

DEVELOPMENT OF DIGITAL HISTORICAL COMIC MEDIA TO IMPROVE LEARNING INTEREST OF GRADE XI 4 STUDENTS AT STATE SENIOR HIGH SCHOOL 1 PORONG

Pengembangan Media Komik Digital Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas XI 4 di SMA Negeri 1 Porong

Mila Dwi Karinah^{1a}, J. Priyanto Widodo^{2b}, Satrio Wibowo^{3c}

¹²³Universitas PGRI Delta Sidoarjo, Jl. Kemiri Sidoarjo, Indonesia

^aamilakarina26@gmail.com

^bprowidodo18@gmail.com

^csugali.satrio@gmail.com

(*) Corresponding Author
amilakarina26@gmail.com

How to Cite: Mila Dwi Karinah. (2026). Development of Digital Historical Comic Media to Improve Learning Interest of Grade XI 4 Students at State Senior High School 1 Porong. doi: 10.36526/js.v3i2.5989

Abstract

Received : 01-08-2025
Revised : 21-10-2025
Accepted : 12-11-2025

Keywords:

Development of Media,
Comic Media,
History,
Interest study

This study aims to develop a comic of the battle of November 10, 1945 in Surabaya as a learning media in the form of a digital historical comic to increase the learning interest of class XI 4 students at SMA Negeri 1 Porong. The research method used is a development research that uses five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation known as the ADDIE development model. Based on the final results of the study, it is shown that the digital comic learning media of the history of the battle of November 10, 1945 in Surabaya is suitable for use in learning. With the following results: 1) the digital comic of the history of the battle of November 10, 1945 in Surabaya is rated "good" from the assessment of material experts, 2) the digital comic of the history of the battle of November 10, 1945 in Surabaya is rated "good" from the assessment of media experts, 3) the digital comic of the history of the battle of November 10, 1945 in Surabaya in increasing students' learning interest is rated "good" from the assessment results of students at SMA Negeri 1 Porong. The use of these media has proven to be able to attract interest and make it easier for students to understand historical material that is often considered difficult and boring. In conclusion, digital comics are an effective, innovative alternative in supporting history learning at the high school level.

PENDAHULUAN

Globalisasi telah menghilangkan berbagai batasan, baik fisik maupun non-fisik, yang pada akhirnya menjadikan dunia lebih terbuka dan saling bergantung. Ini menciptakan pemahaman baru tentang konsep "dunia tanpa batas", yang kini menjadi kenyataan dan berdampak besar pada perkembangan budaya, dan memicu perubahan-perubahan baru yang berkelanjutan. Secara umum, globalisasi merupakan seluruh aktivitas masyarakat dunia. Globalisasi dapat diartikan sebagai penguatan hubungan sosial secara global, yang secara erat menghubungkan berbagai sudut wilayah-wilayah terpencil di dunia. Ini berarti bahwa peristiwa yang terjadi di suatu lokasi dapat memengaruhi kejadian di tempat lain, dan begitu pula sebaliknya. Globalisasi juga adalah suatu perkembangan teknologi yang pesat, yang mana berdampak pada beberapa bidang untuk mengaitkan suatu negara dengan negara lain, diantaranya adalah pada bidang ekonomi, sosial, politik, budaya dan yang paling penting yaitu pada bidang pendidikan.

Teknologi pendidikan sendiri sudah memasuki pada era digital yang mana segala bidang memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pekerjaan. Hal ini dapat dilihat dari adanya penggunaan komputer dan smartphone untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Perkembangan ini memungkinkan adanya berbagai inovasi dalam metode dan media pembelajaran yang membuat proses belajar dikelas menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Teknologi kini telah mengubah cara siswa memperoleh informasi dan berinteraksi dengan materi pelajaran.

Kemajuan teknologi ini juga mendorong dunia pendidikan untuk lebih adaptif dan responsive terhadap perubahan zaman, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMA Negeri 1 Porong bahwa proses kegiatan belajar mengajar di kelas masih didominasi dengan penggunaan metode ceramah dan sesekali siswa melakukan presentasi. Guru cenderung menggunakan media yang sudah biasa tersedia di sekolah seperti penggunaan media proyektor, aplikasi pendidikan seperti quiziz, peta interaktif, media gambar dan grafis yang biasanya terdapat dalam bentuk tugas terstruktur, kemudian media video pembelajaran dengan menampilkan video dokumenter dan film Kesultanan sebagai aplikasi pendekatan. Dengan cara penyampaian tersebut membuat siswa kurang berminat dan merasa jenuh sehingga tidak maksimal dalam pembelajaran sejarah. Dalam hal ini, guru dituntut untuk terus memperbaharui pengetahuan dan keterampilan dalam penyampaian proses pembelajaran dengan media pembelajaran yang inovatif. Guru sejarah masih dominan menggunakan buku pegangan guru dan buku paket ajar siswa. Guru Sejarah harus berinovasi sesuai dengan kondisi dan kemajuan zaman terutama dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, kondisi tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sejarah.

Minat belajar adalah rasa suka dan ketertarikan sukarela terhadap suatu objek atau aktivitas. Hal ini mencerminkan adanya keterkaitan personal antara individu dan hal di luar dirinya. Semakin erat hubungan tersebut, semakin besar pula minat yang timbul. Minat sangat perlu ditumbuhkan pada siswa dalam proses belajar. Jika siswa memiliki minat, mereka akan lebih aktif dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru. Minat juga merupakan faktor krusial dalam kegiatan belajar-mengajar; tanpa minat, proses tersebut tidak akan berjalan secara efektif dan efisien. Minat belajar siswa menunjukkan kecenderungan menurun dan berkurang seperti rendahnya partisipasi saat diskusi kelas, meskipun telah ditayangkan video dokumenter atau film sejarah saat sesi diskusi sebagian besar siswa pasif, tidak mengajukan pertanyaan dan hanya sedikit yang mampu menjawab pertanyaan dasar dari guru (Wibowo & Suprpto, 2020). Siswa menganggap sejarah itu hafalan masih mendominasi, ini menunjukkan media yang digunakan belum cukup membangun makna, meskipun guru telah berupaya memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah. Banyak siswa tidak fokus saat pembelajaran sejarah. Antusiasme siswa terbatas terhadap media yang digunakan. Alasan utama kurangnya minat belajar sejarah siswa yaitu keterbatasan media dalam menjangkau gaya belajar dan dunia imajinatif siswa masa kini. Siswa di era digital cenderung lebih tertarik pada materi yang dikemas dalam bentuk narasi visual yang ringan, interaktif, dan emosional. Dalam hal ini, siswa menginginkan pembaharuan untuk mendapatkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan salah satunya yaitu komik digital sejarah. Siswa merasa media komik digital sejarah ini merupakan media yang lebih ringan, bisa dibaca di handphone dan tetap seru.

Metode ceramah dipilih oleh para guru sejarah, karena menganggap hal tersebut lebih mudah dalam mengatur kelas maupun organisasinya (Suwami, 2014). Implementasi media pembelajaran sejarah saat ini kurang dimanfaatkan oleh guru sejarah secara maksimal. Guru sejarah masih banyak yang menggunakan media konvensional dalam artian manual untuk menyampaikan materi sejarah dengan menggunakan media pembelajaran yang disediakan oleh sekolah seperti media buku paket, LCD proyektor dan papan tulis dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sejarah yang tepat merupakan media pembelajaran sejarah yang dapat menjelaskan kembali peristiwa sejarah secara kronologi dengan cara yang lebih hidup, benar, mudah dipahami oleh siswa, tidak hanya dalam bentuk narasi tekstual tetapi juga dalam bentuk visual yang lebih konkret dan menarik (Aziz et al., 2023). Hal tersebut dapat membuat pelajaran sejarah menjadi digemari oleh siswa dan jiwa emosional siswa untuk lebih memahami makna dibalik terjadinya peristiwa sejarah akan terbangkitkan, sehingga mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Tujuan menumbuhkan minat belajar dan membangkitkan jiwa emosional siswa adalah untuk menjadikan siswa lebih peka dan tanggap terhadap makna peristiwa sejarah yang terjadi sehingga siswa akan lebih menghargai sejarah sesuai dengan amanat dari tujuan Pendidikan nasional (Khotimah, 2018).

Pentingnya inovasi dalam pembelajaran sejarah semakin ditekankan melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang dapat meningkatkan daya tarik materi sejarah (Widodo et al., 2025). Penggunaan media kreatif seperti komik digital akan sangat membantu dalam mengubah stigma pembelajaran sejarah yang cenderung dianggap monoton dan membosankan. Pendidikan sejarah disekolah menengah sering dianggap membosankan oleh siswa karena pendekatannya yang cenderung monoton dan didominasi hafalan. Hal ini menyebabkan rendahnya minat dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran sejarah. Untuk itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Media pembelajaran sejarah menjadi bagian penting dari sebuah *embedded strategy* (strategi penancapan)

dalam proses pembelajaran (Fachriz, 2021). Strategi penancapan merupakan strategi yang menyugesti siswa untuk menggunakan media pembelajaran sejarah secara tidak sadar sehingga materi pembelajaran sejarah akan tertancap dalam jiwa emosional siswa dan mampu menumbuhkan minat belajar sejarah secara berkelanjutan. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah harus memiliki karakter tertentu supaya siswa dapat memahami tentang materi sejarah yang disampaikan dalam konteks lebih luas dan relevan dengan kehidupan sehari-hari (Wibowo & Fitriany, 2025)

Media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru sejarah harus dipersiapkan melalui proses benar. Proses tersebut ditulis dalam sebuah implementasi dari capaian pembelajaran, kemudian dikembangkan menjadi alur tujuan pembelajaran, lalu menjadi modul ajar. Guru sejarah diharuskan menuliskan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui modul ajar yang dibuat. Media pembelajaran sejarah yang dipersiapkan melalui modul ajar dengan baik dapat membuat siswa lebih memahami makna dari sebuah peristiwa sejarah. Jika makna peristiwa sejarah dapat dipahami siswa dengan baik maka siswa menjadi lebih tertarik untuk mempelajari sejarah menurut Widja (Miftakhul, 2018).

Media komik berbasis digital merupakan upgrade teknologi media komik yang awalnya hanya berbentuk print out menjadi digital dengan format elektronik menurut Raharjo (Rasiman. & Pramasdyahsari, 2014). Guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media komik berbasis digital Elektronik Comik. Komik berbasis digital lebih praktis dan efisien untuk digunakan setiap saat. Peneliti juga memperhatikan bahwa pihak sekolah memperbolehkan penggunaan smartphone dalam menunjang pembelajaran, sekalipun mayoritas siswa-siswi SMA Negeri 1 Porong memiliki dan membawa handphone kesekolah yang kemudian dapat dipakai sebagai media untuk membaca komik digital dihandphone mereka masing-masing. Selain itu, memanfaatkan media komik berbasis digital akan menghemat biaya percetakan karena dapat diakses dengan mudah dan cepat. Dengan menggunakan media komik berbasis digital diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa karena pada umumnya siswa menyukai membaca komik sebagai salah satu hiburan, baik komik cetak maupun komik digital.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, komik digital merupakan media alternatif yang efektif dan inovatif. Untuk sebagian siswa membaca buku pelajaran membosankan dan menggunakan media yang sudah tersedia kurang begitu variasi menarik, sehingga dengan menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk komik digital dalam pengembangan penelitian ini adalah komik sejarah Pertempuran 10 November 1945 di Surabaya sesuai dengan materi kelas 11 di SMA Negeri 1 Porong.

METODE

Pengembangan media pembelajaran komik digital sejarah dikerjakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran yaitu mengembangkan suatu atau sebuah desain dalam produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Model ADDIE adalah model pengembangan yang memiliki lima tahap yang harus dikerjakan, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Tahapan analisis melibatkan identifikasi kebutuhan, analisis masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran sejarah, dan analisis kurikulum bertujuan untuk mengidentifikasi dan menyusun secara sistematis konsep-konsep yang akan diajarkan berdasarkan kurikulum yang digunakan dalam media pembelajaran. Tahapan desain dan pengembangan berfokus pada perancangan dan pembuatan komik digital. Dalam tahap ini melakukan perancangan yang sesuai atas KD dan kebutuhan siswa. Pengkonsepkan dari isi komik digital yang akan dibuat desain media. Desain yang dibuat untuk komik digital dengan warna yang menarik. Tahapan implementasi melibatkan penerapan komik digital dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini dilakukan dengan menguji coba dengan menerapkan produk yang telah diciptakan dalam aktivitas pembelajaran berlangsung di sekolah. Media komik diuji cobakan dengan skala kecil dan skala besar. Tahapan evaluasi adalah tahapan penilaian untuk mengukur efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Penelitian ini dilakukan dari bulan November 2023 hingga September 2024. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu observasi, kuisisioner (angket), instrumen lembar validasi ahli materi, ahli media, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis deskriptif kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Media Komik Digital Sejarah Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Sejarah Pertempuran 10 November Di Surabaya Kelas XI 4 SMA Negeri 1 Porong

Data dari hasil tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti sebagai berikut :

1. *Analysis* (Tahap Kajian Awal)

Tahap pertama ini, peneliti melakukan obsevasi awal sehingga terungkap bahwa media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran sejarah Indonesia cenderung sering menggunakan tampilan slide presentasi, buku paket sejarah, dan lembar kerja siswa sebagai media pembelajaran. Selain itu, penyesuaian materi pembelajaran yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran dan memahami kebutuhan media siswa berdasarkan karakteristiknya. Kurikulum yang digunakan pada siswa disekolah menerapkan kurikulum merdeka dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa, penulis memutuskan untuk membuat media komik digital sejarah karena di SMA Negeri 1 Porong belum pernah menggunakan komik digital sejarah. Materi sejarah yang penulis ambil untuk dijadikan cerita komik sejarah adalah materi sejarah Pertempuran 10 November 1945. Alasan penulis mengambil materi tersebut karena materi sejarah Pertempuran 10 November 1945 dapat diilustrasikan menggunakan gambar dengan mudah.

2. *Design* (Tahap Perancangan Desain)

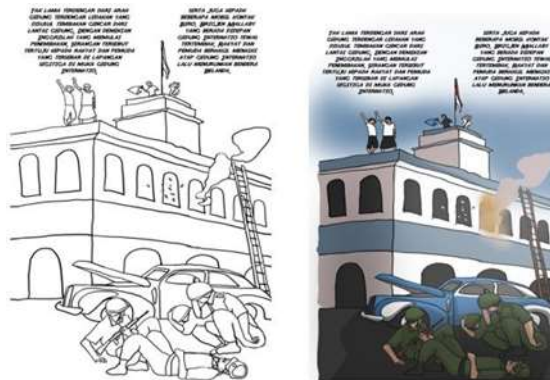
Pada tahap ini media komik sejarah didesain untuk menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Peneliti menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa. Untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlebih dahulu melihat Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam modul ajar pendidikan. KD yang digunakan penelitian ini adalah KD Sejarah Indonesia kelas 11 point 3.7 yaitu "Menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan social, budaya, ekonomi, politik, dan Pendidikan bangsa Indonesia". KD tersebut dipilih karena sesuai dengan konten cerita komik komik sejarah yang digunakan yaitu sejarah pertempuran 10 November 1945 di Surabaya. Berdasarkan KD, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah siswa dapat menganalisis insiden bendera di Hotel Yamato.

Peneliti menulis skenario cerita. Skenario ditulis berdasarkan materi sejarah pertempuran 10 November 1945 di Surabaya yang tertulis dalam buku Sejarah Indonesia kelas 11 yang digunakan di SMA Negeri 1 Porong. Selanjutnya, menggambar gambar sketsa berdasarkan skenario cerita yang telah ditulis. Setelah itu, Peneliti membuat instrumen validasi media pembelajaran. Instrumen validasi media pembelajaran dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan komik digital sejarah sebelum diuji cobakan kepada siswa. Terdapat dua jenis instrumen validasi media pembelajaran yang dibuat yaitu instrumen validasi materi pembelajaran untuk ahli materi dan instrumen validasi media untuk ahli media. Setelah itu, peneliti membuat instrumen minat belajar siswa.

Instrumen minat belajar siswa dibuat untuk melakukan pengukuran terhadap minat belajar siswa dengan menggunakan angket. Pengukuran terhadap minat belajar siswa menggunakan angket yang dikembangkan berdasarkan indikator minat belajar menurut Slameto (Ridha et al., 2023), yaitu: (1) perhatian siswa terhadap pelajaran, (2) keterlibatan dalam kegiatan belajar, (3) rasa ingin tahu terhadap materi, dan (4) perasaan senang saat belajar. Pengukuran dilakukan sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) penggunaan media komik digital. Data dari instrumen validasi, instrumen angket dan pretest-posttest mengetahui tingkat kelayakan komik digital sejarah dan mempengaruhi kualitas akhir komik digital sejarah. Analisis menggunakan *paired sample t-test* untuk melihat signifikansi perbedaan antara skor pretest dan posttest minat belajar.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran dengan langkah-langkah yaitu Pembuatan desain media pembelajaran berbasis komik digital dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshope CC 2022. Kemudian menentukan ukuran artboard dan mencari referensi karya. Selanjutnya, menentukan gaya ilustrasi. Membuat kotak panel, narasi, serta membuat sketsa kasar. Menyempurnakan outline. Pewarnaan layer per layer. finishing dan export. Tahap terakhir, komik yang masih berbentuk JPG, akan dikonversikan kedalam bentuk digital dengan bantuan web google drive dan web flipbook online.



Gambar 1. Pembuatan Desain Komik Sebelum dan Sesudah Diwarna



Gambar 2. Tampilan Komik Sebelum dan Sesudah Dikasih Panel

Validasi ahli media dan validasi ahli materi menunjukkan bahwa media ini mendapatkan nilai kelayakan sangat tinggi. Ada nilai minimal supaya komik digital sejarah layak digunakan dalam pembelajaran. Nilai minimal yang harus dicapai adalah 2,6 atau berpredikat "cukup baik". Penilaian validasi menunjukkan bahwa komik berhasil mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Penilaian validasi berasal dari penilaian ahli materi yang merupakan guru sejarah sedangkan penilaian validasi berasal dari penilaian ahli media yang merupakan seorang dosen sejarah yang berkompeten dalam bidangnya.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-rata Akhir

No	Ukuran Deskriptif	Nilai
1	Penilaian Validasi Ahli Materi	3,5
2	Penilaian Validasi Ahli Media	3,4
3	Uji Coba Skala Kecil	3,9
4	Uji Coba Skala Besar	3,8

Berdasarkan tabel diatas, hasil penelitian kelayakan tersebut didasarkan pada nilai akhir penilaian validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media serta penilaian uji coba yang diberikan oleh siswa. Nilai akhir yang diberikan ahli materi memberikan nilai akhir sebesar 3,5. Nilai tersebut berpredikat "baik" dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Nilai akhir yang diberikan ahli media memberikan nilai akhir sebesar 3,4. Nilai tersebut berpredikat "baik" dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa uji coba skala kecil memberikan nilai akhir sebesar 3,9. Nilai tersebut berpredikat "baik" dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa uji coba skala kecil memberikan nilai akhir sebesar 3,9. Nilai tersebut berpredikat "baik" dan dinyatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementation (Tahap Uji Coba)

Setelah melalui tahapan pengembangan dan validasi oleh para ahli serta mendapatkan penilaian yang sangat layak untuk di uji coba lapangan, selanjutnya media pembelajaran komik digital sejarah akan diimplementasikan

dengan 36 siswa dari kelas XI 4 SMA Negeri 1 Porong. Sebelum memulai pembelajaran, peneliti meminta siswa untuk mengerjakan Pre-test terlebih dahulu untuk mengukur seberapa besar pengetahuan siswa sebelum menggunakan media komik digital. Setelah siswa Selesai mengerjakan Pretest, selanjutnya peneliti memperkenalkan dan menyampaikan mengenai media pembelajaran komik digital. Siswa diberikan link untuk mengakses media komik digital dan diberi waktu 15 menit untuk membaca serta memahami isi cerita di dalam komik digital tersebut. Setelah siswa selesai membaca dan memahami komik digital materi sejarah Pertempuran 10 November di Surabaya. Selanjutnya peneliti memberikan post test untuk penilaian akhir terhadap pengetahuan siswa untuk mendapatkan hasil keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dapat dilihat dari hasil pretest dan post test siswa. Hasil pretest dan post test dapat dihitung sesuai dengan perhitungan nilai N-Gain.

Tabel 2. Hasil Uji Statistik

No	Responden	Nilai
1	Rata-rata Pretest	65,0
2	Rata-rata Posttest	89,4
3	Nilai t (Paired Sample)	-12,457
4	Sig. (2-tailed) N-	0,000
5	Gain	0,700
6	Interpretasi	Signifikan ($p < 0,05$)

Dari hasil diatas, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari hasil uji statistik dari 65,0 menjadi 89,4 menunjukan bahwa penggunaan komik digital sangat efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah. Hasil analisis nilai N-Gain diperoleh rata Dengan perolehan Nilai Gain sebesar 0,700 yang menunjukan bahwa media pembelajaran komik digital mendapatkan kualifikasi tinggi berdasarkan hasil tes siswa. Hal ini membuktikan bahwa komik digital secara nyata berdampak terhadap peningkatan minat belajar siswa.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir untuk menjadikan komik digital sejarah sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Evaluasi terhadap efektivitas media komik digital dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Evaluasi dilakukan dengan cara mengukur perubahan dalam tingkat pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Data validasi dan data evaluasi dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis. Komik digital sejarah direvisi sesuai dengan data validasi dan data evaluasi. Hasil evaluasi ini akan menjadi dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan produk komik digital yang telah dikembangkan. Peneliti berdiskusi kembali untuk memeriksa kualitas komik digital sejarah yang telah direvisi sehingga akan dihasilkan produk final (final product) komik digital sejarah yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Minat Belajar

Analisis statistik terhadap data angket minat belajar yang dilakukan menggunakan bantuan aplikasi SPSS melalui *paired sampel t-test* menunjukan bahwa penggunaan media komik digital memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hasil uji t menunjukan bahwa nilai $t = -12.457$ dan Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar sebelum dan sesudah penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran sejarah. Temuan ini memberikan bukti kuantitatif bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan aspek afektif siswa dalam pembelajaran, khususnya pada indikator minat seperti perhatian siswa terhadap pelajaran, keterlibatan dalam kegiatan belajar, rasa ingin tahu terhadap materi, dan perasaan senang saat belajar.

Pembahasan

Berdasarkan analisa penelitian di sekolah, peneliti juga menemukan dan memperhitungkan strategi kegunaan integrasi komik digital dalam pembelajaran sejarah dan dampak terhadap kualitas pembelajaran sejarah. Inilah temuan peneliti tersebut sebagai berikut. Siswa di SMA Negeri 1 Porong adalah generasi yang tumbuh dengan teknologi digital. Menurut hasil penelitian, sebagian besar siswa lebih responsif terhadap media pembelajaran berbasis visual daripada teks panjang konvensional. Ini sejalan dengan kajian (Sari, 2023) yang menyebutkan bahwa siswa lebih tertarik pada

bentuk penyajian informasi yang naratif, vaiatif, visual, interaktif dan menarik. Komik digital dapat dijadikan sebagai bahan ajar utama dalam satu pertemuan atau satuan materi, menggantikan sementara modul cetak. Setelah siswa membaca komik yang berisi kisah sejarah, guru dapat memberikan pertanyaan reflektif seperti apa nilai moral yang dapat diambil dari tokoh ini, atau bagaimana relevansi peristiwa ini dengan kondisi sosial saat ini. Strategi ini menumbuhkan kesadaran sejarah (historical consciousness) yang lebih dalam.

Komik digital juga dapat digunakan sebagai sarana evaluasi alternatif. Guru dapat meminta siswa untuk membuat lanjutan cerita sejarah, mengembangkan cabang narasi, atau merekonstruksi peristiwa sejarah dengan perspektif yang berbeda. Hal ini melatih keterampilan berpikir kritis, imajinasi, dan pemahaman kontekstual siswa. Siswa juga dapat bekerja dalam kelompok untuk menganalisis isi komik, membandingkan fakta sejarah dalam komik dengan sumber primer, serta mempresentasikan hasil diskusi mereka. Strategi ini meningkatkan literasi visual, kolaborasi, dan komunikasi akademik. Komik sebagai media visual naratif membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari topik sejarah. Narasi yang runtut dan ilustratif dalam komik membantu siswa memahami alur peristiwa dan sebab-akibat historis, bukan sekedar menghafal tanggal dan tokoh.

Siswa belajar menafsirkan informasi dari gambar, simbol, dan teks secara bersamaan, serta terbiasa dengan penggunaan teknologi sebagai sarana belajar. Melihat dari berbagai aspek, desain, interaktivitas, narasi, dan keterlibatan siswa dengan komik digital merupakan salah satu media edukatif yang paling sesuai dengan karakteristik pembelajaran generasi sekarang. Media ini memungkinkan siswa tidak hanya belajar sejarah, tetapi merasakan, merefleksikan, dan membangun koneksi emosional dengan sejarah itu sendiri. Dengan dukungan dari guru sebagai fasilitator kreatif, serta kesiapan sekolah untuk mengadopsi teknologi pembelajaran, media komik digital sangat potensial untuk menjadi standar baru dalam pembelajaran sejarah yang kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

Penelitian pengembangan media komik digital sejarah di SMA Negeri 1 Porong telah menghasilkan media pembelajaran berupa komik sejarah versi digital. Komik sejarah versi digital berupa file PDF (*Portable Document Format*). File PDF dapat diakses menggunakan web google

PENUTUP

Penelitian pengembangan media komik digital sejarah di SMA Negeri 1 Porong telah menghasilkan media pembelajaran berupa komik sejarah versi digital. Komik sejarah versi digital berupa file PDF (*Portable Document Format*). File PDF dapat diakses menggunakan web google drive dan web flipbook online yang telah diinstall digawai elektronik. Komik digital sejarah dibuat melalui tahapan penelitian pengembangan yang melibatkan ahli materi dan ahli media dalam proses pembuatannya. Komik digital sejarah juga telah melalui proses uji coba yang melibatkan siswa dan guru sejarah. Semua tahapan tersebut harus dilakukan untuk menghasilkan komik sejarah yang layak digunakan pada proses pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. F. A., Prasetyo, Y., Riza, M. D., & Andayani, E. A. (2023). Pengalaman Belajar Mahasiswa STKIP PGRI Sidoarjo Dalam Upaya Melestarikan Warisan Budaya Di Museum Mpu Tantular. *BERBAKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 202–209. <https://doi.org/10.30822/berbakti.v1i2.2933>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Khotimah, K. (2018). Penggunaan Novel Sejarah sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 85–103. <https://doi.org/10.21009/jps.072.05>
- Miftakhul, K. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kalender Sejarah (Kasa) Bermuatan Wawasan Kebangsaan Pokok Bahasan Pergerakan Nasional Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 188–201. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p188>
- Rasiman., & Pramasdyahsari, A. S. (2014). Development of Mathematics Learning Media. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544. <http://eprints.upgris.ac.id/349/>
- Ridha, R., Zaini, A., & Solina, W. (2023). Minat belajar mahasiswa dalam kuliah daring (Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa Angkatan 2019 Program Studi Bimbingan dan Konseling

- STKIP PGRI Sumatera Barat). *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 2(1), 41–48. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v2i1.182>
- Sari, D. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Terhadap Keaktifan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 9(2), 1261–1272. <https://doi.org/10.58258/jime.v9i2.5077>
- Suwarni. (2014). Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas (Studi kasus di SMA N 1 Prembun dan SMA N 1 Pejagoan Kabupaten Kebumen) Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan visi , misi , dan s. *Jurnal Edukasi*, 1(1), 124–137.
- Umarella, Fanny Fachriza, Anasufi Banawi, & Kapraja Sangadji. 2021. *Modul Strategi Pembelajaran: Bagi Mahasiswa S1 PAI FTK IAIN Ambon*. Ambon: IAIN Ambon Press.
- Wibowo, S., & Fitriany, A. (2025). Integrasi Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran Sejarah: Studi Pada Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan Indonesia. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 5(1), 678. <https://doi.org/10.36841/consilium.v5i1.6172>
- Wibowo, S., & Suprpto, E. P. D. (2020). Meningkatkan Minat Dan Prestasi Belajar Sejarah Melalui Model Grup Investigasi Dengan Media Museum Pada Siswa kelas XII IPS I SMA Katolik Untung Suropati Sidoarjo. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 4(2), 106–109. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1055>
- Widodo, J. P., Musyarofah, L., & Slamet, J. (2025). The Impact of Digital-Interactive-Book Gamification-Based Instruction on Academic Learning Outcomes of Students who Learn at Their Own Pace: Insight from Indonesia. *Mextesol Journal*, 49(2), 0–3.