

Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas XI IPS

Devi Tamara Siregar¹ Bunari² Asril³ Ahmal⁴ Zariul Antosa⁵

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,
Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3,4,5}

Email: devi.tamara2070@student.unri.ac.id¹ bunari@lecturer.unri.ac.id²
asril@lecturer.unri.ac.id³ ahmal@lecturer.unri.ac.id⁴ zariul.antosa@lecturer.unri.ac.id⁵

Abstrak

Perkembangan teknologi memberikan dampak terhadap bidang pendidikan. Khususnya pengembangan media pembelajaran. Namun, dalam proses pembelajaran di lapangan masih terdapat beberapa permasalahan yang ditemukan salah satunya adalah tidak memaksimalkan penggunaan media pembelajaran sehingga masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa papan tulis. Selain itu, sumber belajar yang digunakan berupa buku cetak hanya berisikan teks atau tulisan saja, membuat siswa menjadi malas membaca yang berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sejarah. Untuk itu, dibutuhkan suatu pengembangan terhadap media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan dan suasana kelas menjadi lebih menyenangkan. Peneliti berinisiatif mengembangkan komik berbasis digital untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian hasil belajar siswa pada pelajaran sejarah indonesia. tujuan penelitian 1) untuk mengembangkan media komik digital pada materi proklamasi kemerdekaan indonesia kelas XI IPS. 2) untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa menggunakan media komik digital. 3) untuk melihat respon siswa dan guru terhadap kelayakan media komik digital. *Research and Development* (R&D) ini dilakukan menggunakan model ADDIE. dalam proses pembelajaran setelah di lakukan validasi oleh ahli media, materi, siswa dan guru. Hasil validasi ahli media sebesar 95% dengan katagori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 97% dengan katagori sangat layak. Perbandingan rata-rata hasil Pretest dan Posttest siswa sebesar 84,4 dan 57,2 dengan selisih perbandingan (nilai *Gain*) sebesar 0,78 menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media komik digital. Hasil kelayakan media komik berdasarkan respon siswa dan guru sebesar 4,6 dan 4,9 dengan katagori sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas XI IPS

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Digital, Pembelajaran Sejarah



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi investasi jangka panjang bagi sumber daya manusia yang memiliki nilai penting dalam memajukan suatu bangsa. Kesejahteraan dan kemakmuran bangsa dapat dilihat dari tingkat kualitas pendidikan setiap individunya. Dengan Kemajuan teknologi yang disertai perkembangan ilmu pengetahuan, memberikan dampak kepada guru untuk dapat berinovasi dalam peningkatan cara penyampaian materi di kelas dengan menggunakan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang kreatif serta inovatif sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan suatu pembelajaran di kelas tidak luput dari peranan guru itu sendiri, sebab selain menyampaikan materi pembelajaran, Guru juga harus bisa menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Lantas tanggung jawab menjadi seorang guru sangatlah besar, sehingga guru harus menguasai seluruh keterampilan dasar dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Keterampilan dasar tersebut meliputi; 1) keterampilan dalam cara dan teknik bertanya, 2) keterampilan

memberi penguatan, 3) keterampilan melakukan variasi pembelajaran, 4) keterampilan mengorganisasikan kegiatan berdiskusi, 5) keterampilan mengelola kelas, 6) keterampilan membuka dan mengakhiri pembelajaran, 7) keterampilan menggunakan media belajar, 8) keterampilan menggunakan dan mengoprasikan teknologi (Rahayu, Sutrisno, dalam Susanto, 2022). Abdul Rahim dalam Isjoni (2010) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah Indonesia memiliki banyak idea yang abstrak serta konsep yang cenderung sulit untuk dipahami. Hal inilah yang akhirnya menimbulkan persepsi bahwa pembelajaran sejarah sulit untuk dipahami dan juga membosankan. Padahal pembelajaran sejarah memiliki peran penting dan strategis dalam pembentukan karakter siswa yang tertuang dalam kurikulum 2013.

Berdasarkan mini riset yang telah dilakukan serta wawancara dengan beberapa siswa/siswi diperoleh informasi bahwa kegiatan pembelajaran sudah memanfaatkan media yang ada, namun cenderung tidak dimaksimalkan dengan baik. dan masih menggunakan media itu-itu saja berupa papan tulis, yang mana siswa lebih banyak mendengarkan penjelasan dari guru. Aktifitas belajar yang didominasi oleh guru (*Teacher Center*) membuat siswa cenderung pasif. Pembelajaran yang terjadi cenderung searah, dimana guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan. Tidak jarang siswa juga dituntut untuk menghafal peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau, yang membuat siswa memberikan statement bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang membosankan, tidak menarik, dan kurang begitu penting. Hal-hal tersebut, menyebabkan kurang minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berakibat pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sejarah. Lantas bagaimana cara agar siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru?. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru yaitu menggunakan media pembelajaran dengan inovasi-inovasi yang memanfaatkan perkembangan teknologi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan suasana kelas juga menjadi lebih aktif serta menyenangkan. Guru dapat menggunakan berbagai media sesuai dengan kebutuhan proses pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media komik berbasis digital Elektronik Comik.

Selaras dengan Raharjo dalam Rasiman & Agnita (2014) menyatakan bahwa komik berbasis digital merupakan upgrade teknologi media komik yang awalnya hanya berbentuk print out menjadi digital dengan format elektronik. Komik berbasis digital lebih praktis dan efisien untuk digunakan setiap saat. Peneliti memperhatikan bahwa mayoritas siswa/i SMAN 12 Pekanbaru memiliki dan membawa handphone kesekolah, yang kemudian dapat dipakai sebagai media untuk membaca komik digital di handphone 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 baca siswa karena pada umumnya siswa menyukai membaca komik sebagai salah satu hiburan, baik komik cetak maupun komik digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian pengembangan media komik digital pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia sebagai sumber belajar siswa kelas XI IPS SMAN 12 Pekanbaru merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development*. Sugiyono (2016) menjelaskan bahwa R&N adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang terdiri 5 tahap, yaitu 1) *Analyze* (analisis), 2) *Design* (Perencanaan), 3) *Develop* (Pengembangan), 4) *Implement* (Penerapan), 5) *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang sistematis karena dapat menerapkan aturan dan prosedur, serta protokol yang digunakan untuk menetapkan metode intruksi desain yang bertanggung jawab. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 5 SMA Negeri 12

Pekanbaru dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data diantaranya, observasi, dokumentasi dan angket. Teknik analisis data diantaranya analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI IPS SMAN 12 Pekanbaru

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

Tahap *Analyze* (analisis)

Tahap pertama ini, peneliti melakukan observasi awal, sehingga terungkap bahwa kegiatan pembelajaran sejarah indonesia cenderung masih menggunakan cara konvensional, hal ini terlihat dari kurangnya variasi di segi metode dan media pembelajaran. Proses pembelajaran yang monoton membuat siswa kurang tertarik untuk belajar. Akibatnya, minat belajar siswa rendah dalam mengikuti pembelajaran sejarah Indonesia. selain itu, terdapat beberapa aspek yang menarik perhatian peneliti, Salah satunya adalah keterbatasan penggunaan media pembelajaran hanya pada papan tulis ataupun Powerpoint. Situasi ini sangat disayangkan melihat potensi teknologi digital, seperti smartphone dan perangkat lainnya di sekolah belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam mendukung proses pembelajaran. peneliti juga melihat bahwa pembelajaran masih cenderung bersifat satu arah (*Teacher Center*) dengan guru yang dominan dalam penyampaian materi. Berdasarkan analisis masalah diatas, mendorong peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis digital sebagai solusi dari permasalahan pembelajaran yang ada. Dipilihnya komik digital untuk dikembangkan didasari pada; kemudahan penggunaan komik baik bagi siswa maupun guru, komik digital mampu membantu guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih bervariasi dan menyenangkan, komik digital yang dapat dibaca berulang-ulang kali dapat memperkuat pemahaman siswa, Komik digital juga mampu menarik perhatian siswa dengan tampilan visual yang menarik

Tahap *Design* (Perencanaan)

Pengumpulan Materi

Pada tahap pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan buku-buku sejarah terkait dengan peristiwa proklamasi kemerdekaan indonesia yang akan digunakan sebagai referensi untuk pembuatan komik digital. buku yang menjadi acuan utama peneliti berasal dari buku paket sejarah indonesia kelas XI K-13 semester 2 terbitan Kemendikbud 2017 serta modul sejarah indonesia kelas XI K-13 terbitan Kemendikbud 2020 dan beberapa buku pendukung lainnya.

Pembuatan format

Tabel 1. Rancangan Format Media Pembelajaran Komik Digital

No	Komponen	Keterangan
1.	Cover	Ada bagian awal (cover) terdapat judul materi pembelajaran yaitu Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
2.	Tokoh komik	Pengenalan nama-nama tokoh yang terlibat dalam Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia
3.	Cerita komik	Rangkaian cerita yang menjadi pokok dalam pembelajaran
4.	Cover penutup	Bagian penutup berupa cover

Menyusun Instrument

Membuat angket sebagai penilaian dari media komik digital yang terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, respon siswa dan respon guru. 1) Angket Validasi Media dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek kesesuaian dengan KD, aspek kelayakan media dan aspek kebahasaan yang memuat 15 butir pernyataan. 2) Angket Validasi Materi dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek kelayakan materi, aspek keakuratan materi dan aspek kebahasaan yang memuat 12 butir pernyataan. 3) Angket Respon Siswa dibagi menjadi tiga aspek yaitu aspek media, aspek materi dan aspek efektifitas dan kemanfaatan media yang dimuat 13 butir pernyataan. 4) Angket Respon guru mengenai media komik digital yang dimuat 11 butir pernyataan

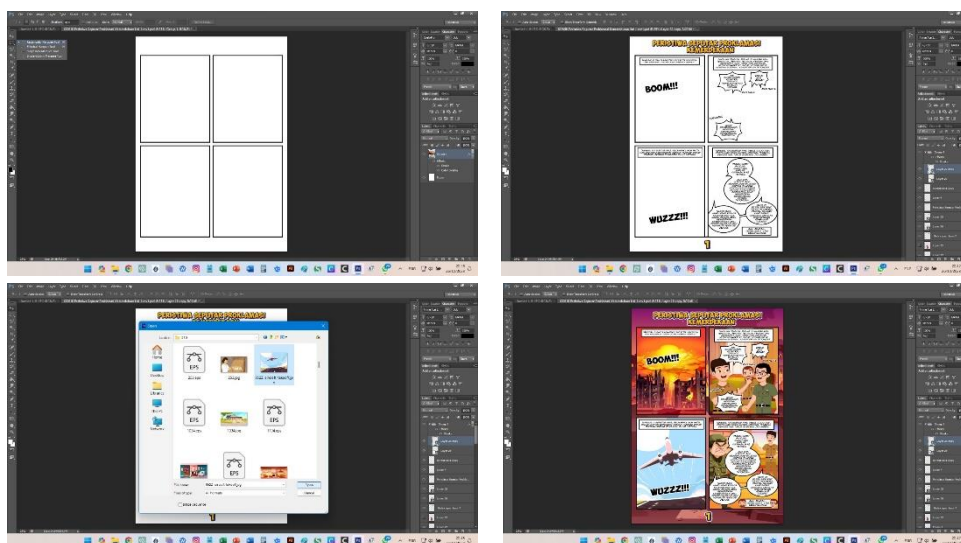
Merancang Soal

Soal yang dibuat merupakan soal *pretest-posttest* untuk mengukur pengetahuan sejarah Indonesia khususnya pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Soal ini terdiri dari 15 pertanyaan pilihan ganda yang sudah disesuaikan dengan materi mulai dari kekalahan jepang oleh sekutu, peristiwa Rengasdengklok, perumusan teks proklamasi hingga pelaksanaan Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Tahap Develop (Pengembangan)

Pembuatan Produk

Pada tahap ini, peneliti membuat media pembelajaran dengan langkah-langkah sebagai berikut; 1) Pembuatan desain media pembelajaran berbasis komik digital yaitu dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshope CS 6. 2) selanjutnya membuat kanvas kosong berukuran A4, dengan resolusi 300dpi. 3) membuat kotak panel menggunakan rectangular tool. 4) penambahan kotak narasi dan dialog pada komik beserta tulisannya dengan menu Horizontal Type Tool. Balon dialog disesuaikan dengan ekspresi dari tokoh setiap karakternya. 5) memasukkan gambar karakter dan background yang sudah didownload menggunakan Freepik.com (Lisensi resmi) yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Pilih File>Open. 6) menyusun gambar tokoh pada panel-panel yang sudah disediakan kemudian menempatkan balon dialog sesuai dengan masing-masing tokohnya. Ulangi langkah tersebut, hingga halaman terakhir. 7) menyimpan file dengan format jpg. Pilih save as>JPG. 8) Komik yang masih berbentuk JPG, akan dikonversikan kedalam bentuk digital dengan bantuan web Heyzine Flipbook Online.



Gambar 1. Proses pembuatan Media Komik Digital

Validasi dan Revisi

Ahli Media

Validasi ahli media yaitu Bapak Dr. Zariul Antos, M.Sn yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Rabu, 16 Agustus 2023 yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan pertama ini, tidak dilakukan pengisian angket penilaian, namun hanya diberikan saran dan revisi perbaikan media. Pertemuan kedua pada hari Rabu, 20 September 2023, setelah dilakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan sebelumnya, Bapak Dr. Zariul Antos, M.Sn memberikan nilai.

Tabel 2. Hasil Validasi Media

No	Indikator	Skor
Kesesuaian Media dengan KD		
1.	Media Komik Digital Proklamasi Kemerdekaan Indonesia (KDPKI) sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	4
2.	Kesesuaian Media KDPKI dengan Metode Pengajaran	5
3.	Media KDPKI dapat menjelaskan isi materi pembelajaran dengan baik	5
4.	Media KDPKI sesuai dengan karakteristik siswa	5
5.	Kesesuaian Media KDPKI dengan Perkembangan Intelaktual Siswa	4
6.	Media KDPKI mampu mendorong siswa dalam berpikir kritis	4
7.	Media KDPKI mampu mengakomodir Respon Siswa selama Pembelajaran	5
Kelayakan Media		
8.	Menarik dan Jelas gambar dalam Media KDPKI	5
9.	Karakter dalam Media KDPKI digambarkan secara konsisten	5
10.	Kemudahan dalam penggunaan Media KDPKI	5
11.	Kepraktisan dalam pemeliharaan Media KDPKI	5
12.	Keawetan penggunaan Media KDPKI	5
Kebahasaan		
13.	Kesesuaian penggunaan bahasan dengan kemampuan siswa	4
14.	Kemudahan dalam memahami alur cerita Media KDPKI	5
15.	Dialog/teks yang disajikan dalam Media KDPKI sesuai dengan materi	5
Jumlah		71
Persentase		95 %
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 71, sedangkan persentase yang didapatkan adalah 95% dan nilai validasi tersebut masuk kedalam kategori “**Sangat Layak**”

Ahli Materi

Validasi ahli materi yaitu Bapak Dr.Ahmal M.Hum yang dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Rabu, 17 Agustus 2023 yang berlokasi di ruangan Dosen Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan pertama, tidak dilakukan pengisian angket penilaian, namun hanya diberikan saran dan revisi perbaikan materi. Pertemuan kedua pada hari Rabu, 19 September 2023, setelah dilakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan sebelumnya, Bapak Dr. Dr. Ahmal M.Hum kemudian memberikan nilai.

Tabel 3. Hasil Validator Materi

No	Indikator	Skor
Kelayakan Materi		
1.	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Materi sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	5

3.	Kesesuaian materi dengan Kurikulum yang digunakan	4
4.	Materi yang dimuat dapat menambah pengetahuan siswa	5
Keakuratan Materi		
5.	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi yang dipaparkan	5
6.	Materi disajikan secara sistematis	5
7.	Materi pada media sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	4
8.	Materi yang disajikan dapat membantu siswa berpikir kritis	5
Kebahasaan		
9.	Kemudahan dalam memahami materi	5
10.	Materi disajikan dengan jelas	5
11.	Dialog/teks yang disajikan dalam media sesuai dengan materi	5
12.	Kesesuaian penggunaan bahasan dengan kemampuan siswa	5
Jumlah		58
Persentase		97%
Kategori		Sangat Layak

Berdasarkan penjabaran pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 58, sedangkan persentase yang didapat adalah 97% dan nilai validasi tabel tersebut masuk kedalam katagori **“Sangat Layak”**.

Tahap Implement (Implementasi)

Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan revisi oleh para ahli serta mendapatkan penilaian yang sangat layak untuk diuji coba lapangan, selanjutnya media pembelajaran Komik Digital akan diimplementasikan. Implementasi dilakukan dengan 30 siswa dari kelas XI IPS 5 SMAN 12 Pekanbaru. Produk akan diuji cobakan pada siswa kelas XI. IPS 5 dengan jumlah 30 siswa. 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 serta cara penggunaannya. Siswa diberikan link untuk mengakses media komik digital dan diberi waktu selama 15 menit untuk membaca serta memahami isi cerita didalam komik digital tersebut. Setelah siswa selesai membaca dan memahami komik digital materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Selanjutnya peneliti memberikan *Posttest* untuk penilaian akhir terhadap pengetahuan siswa terkait materi proklamasi kemerdekaan siswa. Untuk mendapatkan hasil keberhasilan media pembelajaran yang telah dikembangkan, dapat dilihat dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* siswa. Hasil *Pre-test* dan *Post-test* dapat dihitung sesuai dengan capaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan perhitungan nilai *gain*. Adapun hasil perbandingan *Pre-test* dan *Post-test* siswa kelas IX. IPS 5 SMAN 12 Pekanbaru sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest kelas XI IPS 5

	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal (93-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (100%)
Jumlah	1718	2546	828	1072	0.78	78.2
Rata-Rata	57.2	84.8	27.6	35.7	0.78	78.2

Dari hasil diatas, disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari hasil *Pre-test* dengan *Post-test*. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan media Komik Digital dan setelah menggunakan media Komik Digital, dimana hasil *Post-test* mempunyai rata-rata lebih tinggi dari pada hasil *Pre-test*, yaitu 84,8 dan 57,2. Dengan perolehan Nilai Gain sebanyak 0,78 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran Komik Digital mendapatkan **“Kualifikasi Tinggi”** berdasarkan hasil tes siswa. Hal ini terjadi karena siswa lebih aktif dan termotivasi ketika mengikuti pembelajaran menggunakan media Komik

Digital. Animasi visual dan bahasa yang menarik membuat siswa lebih interaktif sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain hasil *Pretest* dan *Posttest*, siswa juga diberikan angket yang didalamnya sudah berisikan pernyataan yang harus diisi.

Tabel 5. Hasil Angket Respon Siswa kelas XI IPS 5

No	Indikator	Jumlah Skor	Rata-Rata
1	Media Komik Digital mudah untuk diakses	138	4.6
2	Media Komik Digital mudah untuk digunakan	137	4.6
3	Kemenarikan tampilan media komik digital	138	4.6
4	Desain karakter pada komik sangat menarik dan konsisten	139	4.6
5	Media komik memudahkan peserta didik memahami materi yang disajikan	133	4.4
6	Materi yang disajikan di dalam komik sudah berurutan dan menarik untuk dipahami	142	4.7
7	Gambar yang disajikan pada komik sudah sesuai dengan ekspresi pada karakter komik.	137	4.6
8	Dialog atau teks yang digunakan pada komik sudah jelas.	138	4.6
9	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti.	142	4.7
10	Media komik digital ini dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik	135	4.5
11	Melalui media komik digital ini , dapat menumbuhkan rasa keingin tahu yang lebih terhadap materi pembelajaran	135	4.5
12	suasana pembelajaran dikelas menjadi jauh lebih kondusif	133	4.4
13	Media pembelajaran komik yang bisa disajikan kapan saja dan dimana saja	144	4.8
Rata-Rata Skor		1791	4.6

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.6 dari penilaian uji kelompok besar terhadap media komik digital. Berdasarkan tabel kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam katagori “Sangat Layak”. Selain respon penilaian dari siswa, peneliti juga meminta penilaian dari guru sejarah Indonesia Ibu Eka Putri S.Pd ,agar mengetahui bagaimana tanggapan terhadap media yang dikembangkan

Tabel 6. Hasil Angket Respon Guru terhadap Media Komik Digital

No	Indikator	Jumlah Skor
1	Kemenarikan tampilan komik untuk dipelajari siswa	5
2	Kejelasan tulisan pada komik	5
3	Tata bahasa dan penyusunan kalimat pada komik untuk dimengerti siswa	5
4	Kesesuaian materi pada komik dengan materi pokok dalam kompetensi dasar (KD).	5
5	Kesesuaian materi yang disajikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.	5
6	Penyajian gambar tokoh pada media komik menarik, proporsional dan konsisten	5
7	Kemampuan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	5
8	Fleksibilitas penggunaan media komik dalam pembelajaran.	5
9	Kemudahan media komik untuk memahami materi yang disajikan.	5
10	Kemampuan media komik untuk menambah pengetahuan siswa.	5
11	suasana pembelajaran dikelas menjadi jauh lebih kondusif	2
Jumlah Skor		54
Rata-rata skor		4.9
Katagori		Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.9 dari penilaian guru terhadap media komik digital. Berdasarkan tabel kuantitatif ke kualitatif, maka media komik yang dikembangkan termasuk dalam katagori “Sangat Layak”. Guru juga memberikan komentar yang positif terhadap media komik digital yang dikembangkan. Guru mengatakan bahwa media komik digital dapat membantu guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang bervariasi dan menyenangkan

Tahap Evaluate (Evaluasi)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah *evaluate/evaluasi* dari pengembangan media pembelajaran komik digital. Pada tahap ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran komik digital, setelah melakukan uji validitas dari ahli media, ahli materi serta angket respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran komik digital. Berdasarkan implementasi pada peserta didik kelas XI IPS 5 SMAN 12 Pekanbaru. Adapun analisis data yang diperoleh dari hasil validasi kualitas media pembelajaran komik digital oleh para ahli baik ahli media, ahli materi, siswa dan juga guru adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Penilaian Produk Media oleh validator Ahli

No	Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Katagori
1.	Ahli Media	71	95%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	58	97%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Tabel 8. Penilaian Produk oleh Siswa dan Guru

No	Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Katagori
1.	Penilaian Siswa	1791	4.6	Sangat Layak
2.	Penilaian Guru	107	4.9	Sangat Layak

Tingkat Keberhasilan Belajar Siswa Menggunakan Media Komik Digital pada mata pelajaran Sejarah Indonesia Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas XI IPS SMA Negeri 12 Pekanbaru

Media pembelajaran Komik Digital dibuat dengan tujuan Untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa dalam pembelajaran sejarah Indonesia khususnya pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Maka dilakukan uji coba dengan mengimplementasikan media yang dikembangkan. Dalam menentukan hal tersebut, dilihat dari hasil evaluasi sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital sehingga tampak apakah media ini berhasil untuk dijadikan sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Tabel 9. Hasil Pre-test Dan Post- test siswa kelas XI IPS.5 SMAN 12 Pekanbaru

	Pre Test	Post Test	Post-Pre	Skor Ideal (93-Pre)	N Gain Score	N Gain Score (100%)
Jumlah	1718	2546	828	1072	0.78	78.2
Rata-Rata	57.2	84.8	27.6	35.7	0.78	78.2

Pembahasan

Hasil pre-test akan dibandingkan dengan hasil post-test yang menghasilkan *gain score* untuk mengetahui hasil peningkatan belajar siswa. Berdasarkan hasil dari per-test dan post-test yang menghasilkan *gain score* dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media pembelajaran Komik Digital terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa. adapun rata-rata yang diperoleh pada nilai pre-test sebesar 57,2 sedangkan rata-rata nilai post-test sebesar 84,8. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan *gain score* antara pre-test dan post-test sebesar 0,78 dengan katagori tinggi sehingga dapat dikatakan media komik digital Layak digunakan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan tersebut tidak lepas dari keunggulan-keunggulan media pembelajaran komik digital yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa. keunggulan *pertama*, komik digital yang dikembangkan memiliki visual gambar yang menarik sehingga menjadikann media komik digital menyenangkan untuk dibaca. *Kedua*, pemilihan bahasa pada narasi dan dialog yang sederhana memberikan kemudahan dalam memahami materi proklamasi. *Ketiga*, media komik digital yang dikembangkan tidak memiliki batasan ruang dan waktu, sehingga media tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Dari penjelasan

diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa pada mata pelajaran sejarah indonesia. dengan hasil validator menyatakan bahwa produk media komik digital layak dan valid digunakan, didukung pula dengan angket respon siswa yang memberikan komentar positif terhadap media komik digital. Selain itu hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar adalah dengan nilai pre-test dan post-test yang ditunjukkan melaluo *gain score* sebesar 0.78 dengan katagori tinggi

Kelayakan Pengembangan Media Komik Digital pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia sebagai Sumber Belajar siswa kelas XI SMA Negeri 12 Pekanbaru

Kelayakan media pembelajaran Komik Digita dilihat dari respon penilaian siswa kelas XI IPS 5 dan guru sejarah indonesia. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dinilai pada tabel berikut.

Tabel 10. Angket Respon siswa dan guru

No	Penilaian	Jumlah Skor	Rata-rata	Katagori
1.	Penilaian Siswa	1791	4.6	Sangat Layak
2.	Penilaian Guru	107	4.9	Sangat Layak

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba di kelas XI IPS 5 dengan jumlah siswa 30 siswa. Uji coba diawali dengan memberikan media pembelajaran berupa komik digital, siswa diminta untuk membaca dan memahami isi cerita dari komik digital tersebut. Setelah siswa membaca media komik, peneliti sedikit memberikan penjelasan akhir mengenai materi yang terdapat dalam media komik digital tersebut. Setelah itu, peneliti membagikan angket penilaian kepada siswa untuk melihat respon siswa terhadap produk komik digital yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini, peneliti juga memberikan angket penilaian media komik digital kepada guru untuk melihat respon guru terhadap produk yang dikembangkan. Hasil penilaian dari guru dan siswa ini sangat penting untuk melihat kelayakan pengembangan media komik digital. Tidak hanya berdasarkan hasil penilaian guru dan siswa, kelayakan media komik digital juga dilihat dari penggunaannya didalam kelas. Maka hal tersebut menjadi pertimbangan guru sejarah Indonesia untuk menerapkan atau tidak media pembelajaran komik digital dalam proses pembelajaran. Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital sebagai sumber belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Pekanbaru "Sangat Layak" berdasarkan penilaian dari siswa serta penilaian dari guru sejarah Indonesia. Penilaian siswa dengan rata-rata 4.6 serta penilaian guru dengan rata-rata 4.9. Melihat hasil penilaian dari siswa dan guru, maka media komik digital hasil pengembangan peneliti dikatakan "**sangat layak**" digunakan sebagai media pembelajaran sejarah indonesia kelas XI IPS pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran Komik Digitak pada pembelajaran sejarah indonesia materi proklamasi kemerdekaan indonesia kelas XI IPS SMAN 12 Pekanbaru dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu Analyze (analisis), Design (perencanaan), Develop (pengembangan), (Implement implementasi), dan Evaluate (evaluasi). Media pembelajaran ini digunakan pada mata pelajaran sejarah indonesia kelas XI materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Media diimplementasikan melalui uji coba dengan jumlah 30 siswa. Dalam hasil belajar menggunakan media pembelajaran Komik Digital terlihat hasil

belajar siswa meningkat dari pre-test ke post-test serta siswa memberikan penilaian dengan kategori "Sangat Layak" pada angket respon siswa. Hal ini menjadi bukti bahwa terjadinya peningkatan efektivitas belajar siswa berdasarkan hasil uji coba. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa dari penerapan media pembelajaran Komik Digital menggunakan hasil pre-test dan post-test siswa yang diukur dengan nilai *gain*. Nilai *gain* sebagai tolak ukur peningkatan hasil belajar serta capaian kriteria ketuntasan minimal (KKM) berikut hasil perhitungannya yaitu; a) Nilai *gain* yang diperoleh adalah 0,78 dengan rata-rata hasil pre-test dan post-test secara berurutan adalah 57,2 dan 84,8. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan setelah menggunakan media Komik Digital dalam proses pembelajaran; Berdasarkan hasil post-test yang dilakukan, menunjukkan bahwa siswa kelas XI IPS 5 SMAN 12 Pekanbaru memperoleh hasil di atas kriteria ketuntasan maksimal (KKM). Dengan demikian, maka media pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan efektivitas belajar siswa. Hasil uji kelayakan media pembelajaran Komik Digital dengan validasi dari ahli media dan materi. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase 95% dan dinyatakan "Sangat Layak". Hasil dari penilaian ahli materi secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 97% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian kelayakan juga berdasarkan pada penilaian siswa memperoleh persentase 91,85% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran Komik Digital yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu " Sangat Layak".

DAFTAR PUSTAKA

- Indriasih, A., Sumaji, S., Badjuri, B., & Santoso, S. (2020). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kecakapan Hidup Anak Usia Dini. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 154–162. <https://doi.org/10.24176/re.v10i2.4228>
- Isjoni. (2010). *Aplikasi ICT dalam Pembelajaran*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Kustianingsari, N., & Dewi, U. (2015). Pengembangan media komik digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tema lingkungan sahabat kita materi teks cerita manusia dan lingkungan untuk siswa kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–9.
- Mudlaafar, K., Setiawan, E., & Muflih, I. K. Al. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar (Kajian Materi : Tema 7 , Sub Tema 2 , Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) Abstrak. *Jurnal Inventa*, III(1), 62–70.
- Oktavia, R. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Komik Digital pada Siswa Tingkat SMA/MA*. 1–7. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/nkv9b>
- Prasetyo, A. A. (2017). Komik Digital Berbasis Android (M- Learning) Dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 316–327.
- Rasiman, R., & Agnita, S. P. (2014). Development of mathematics learning media e-comic based on flip book maker to increase the critical thinking skill and character of junior high school students. *International Journal of Education and Research*, 2(11), 535–544.
- Setiawanti, E. T. (2019). *Pengembangan Media E-Comic Pada Muatan Ips Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pengembangan Media E-Comic Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia*.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan kuantitatif kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strartegi Pembelajaran)*. In *Yogyakarta : Aswaja Presindo*. www.aswajapressindo.co.id

Susanto, R. (2022). Analisis ketercapaian dimensi keterampilan dasar mengajar guru. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 98–106.