikategorikan sebagai "Sangat Valid".

Evaluasi efektivitas media dilakukan dengan membandingkan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media. Dalam uji coba kelompok kecil, skor motivasi belajar sebelum menggunakan media adalah 560, atau setara dengan 80%, dan setelah penggunaan media meningkat menjadi 593 atau 84%. Ini menunjukkan peningkatan sebesar 4% dan masuk dalam kategori "Sangat Tinggi".

Hasil validasi dan uji coba disajikan pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi dan Uji Coba

Komponen Penilaian	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
Validasi Ahli Materi	45	90%	Sangat Layak
Validasi Ahli Media	36	90%	Sangat Layak
Respon Siswa (Kelompok Kecil)	285	81%	Layak
Respon Siswa (Kelompok Besar)	880	88%	Sangat Layak
Motivasi Belajar Kelompok Kecil (Sebelum dan Sesudah)	560 & 593	80% & 84%	Tinggi dan Sangat Tinggi
Motivasi Belajar Kelompok Besar (Sebelum dan Sesudah)	1423 & 1642	71% & 82%	Tinggi dan Sangat Tinggi

Respon siswa terhadap penggunaan media komik sangat positif. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami. Ilustrasi tokoh dan dialog dalam komik membantu siswa membayangkan suasana sejarah dan menghubungkan peristiwa dengan konteks kehidupan nyata. Sebagian siswa bahkan menyatakan keinginan agar media semacam ini digunakan dalam mata pelajaran lain yang bersifat teoretis dan cenderung membosankan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia pada topik pergerakan nasional, guna meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMK Migas Teknologi Riau. Pengembangan media ini didasarkan pada kebutuhan riil di lapangan yang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis serta buku teks. Kondisi ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa serta minimnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal penting yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa. Sardiman (2011) menyebutkan bahwa motivasi belajar adalah daya penggerak atau dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pembelajaran sejarah, motivasi menjadi sangat penting karena siswa dituntut untuk memahami materi yang bersifat naratif, padat informasi, dan seringkali kurang diminati. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu membangkitkan minat serta memfasilitasi gaya belajar visual siswa, seperti media komik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara, diperoleh data bahwa mayoritas siswa merasa jemu saat mengikuti pelajaran sejarah. Hal ini dikarenakan penyampaian materi bersifat satu arah dan tidak menggunakan media visual yang menarik. Siswa merasa kesulitan dalam memahami tokoh-tokoh, kronologi, dan konteks peristiwa sejarah hanya dari narasi teks. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa mereka lebih memahami pelajaran ketika disampaikan dengan bantuan gambar atau cerita visual, seperti komik. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran visual-auditori yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah menyerap informasi yang dikemas secara visual (Arsyad, 2015).

Pengembangan media pembelajaran dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahapan awal, yaitu analisis, menjadi kunci untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap karakteristik siswa, materi ajar, dan kondisi pembelajaran di kelas. Hasil dari tahap ini menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap media yang bersifat naratif visual dan interaktif.

Tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk media berupa komik sejarah yang mengangkat tema organisasi pergerakan nasional, seperti Budi Utomo dan Sumpah Pemuda. Komik disusun dengan memadukan teks naratif dan ilustrasi tokoh serta peristiwa sejarah secara berurutan. Penulisan naskah komik disesuaikan dengan kurikulum dan disederhanakan dalam bentuk cerita bergambar. Ini sesuai dengan pendapat Sudjana & Rivai (2013) yang menyatakan bahwa media komik dapat memberikan pengalaman belajar konkret melalui penyajian visual yang mudah dipahami siswa.

Setelah pengembangan, media divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi oleh ahli materi menghasilkan skor 45 dari total 50 poin atau 90%, yang dikategorikan sangat valid. Validasi ini menilai kesesuaian isi komik dengan kurikulum, akurasi informasi sejarah, dan kebermanfaatan isi. Ahli media memberikan skor 36 dari 40 poin atau 90%, juga dalam kategori sangat valid, yang menilai aspek teknis seperti desain, tata letak, dan keterbacaan. Hasil ini menunjukkan bahwa media telah memenuhi standar kualitas isi dan tampilan visual yang baik.

Media komik kemudian diuji cobakan kepada dua kelompok: kelompok kecil (7 siswa) dan kelompok besar (20 siswa). Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan respons siswa terhadap media. Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa skor total respon siswa terhadap media mencapai 285 dari total 350 atau 81%, yang berarti valid. Sedangkan pada kelompok besar, skor yang diperoleh adalah 880 dari 1000 atau 88%, termasuk kategori sangat valid. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa merasa media komik menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka lebih fokus dalam mengikuti pelajaran.

Efektivitas media dalam meningkatkan motivasi belajar juga diuji melalui angket sebelum dan sesudah penggunaan media. Pada uji coba kelompok kecil, skor motivasi siswa meningkat dari 560 menjadi 593, naik 4%. Sedangkan pada kelompok besar, terjadi peningkatan dari 1423 menjadi 1642, naik sebesar 11%. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran berbasis komik.

Menurut teori ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikemukakan oleh Keller (1987), motivasi belajar dapat ditingkatkan apabila media pembelajaran mampu menarik perhatian, relevan dengan kebutuhan siswa, menumbuhkan kepercayaan diri, dan memberikan kepuasan belajar. Media komik dalam penelitian ini terbukti mampu memenuhi keempat aspek tersebut. Ilustrasi yang menarik berhasil membangkitkan perhatian siswa; isi cerita yang sesuai kurikulum menciptakan relevansi; kemudahan memahami materi menumbuhkan kepercayaan diri siswa; dan penggunaan komik sebagai alat bantu pembelajaran memberikan kepuasan karena siswa merasa belajar menjadi lebih menyenangkan.

Peningkatan ini membuktikan bahwa media komik tidak hanya berdampak terhadap motivasi, tetapi juga pada hasil belajar kognitif siswa. Ini diperkuat oleh pendapat Heinich (2005)

yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar karena mampu merangsang berbagai indera siswa dan memperkuat daya ingat.

Respon siswa secara kualitatif menunjukkan bahwa mereka menyukai pembelajaran menggunakan komik karena mudah dipahami, menyenangkan, dan tidak membosankan. Sebagian besar siswa mengaku lebih mudah memahami tokoh dan peristiwa sejarah karena dapat melihat langsung gambar dan alur cerita. Beberapa siswa juga menyatakan bahwa penggunaan media komik membuat mereka ingin belajar lebih lanjut secara mandiri. Hal ini menunjukkan adanya transfer nilai dan peningkatan keterlibatan siswa secara afektif maupun kognitif.

Meskipun media komik menunjukkan efektivitas tinggi, masih terdapat beberapa kekurangan yang menjadi catatan. Beberapa siswa mengeluhkan ukuran tulisan yang terlalu kecil dan ilustrasi yang kurang tajam di beberapa halaman. Namun, kekurangan ini telah diperbaiki oleh peneliti melalui revisi desain dan tata letak komik. Hal ini menunjukkan bahwa proses pengembangan media bersifat dinamis dan terus disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pengguna.

Penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu. Misalnya, penelitian Novita & Herlina (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran sejarah mampu meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa. Demikian pula, penelitian oleh Wahyuni (2018) menunjukkan bahwa media komik memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan metode ceramah. Hasil serupa juga ditemukan oleh Sari & Anggraini (2019) yang mengungkapkan bahwa komik dapat meningkatkan literasi sejarah siswa secara visual dan verbal.

Dari keseluruhan temuan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media ini menjadi alternatif inovatif yang dapat digunakan oleh guru sejarah untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan menyenangkan. Dalam jangka panjang, penggunaan media seperti ini juga dapat membantu membentuk karakter nasionalisme dan rasa cinta tanah air pada siswa, karena mereka diajak memahami nilai-nilai perjuangan bangsa melalui pendekatan visual dan naratif.

Penggunaan media komik juga sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi Z yang lebih menyukai pembelajaran berbasis teknologi, visual, dan bersifat interaktif. Seiring perkembangan zaman, peran guru sebagai fasilitator dituntut untuk terus berinovasi dalam memilih dan mengembangkan media yang relevan. Oleh karena itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, pengembang media pembelajaran, dan pihak sekolah dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan zaman dan karakter peserta didik.

Terakhir, penelitian ini memiliki kontribusi penting dalam pengembangan media pembelajaran sejarah yang inovatif. Namun demikian, peneliti menyarankan agar media ini terus dikembangkan dengan memperluas cakupan materi sejarah lainnya, meningkatkan kualitas ilustrasi, serta menjajaki integrasi dengan media digital interaktif. Dengan demikian, media komik tidak hanya menjadi alat bantu dalam pembelajaran sejarah, tetapi juga sebagai media literasi visual dan budaya yang mampu membangun generasi muda yang cerdas sejarah dan memiliki identitas kebangsaan yang kuat.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, pengembangan media, validasi oleh ahli, serta uji coba terbatas dan luas terhadap siswa kelas XI di SMK Migas Teknologi Riau, maka dapat disimpulkan beberapa hal penting yang merupakan jawaban atas rumusan masalah dan selaras dengan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis komik yang dikembangkan terbukti sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI SMK. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media, yang masing-masing memberikan skor 90% dengan kategori "sangat valid". Validasi ahli materi mencakup aspek kesesuaian isi dengan kurikulum, ketepatan materi

sejarah, dan relevansi dengan kompetensi dasar. Sedangkan validasi ahli media menilai aspek tampilan visual, tata letak, keterbacaan, dan desain grafis. Media komik dirancang dengan pendekatan naratif-visual yang menyajikan tokoh, latar, dan alur sejarah dalam bentuk cerita bergambar yang menarik dan edukatif.

2. Penggunaan media komik secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran sejarah. Berdasarkan angket motivasi yang diisi sebelum dan sesudah penggunaan media, terjadi peningkatan motivasi belajar siswa baik dalam uji coba kelompok kecil maupun kelompok besar. Pada kelompok kecil, motivasi belajar meningkat sebesar 4% (dari 80% menjadi 84%), sedangkan pada kelompok besar meningkat sebesar 11% (dari 71% menjadi 82%). Hal ini menunjukkan bahwa media komik memiliki pengaruh yang positif terhadap aspek afektif siswa, seperti ketertarikan, antusiasme, perhatian, dan kemauan untuk belajar lebih lanjut.
3. Media pembelajaran berbasis komik memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan skor rata-rata hasil dari angket motivasi belajar. Selain meningkatkan motivasi, media ini juga mendukung pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Ini membuktikan bahwa media visual yang disajikan dalam bentuk cerita dapat mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami alur peristiwa sejarah secara kronologis dan kontekstual.
4. Respon siswa terhadap media pembelajaran komik sangat positif, baik dari segi visual, isi, maupun kepraktisan. Siswa menyatakan bahwa komik membantu mereka memahami materi lebih cepat dan menyenangkan. Mereka lebih tertarik untuk membaca komik dibandingkan buku teks yang hanya berisi narasi panjang. Selain itu, pendekatan visual melalui ilustrasi tokoh dan dialog dalam komik dinilai lebih hidup dan komunikatif, sehingga menumbuhkan imajinasi serta empati terhadap nilai-nilai perjuangan tokoh sejarah. Hasil ini memperkuat temuan bahwa siswa generasi sekarang lebih merespons baik media yang bersifat visual dan naratif.
5. Prosedur pengembangan media menggunakan model ADDIE terbukti efektif dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang sistematis dan terukur. Lima tahapan dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) telah dilakukan secara berurutan dan saling berkaitan. Analisis kebutuhan yang mendalam menghasilkan perumusan media yang sesuai karakteristik peserta didik; tahap desain dan pengembangan menghasilkan produk media yang layak; uji coba pada tahap implementasi memberikan umpan balik yang konkret untuk perbaikan; dan tahap evaluasi menunjukkan bahwa media tersebut berhasil mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik merupakan alternatif inovatif yang sangat potensial untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa SMK. Selain itu, pendekatan ini juga dapat menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterlibatan aktif siswa, penggunaan teknologi, dan integrasi media visual dalam proses pembelajaran.

Media komik yang telah dikembangkan memiliki prospek pengembangan lebih lanjut yang cukup luas. Dalam jangka pendek, media ini dapat diadaptasi pada topik-topik sejarah lainnya seperti masa penjajahan Jepang, kemerdekaan Indonesia, dan masa reformasi. Media juga dapat diperluas dengan menambahkan fitur interaktif berbasis digital, seperti animasi ringan, narasi audio, atau versi komik digital dalam bentuk aplikasi mobile atau e-learning. Pengembangan ke arah digital akan sangat relevan dengan karakteristik generasi Z yang akrab dengan teknologi dan lebih menyukai media digital yang interaktif dan portabel.

Selain itu, media komik ini juga dapat dikembangkan menjadi bahan ajar tematik yang mengintegrasikan nilai-nilai karakter bangsa, seperti nasionalisme, toleransi, kerja sama, dan tanggung jawab. Komik dapat menjadi jembatan antara transfer pengetahuan dan pembentukan karakter siswa, karena cerita dan tokoh dalam komik dapat menyampaikan pesan moral secara halus namun bermakna. Hal ini juga mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila sebagaimana dicanangkan dalam Kurikulum Merdeka.

Lebih jauh lagi, hasil pengembangan ini juga memiliki prospek untuk diterapkan di jenjang pendidikan lainnya, seperti SMP atau bahkan pendidikan nonformal. Penyesuaian isi dan desain visual sesuai dengan jenjang usia peserta didik memungkinkan media ini digunakan secara lebih luas dan berkelanjutan. Peneliti atau pengembang media selanjutnya juga dapat melakukan uji efektivitas dalam skala yang lebih besar, atau membandingkan efektivitas media komik dengan media pembelajaran lain, seperti video, animasi, atau infografis sejarah.

Sebagai penutup, penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam inovasi media pembelajaran sejarah, dengan menghadirkan alternatif visual yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Guru dan praktisi pendidikan diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai inspirasi dalam mengembangkan metode dan media pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Media komik bukan hanya alat bantu, melainkan sarana untuk menumbuhkan minat belajar, memperkuat karakter, dan memperkenalkan sejarah bangsa secara menyenangkan kepada generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional media and technologies for learning* (8th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2–10.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. New York: Harper Perennial.
- Novita, D., & Herliina, L. (2020). Pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar sejarah siswa. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 8(2), 120–132.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, M. D., & Anggraini, Y. (2019). Komik sebagai media literasi sejarah siswa. *Jurnal Historia*, 20(1), 45–56.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni, R. (2018). Efektivitas media komik dalam pembelajaran sejarah untuk siswa SMA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 7(1), 67–75.