

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATERI
PERISTIWA SEPUTAR PROKLAMASI UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA DI KELAS X
SMK AL-AZHAR LEDOKOMBO**

Oleh

Ayu Faiqotul Himmah
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email : ayuhimmah3@gmail.com

M. Iqbal Ibrahim Hamdani
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email: Iqbal.ikip3@gmail.com

Agi Ma'ruf Wijaya
Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Argopuro Jember
Email: agimarufw.91@gmail.com

Abstract

Background conducted This research is due to the difficulties experienced by class X students of SMK Al-Azhar Ledokombo in history subjects. Evidenced by the results of the student's historical value did not reach the maximum completion criterion (KKM) which was only 65 and also from the pre-action results which only reached 40.8% with the weak category. The solution to this problem is that researchers offer to use digital comic learning media to be applied to students. The method in this study uses Ariknto's Class Action Research (PTK) method which consists of 4 stages, namely; planning, execution, observation and reflection. Data collection techniques use interviews, observations, documentation, and written test assessments. The results of this study can be explained as follows: 1) in the application of digital comic learning media there is an increase in student interest in learning in each cycle, this can be proven for student learning interest in cycle I reaching a percentage of 69.40% (strong), while in cycle II student interest in learning reaches a percentage of 76.40% (strong). 2) so that in cycle II it is declared successful because it has reached the indicator of success of class action research (PTK).

Keywords : Application, Research Methods, Digital Comic Learning Media

Abstrak

Latar belakang dilakukan Penelitian ini karena adanya kesulitan yang dialami siswa kelas X SMK Al-Azhar Ledokombo dalam mata pelajaran sejarah. Dibuktikan dengan hasil nilai sejarah

siswa tidak sampai pada kriteria ketuntasan maksimal (KKM) yang hanya 65 dan juga dari hasil pra tindakan yang hanya mencapai 40,8% dengan kategori lemah. Solusi dari permasalahan ini adalah peneliti menawarkan menggunakan media pembelajaran komik digital untuk diterapkan kepada siswa. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) milik Arikunto yang terdiri dari 4 tahap yaitu; perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan penilaian tes tertulis. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: 1) dalam penerapan media pembelajaran komik digital terdapat peningkatan minat belajar siswa disetiap siklusnya, ini bisa dibuktikan untuk minat belajar siswa pada siklus I mencapai prosentase 69,40% (kuat), sedangkan pada siklus II minat belajar siswa mencapai prosentase 76,40% (kuat). 2) sehingga pada siklus II dinyatakan berhasil karena sudah mencapai indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas (PTK).

Kata Kunci : Penerapan, Metode Penelitian, Media Pembelajaran Komik Digital

PENDAHULUAN

Teguh (2015:24) Pendidikan adalah usaha menarik sesuatu pada diri manusia sebagai upaya menyampaikan pengalaman-pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non formal, dan informal di sekolah, dan luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi kemampuan-kemampuan individu supaya dikemudian hari bisa memainkan peranan hidup secara tepat. Artinya pendidikan merupakan sebuah proses seseorang mempelajari sesuatu hal untuk menambah wawasan yang di harapkan dapat membuat manusia mempunyai kemampuan berfikir lebih baik dan juga dapat bersikap baik sesuai dengan moral dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ketika di hadapkan dengan mata pelajaran yang menurut siswa tidak menarik dan

membosankan, mereka akan cenderung kurang berminat dan tidak memperhatikan secara keseluruhan, seperti pada saat pembelajaran sejarah, pelajaran sejarah memang tergolong mata pelajaran yang banyak menggunakan teks dalam proses pembelajaran. Menurut Hasan (2019:62) mata pelajaran sejarah adalah kehidupan manusia di masa lalu, dari kehidupan masa lampau tersebut materi utama pendidikan sejarah terfokus pada peristiwa sejarah. Bisa di simpulkan bahwa pelajaran sejarah cenderung banyak menggunakan teks, sehingga terkesan membosankan ketika dibaca. Berdasarkan observasi dan wawancara pada tanggal 28 Agustus 2021 dengan guru SMK Al-Azhar Ledokombo yaitu Ibu Ulfa Juhairiyah S.Pd mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dikelas X kurang diminati, guru juga mengatakan nilai

kriteria ketuntasan maksimal (KKM) di sekolah hanya 65, namun nilai siswa juga masih ada yang belum mencapainya, tidak sedikit siswa yang kurang memahami ketika pembelajaran sedang berlangsung, siswa menganggap bahwa pembelajaran sejarah terlalu banyak menggunakan teks, sehingga ketika guru menjelaskan materi hanya sedikit siswa yang memperhatikan, kebanyakan siswa sibuk dengan kegiatannya masing-masing, ada yang mengobrol, bercanda, dan bermain handphone. Untuk mengatasi masalah yang ada di kelas X SMK Al-Azhar penyajian materi sejarah perlu disusun dengan memanfaatkan beberapa media pembelajaran lain salah satunya dengan membuat media berjenis visual atau gambar.

KOMIK

Komik berasal dari bahasa Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucu atau menggelikan. *Comique* sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos (Nugroho, 2008). Komik berisikan tentang sebuah cerita yang dijabarkan melalui gambar, selain itu juga dilengkapi teks yang mengandung unsur cerita sehingga ketika dibaca akan lebih mudah diingat dan dipahami. Menurut McCLoud (2008:20) komik merupakan gambar-gambar dan

lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca. Kesan membaca komik seperti ketika menonton film kartun atau animasi namun tidak bergerak, karena berbentuk animasi, orang kebanyakan mengira bahwa komik hanyalah bacaan untuk anak-anak, padahal komik juga banyak jenisnya, mulai dari komik bacaan untuk anak-anak dibawah umur sampai komik untuk orang dewasa.

Andrew (2006:6) banyak penelitian telah menunjukkan bahwa komik menyediakan sumber daya yang sangat baik untuk siswa yang berjuang dengan membaca pada tingkat keterampilan atau motivasi. Bisa dikatakan bahwa penggunaan komik bisa lebih melatih siswa untuk membaca, selain itu dengan adanya gambar membuat sebuah pelajaran menjadi daya tarik tersendiri. Soedarso, (2015:500) Jenis-Jenis Komik :

1. Komik Strip

Komik strip bersambung merupakan salah satu jenis dari komik strip. Jenis komik ini banyak sekali dijumpai di harian surat kabar maupun di Internet.

2. Komik Buku

Komik jenis ini adalah komik yang disajikan dalam sebuah buku tersendiri dan

terlepas dari bagian media cetak lain seperti komik strip dan komik kartun.

Komik memiliki komponen berikut: Panel, Gang, balon, dan keterangan (Saraceni 2003: 7-10).

1. Panel : Setiap halaman biasanya terdiri dari sejumlah bingkai persegi panjang yang diberi nama panel.
2. Gang : Setiap panel dipisahkan dari yang lain oleh ruang kosong yang disebut gang.
3. Balon : Penggunaan balon, di mana teks dimasukkan dan di dalam panel yang berisi gambar adalah salah satu karakteristik utama komik.
4. Keterangan : Keterangan tidak ada di dalam panel, tetapi selalu ada di bawah atau di atas komik, biasanya identitas pengarang.

KOMIK DIGITAL

Tamara (2019:30) Komik digital didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang dijabarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai 'lawan' dari komik yang dikerjakan secara konvensional, dipindai dengan scanner, dan kemudian diwarnai dengan komputer) kemudian diterbitkan secara

digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya). Perbedaan antara komik biasa dan komik digital adalah dari segi pembuatan dan juga penggunaannya, jika komik biasa bisa menggunakan alat manual seperti pensil, pewarna dll, namun ada juga yang memakai desain komputer tetapi dicetak dan diterbitkan lewat buku, tetapi untuk komik digital format komik digital dibuat secara digital dan penggunaannya melalui alat elektronik tertentu. Komik digital berdasarkan aplikasinya dibagi menjadi empat yaitu:

a. Digital production

Digital production mengacu kepada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan on screen. Dan tidak bisa memanipulasi dan olah digital semata.

b. Digital form

Mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format). Sehingga komik memiliki bentuk yang tidak terbatas.

c. Digital delivery

Mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital, dalam bentuk paperless dan high mobility. Format yang paperless memungkinkan distribusi

komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*.

d. Digital convergence

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, film, mobile content, dan sebagainya.

MINAT BELAJAR

Fadillah (2016:116) Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa ada yang menyuruh. Minat mempengaruhi hasil belajar tidak diragukan lagi. Kalau seseorang tidak berminat dalam mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan berhasil dengan baik dalam mempelajari sesuatu.

Firmansyah Dani (2015:38) mengatakan bahwa ketekunan belajar ini bertalian dengan sikap dan minat terhadap pelajaran. Bila suatu pelajaran tidak menarik minat seseorang karena sesuatu hal, maka ia segera menyampingkannya jika menemukan kesulitan. Sebaliknya, jika suatu tugas menarik karena memberikan hasil yang menggembirakan, ia cenderung untuk

memberikan waktu yang lebih banyak untuk tugas itu.

Indikator minat belajar menurut Slameto (2010) beberapa indikator minat belajar ada empat yaitu :

a. Perasaan Senang

Apabila peserta didik memiliki perasaan senang terhadap mata pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa paksaan untuk belajar. Contohnya peserta didik dalam mengikuti pelajaran tidak ada rasa bosan, selaluf senang dalam mengikuti pelajaran dan hadir setiap pelajaran.

b. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contohnya aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

c. Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contohnya antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan tidak menunda tugas dari guru.

d. Perhatian Siswa

pertemuan, sementara pada siklus II terdiri dari 2 pertemuan.

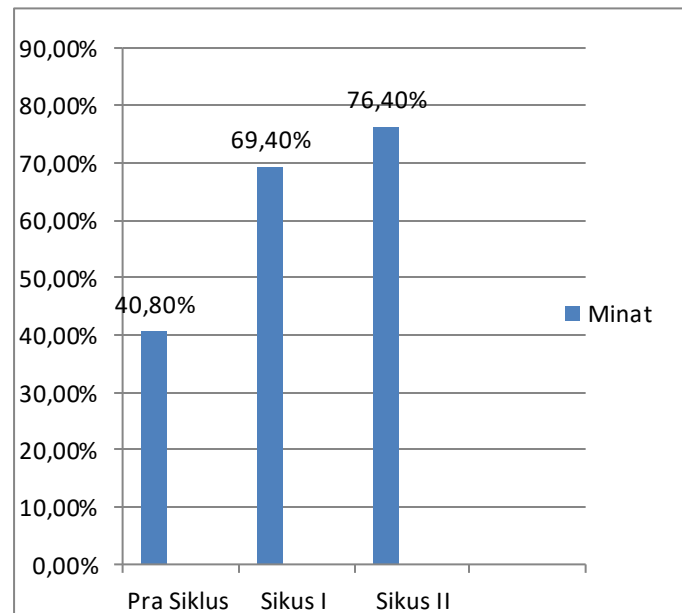
SIKLUS I

Berdasarkan observasi pada siklus I hasil yang diperoleh sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih baik dibandingkan dengan minat sebelum pemberian tindakan melalui pendekatan *student center* dan model *discovery learning*. Hasil rata-rata tabulasi angket diatas mendapatkan nilai 69,4%, observasi tersebut sudah masuk dalam kategori minatnya kuat, namun angka 69,4% perlu ditingkatkan lagi untuk menguji keefektifan media pembelajaran komik digital, serta memperbaiki kendala selama proses pembelajaran berlangsung karena siswa perlu menyesuaikan dengan media pembelajaran yang baru. Berdasarkan hasil tersebut peneliti memutuskan untuk melakukan tindakan perbaikan kelas pada siklus II yaitu meningkatkan minat belajar siswa yang lebih baik dan memantapkan tindakan dari siklus I.

SIKLUS II

Hasil observasi, tugas dan tes diperoleh pada siklus II menunjukkan hasil sudah lebih baik dari siklus I, minat siswa juga

sudah mulai kuat dalam pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran komik digital, hasil tersebut didapatkan dari angka tabel tabulasi yaitu 76,4% dimana hasil tersebut dikategorikan kuat, hasil sebelumnya yang hanya 69,4% juga dikategorikan kuat namun nilainya lebih rendah dibandingkan siklus II. Berikut gambar grafik peningkatan setiap siklus :



Dari data pada grafik diatas, maka dapat dilihat peningkatan skor minat siswa dalam perbaikan pembelajaran dari awal sebelum dilakukan tindakan yaitu 40,8% kategori lemah ,meningkat siklus I menjadi 69,4% kategori kuat, dan terjadi peningkatan kemabali pada siklus II menjadi 76,4% kategori kuat.

Hasil analisis terbukti bahwa minat belajar siswa dapat meningkat karena meningkatnya kinerja guru dan aktivitas siswa selama proses kegiatan belajar mengajar. Ketuntasan siswa pada siklus II yang di atas rata-rata ketuntasan klasikal minat belajar berjumlah 16 siswa (88,89%) sedangkan siswa yang belum tuntas dibawah rata-rata berjumlah 2 siswa (11,11%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sudah meningkat dan hasil tersebut sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 75% karena ketuntasan hasil minat belajar mencapai 76,7%. Hasil analisis lembar observasi guru juga mengalami peningkatan, dari hasil tersebut siswa jauh lebih aktif dibandingkan pembelajaran sebelumnya, siswa juga lebih tertarik dengan pembelajaran sejarah dengan menggunakan komik digital. Kelebihan Komik digital milik peneliti lebih mudah di akses dengan cara membuka link google drive yang sudah dipersiapkan, selain itu penggunaan warna yang mencolok seperti warna kuning dan biru muda membuat siswa lebih fokus untuk melihat gambar dan juga membaca naskah.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa sebelum diterapkan media pembelajaran komik digital terlebih dahulu dilakukan penyebaran angket berupa pretest untuk membandingkan minat sebelum dan sesudah penelitian penerapan media komik digital. Diketahui minat belajar di kelas X bisa dikatakan lemah hal ini di dapatkan dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 28 Agustus 2021. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan terhadap siswa kelas X pada mata pelajaran sejarah di SMK Al-Azhar Ledokombo, hasil yang diperoleh dari 18 siswa adalah 40,8% dikatakan minatnya masih lemah, namun indikator ketuntasan klasikal penelitian tindakan kelas harus mencapai $\geq 75\%$ atau sama dengan 75%. Pelaksanaan penerapan media pembelajaran komik digital dilaksanakan dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Siklus I dan II dilaksanakan selama kurang lebih selama satu bulan, dimana siklus I dibagi 3 kali pertemuan, sementara siklus II dilaksanakan 2 kali pertemuan, setelah dilaksanakan penelitian hasil akhir dari siklus I dan siklus II adalah siklus I mencapai 69,4% mengalami kenaikan 20,6% dengan kategori minat kuat, sementara pada tindakan siklus II

mengalami kenaikan 7% menjadi 76,4% dengan kategori sama yaitu minat kuat. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan presentase ketuntasan klasikal yaitu pada siklus I terdapat 9 dari 18 siswa minatnya lemah kemudian pada tindakan siklus II dari 18 siswa sudah mencapai minat kuat.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dari penerapan media komik digital sebaiknya dipersiapkan perencanaan secara maksimal
2. Untuk guru, hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi dan juga mengelola kelas, agar dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.
3. Untuk siswa, agar supaya selalu fokus dalam mengikuti pelajaran supaya hasilnya lebih optimal.
4. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan lebih banyak mempersiapkan diri dalam proses pengambilan data dan lainnya

agar hasil penelitiannya lebih baik dan lebih sempurna.

5. Pada saat pembelajaran sejarah dengan menggunakan media komik digital hendaknya mempergunakan waktu pembelajaran seefisien mungkin agar pembelajaran dapat berjalan lancar.
6. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung guru diharapkan sesering mungkin memberikan bimbingan secara individu maupun kelompok dan ketika menjelaskan materi jangan terlalu cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. (2015). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara di https://books.google.co.id/books?id=-RwmEAAAQBAJ&hl=id&source=gs_slider_cls_metadata_7_mylibrary di akses 3 Februari 2021
- Fadillah, A. (2016). Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Mathline: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, Vol 1(2), 113-122. <https://mathline.unwir.ac.id/index.php/Mathline/article/view/23>. Diakses pada tanggal 27 Juli 2020.
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad KE-21. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, Vol 2 , 61-72.

- <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/16630>. Diakses tanggal 27 Juni 2020.
- McCloud, Scott. (2008). Memahami Komik. Jakarta: *Kepustakaan Populer Gramedia*.
<https://books.google.co.id/books?id=KK5-g72wjMIC&hl=id> diakses 22 Desember 2021
- Nugroho E. 2008. Pengenalan Teori Warna. Penerbit Andi. Yogyakarta.
- Smith, Andrew. (2006). Teaching With Comics. *University of Lethbridge*.
<https://www.uleth.ca/sites/default/files/Teaching%20with%20Comics%20-%20ASmith%20-%20Unit%20Plan.pdf> di akses 8 Juli 2021
- Soedarso, Nick. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Jurnal Humaniora Vol (6) 4*
<https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3378> diakses 20 September 2021
- Tamara, Aizha Syonia. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Keterampilan Proses Sains Peserta didik kelas X Pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Biologi Di Tingkat SMA. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung
- Triwiyanto, Teguh. 2015. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.