

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK SEJARAH BERBASIS
PERJUANGAN RADEN INTAN I UNTUK MENINGKATKAN NILAI-NILAI NASIONALISME
SISWA DI SMA NEGERI 1 TANJUNG RAYA**

Beny Iswandoyo¹, Akhmad Arif Musadad², Sariyatun³

ABSTRACT

Learning media have an important functions in learning process, especially on historical subject. As a given of instructional media information could be help teachers overcome the problem of material that was difficult to explain verbally. Therefore, in this study of developed historical of instructional media that could be to increase a variety of media as well as supported the activities of historical teachers in the classroom. These products of this development are graphic media like a comic book. The historical of the comic media based on Raden Intan I struggle to increase the values of nationalism students'. This research aimed to find out: (1) to know using media on historical subject at SMA Negeri 1 Tanjung Raya; (2) to know process of development comic instructional media based Raden Intan I struggle at SMA N 1 Tanjung Raya; (3) to determine the effectiveness of using comic media historical based on Raden Intan I struggle to increase students' nationalism. Methods: this study was a research and development one referring to Research and Development method (R&D) by using Borg and Gori, and Sugiyono. This hypothetical model adopted Molenda's ADDIE model, the procedure of this research are, preliminary studies, the development of instructional media, and test the effectiveness of instructional media. Analysis of feasibility test using Likert scale with 5 ranges and effectiveness test of instructional media using t-test.

Conclusion: based on the result of pretest and posttest experimental class, it could be found that 8.569 at significance level of $0.000 > 0.05$, therefore could be said that any influence toward of using media. Effectiveness of nationalism the results using t test, which means that the value of 4.257 at significance of $0.000 > 0.05$. It meant that the result of experiment class before and after treatment had unequal. Such the historical of comic based on struggle Raden Intan I on instructional media have more effective for improving students' achievement and nationalism. Based on the results that show the experimental class have better than control class.

Keyword: *developmet of media, comic, nasionalism*

¹ Alumni Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta.

² Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

³ Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Program Pasca Sarjana, Universitas Sebelas Maret, Surakarta

A. PENDAHULUAN

Indonesia, negara beragam suku dan budaya. Maka menjadi penting, nasionalisme warganya tetap dijaga agar bangsa ini tetap kokoh berdiri. Nasionalisme sendiri tidak jarang diartikan sebagai rasa cinta tanah air. Namun makna akan nasionalisme sebenarnya tidak statis, tetapi dinamis mengikuti masyarakat dalam bergulirnya waktu. Shafer (1955) menyatakan bahwa nasionalisme itu multi makna, hal itu terikat pada kondisi objektif dan subjektif dari setiap bangsa. Oleh sebab itu nasionalisme dapat bermakna; (1) Nasionalisme adalah rasa cinta pada tanah air, ras, bahasa atau budaya yang sama, maka dalam hal ini nasionalisme sama dengan patriotisme. (2) Nasionalisme adalah suatu keinginan akan kemerdekaan politik, keselamatan dan prestise bangsa. (3) Nasionalisme adalah suatu kebaktian mistis terhadap organisme sosial yang kabur, kadang-kadang bahkan adikodrati yang disebut sebagai bangsa atau *volk* yang kesatuannya lebih unggul dari pada bagian-bagiannya. (4) Nasionalisme adalah dogma yang mengajarkan bahwa individu hanya hidup untuk bangsa dan bangsa demi bangsa itu sendiri. (5) Nasionalisme adalah doktrin yang menyatakan bahwa bangsanya sendiri harus dominan atau tertinggi diantara bangsa-bangsa lain dan harus bertindak agresif.

Lalu bagaimana dengan Indonesia? Benedict Anderson

menekankan betapa pentingnya nasionalisme bagi bangsa Indonesia, dalam pengertian tradisional. Salah satu yang mendesak di Indonesia dewasa ini adalah apa yang disebut “defisit nasionalisme”, semakin berkurangnya semangat nasional, lebih-lebih dikalangan mereka yang kaya dan berpendidikan (Anderson, 2001). Untuk itu ia menganjurkan ditumbuhkannya kembali semangat nasionalisme sebagaimana yang dulu hidup secara nyata dikalangan para pejuang pergerakan dan revolusi. Ia mengusulkan dibinanya semangat nasionalisme kerakyatan yang sifatnya bukan elitis melainkan memihak ke masyarakat luas, khususnya rakyat yang lemah dan terpinggirkan. Salah satu ciri pokok dari nasionalisme kerakyatan itu adalah semakin kuatnya rasa kebersamaan senasib dan sepenanggungan sebagai bangsa (Anderson, 2001). Maka sejarawan Taufik Abdullah (Kompas, 18 Agustus 2007) menambahkan bahwa nasionalisme saat ini yang dibutuhkan adalah nasionalisme solidaritas sosial, yaitu kepedulian dan rasa tanggungjawab antara warga bangsa karena mulai pudar di masyarakat maupun elite politik.

Terkait kondisi nasionalisme bangsa Indonesia, seiring berkembangnya zaman nasionalisme Indonesia kian memudar. Generasi muda adalah harapan bangsa. Namun globalisasi yang kian merajalela tidak dipungkiri membawa pengaruh-

pengaruh yang berdampak pada menurunnya nilai nasionalisme generasi muda terutama dikalangan siswa. Menurunnya kesadaran akan nilai nasionalisme dikalangan siswa dapat dikatakan karena kurangnya pengetahuan terhadap sejarah (Kartodirdjo, Kompas, 30 Oktober 2001).

Demikian pendidikan sejarah sebagai wahana pendidikan memiliki peran penting dalam mewujudkan bangsa yang memiliki pemahaman yang kuat akan sejarah dan keberadaan bangsanya. Maka ditekankan Hasan dalam Kardisahputra (2003) bahwa pendidikan sejarah sebagai wahana pendidikan berguna untuk mengembangkan pribadi peserta didik sebagai anggota masyarakat dan warga negara serta mempetebal semangat kebangsaan dan cinta tanah air. Peserta didik melalui pendidikan sejarah diajak menelaah keterkaitan kehidupan yang dialami oleh diri, masyarakat dan bangsanya, bukan hanya menghafal fakta atau peristiwa sejarah yang merupakan bentuk pengulangan secara lisan dari buku pelajaran dan bukan merupakan ajang latihan ketrampilan intelektual. Dengan demikian pembelajaran sejarah diharapkan mampu menyuguhkan makna dibalik sebuah peristiwa.

Menurut Hugiono & Poerwantana, (1987) Inti pembelajaran sejarah adalah bagaimana menanamkan nilai-nilai kepahlawanan, kecintaan terhadap bangsa, jati diri dan budi pekerti kepada anak didik. Buku

pelajaran sejarah hendaknya disusun dengan ketentuan-ketentuan ilmiah yang berlandaskan pada tujuan pendidikan nasional. Sementara itu, Krug (1967) berpendapat bahwa pengajaran sejarah bangsa merupakan upaya terbaik untuk memperkuat kesatuan nasional dan untuk menanamkan semangat cinta tanah air dan jiwa patriotik. Sedangkan Kartodirdjo (1993) menyatakan peranan strategis pengajaran sejarah dalam rangka pembangunan bangsa menuntut suatu penyelenggaraan pengajaran sejarah sebagai pemahaman dan penyadaran, sehingga mampu membangkitkan semangat pengabdian yang tinggi, penuh rasa tanggung jawab serta kewajiban. Kepekaannya terhadap sejarah akan melahirkan aspirasi dan inspirasi untuk melaksanakan tugasnya sebagai warga negara.

Namun pembelajaran sejarah dewasa ini semakin kurang diminati oleh siswa, terlebih lagi dengan permasalahan-permasalahan yang ada. Sedangkan pembelajaran sejarah adalah bagian dari proses penanaman nilai-nilai yang fungsional untuk menanamkan pengetahuan sebagai dasar pembentukan karakter siswa.

Terkait permasalahan pembelajaran sejarah di dalam kelas, Susanto (2014) menyatakan bahwa bukan hanya sekedar menghafal fakta, pembelajaran sejarah pada hakekatnya juga mempunyai beberapa manfaat dalam menanamkan nilai-nilai kehidupan seperti nasionalisme. Namun

saat ini pembelajaran sejarah disekolah masih terlalu teoritis dan kurang memanfaatkan berbagai media secara optimal. Jika demikian wajar jika pelajaran sejarah kurang diminati, oleh karena itu salah satu opsi yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan variasi media pembelajaran sebagai penunjang guru di dalam kelas.

Peran penting media dalam sebuah pembelajaran dapat dilihat dari fungsinya sebagai perantara, ketika ada materi yang rumit serta materi yang sifatnya abstrak dan sulit dijelaskan secara verbal maka media pembelajaran dapat membantu mengkonkritkan materi tersebut sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam sebuah proses pembelajaran. Anita (2009) menyatakan, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, yang berarti sesuatu yang terletak ditengah (antar dua pihak atau kutub) atau suatu alat. Media juga diartikan sebagai perantara atau penghubung antara dua pihak, yaitu antara sumber pesan dengan penerima pesan atau informasi. Oleh karena itu media pembelajaran berarti sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan.

Munadi (2013) menyatakan media pembelajaran sebagai sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana

sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Sedangkan Hamalik (1986) memandang alat-alat yang dapat dijadikan sebagai perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan disebut media. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Media pembelajaran seyogyanya alat yang dapat membantu mempermudah penyampaian pesan dan materi pelajaran dari guru ke siswa dalam rangkaian kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran mampu membangkitkan motivasi serta minat belajar siswa. Salah satunya adalah media grafis dalam bentuk komik.

Koen (dalam Lia, 2006) menyatakan bahwa secara keseluruhan komik merupakan imaji kisah yang utuh hasil perkawinan gambar dan tulisan, dan secara parsial komik merupakan penekanan karakteristik dari segala subjek yang mampu memperkaya setting cerita, baik aspek wujud, gesture, maupun unsur imaji suara. Dalam cerita komik juga terselip pesan yang ditujukan pada pembacanya. Sebagaimana

dijelaskan Masdiono (2000) bahwa komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan kepada pembacanya. Susunan gambar tersebut membentuk sebuah alur cerita yang mampu menarik perhatian yang membaca. Alur cerita dalam sebuah komik juga syarat akan makna, makna yang berisi pesan yang ditujukan kepada pembaca dari si pengarang.

Komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita sehingga membuat informasi lebih mudah diserap. Teks dalam sebuah komik membuatnya mudah dimengerti, dan alurnya membuat lebih mudah untuk diingat. Sehingga komik dapat dijadikan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.

Terlebih scout Mc Cloud dalam bukunya *understanding comics* menyatakan apa yang menjadi kelebihan dari sebuah komik adalah mudah dipahami. Scout menjelaskan bahwa komik adalah media yang sanggup menarik perhatian semua orang dari segala usia, karena memiliki kelebihan mudah dipahami. Gambar sederhana ditambah kata-kata dalam bahasa sehari-hari membuat komik dapat dibaca oleh semua orang. Sehingga komik merupakan media alternatif yang sangat tepat dijadikan sebagai media pembelajaran, keterlibatan emosi pembacanya akan sangat mempengaruhi memori dan daya

ingat akan materi pelajaran yang didapat (Mediawati, 2009).

Sebagai media pembelajaran alternatif komik akan menjadi media pembelajaran yang efektif. Bagi sebagian siswa belajar dengan membaca buku pelajaran dalam bentuk teks terkadang sangat membosankan, sehingga dengan menjadikan komik sebagai salah satu media pembelajaran di kelas akan menciptakan suasana berbeda dan menyenangkan serta tidak membosankan. Karena dengan menggunakan media seperti komik, pembelajaran akan lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami. Untuk komik yang akan dijadikan media pembelajaran dalam penelitian dan pengembangan ini adalah komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I. Raden Intan I adalah sosok pejuang lokal dari Lampung, sehingga dengan menjadikan beliau sebagai tokoh utama dalam media komik yang dikembangkan harapannya siswa dapat meneladani kisah perjuangannya sehingga dapat meningkatkan nilai nasionalisme siswa disamping juga nilai prestasinya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menganggap perlu mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan nilai nasionalisme siswa. Sehingga dalam penelitian ini, peneliti mengambil judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Raden Intan I Untuk Meningkatkan Nilai-

nilai Nasionalisme Siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raya. Adapun tujuan penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya.
2. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I di SMA Negeri 1 Tanjung Raya.
3. Mendeskripsikan keefektifan penggunaan media pembelajaran komik sejarah Berbasis perjuangan Raden Intan I dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai nasionalisme.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research & Development*). Sugiyono (2015) menyatakan *Research & Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Tanjung Raya Kabupaten Mesuji-Lampung. Model hipotetik yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model ADDIE dari Molenda.

Adapun tahapan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi; 1) penelitian pendahuluan, 2) pengembangan media pembelajaran, 3) uji efektivitas media pembelajaran.

Sedangkan untuk analisis data kelayakan media pembelajaran menggunakan skala Likert dengan rentang 5 dan uji efektivitas media menggunakan uji T.

Pada tahap penelitian pendahuluan ini digunakan pendekatan deskriptif dengan mengkaji berbagai teori dan materi khususnya pada KD "Menganalisis perjuangan Bangsa Indonesia dalam menghadapi bangsa asing sebelum dan sesudah abad 20". Dari hasil studi pendahuluan ini ditentukan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media yang akan diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah.

Lokasi penelitian berada di SMA Negeri 1 Tanjung Raya dengan subjek kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Dalam hal ini peneliti berkolaborasi dengan guru dan siswa dengan tujuan agar tercipta media pembelajaran yang berkualitas. Sehingga produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I layak dijadikan media dalam pembelajaran sejarah.

Untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan dilakukan pengukuran berdasarkan instrumen penelitian yang berupa tes prestasi dan tes sikap. Namun sebelum instrumen tersebut diberikan pada kelas penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu di uji validitas dan reliabilitasnya pada kelas uji coba yang tidak memiliki hubungan

dengan kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti diperoleh gambaran mengenai pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya khususnya pada penggunaan media pembelajaran sejarah. Penggunaan media pembelajaran sejarah oleh guru dapat dikatakan sudah cukup baik. Dalam menunjang kegiatannya dikelas guru telah menggunakan bantuan media berupa slide powepoint. Sedangkan untuk metode yang digunakan, guru juga telah mencoba beberapa metode yang menuntut keaktifan siswa di dalam kelas seperti diskusi kelompok.

Mengenai tingkat nilai nasionalisme siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raya masih tergolong rendah, atau dapat dikatakan ada masalah pada nilai-nilai nasionalisme siswa. Berdasarkan hasil observasi diketahui; 1) penghargaan siswa terhadap jasa pahlawan masih kurang. 2)Kecintaan siswa terhadap budaya daerah juga rendah. dan 3) cara bergaul siswa masih berdasarkan kelompok-kelompok kesukuan.Rendahnya nilai nasionalisme dikalangan siswa tersebut dapat disebabkan oleh beberapa faktor, *pertama* karena kurangnya penanaman rasa kebangsaan, cinta tanah air, dan rasa saling menghargai oleh guru. Guru sejarah seharusnya dapat memberikan penekanan-penekanan terkait nilai-nilai

esensial yang terkandung dalam nilai nasionalisme kepada siswa. Faktor *kedua*, kurangnya pengawasan orang tua dan juga guru terhadap penggunaan teknologi. Dengan teknologi semua perkembangan zaman dapat diakses oleh siswa. Jika teknologi digunakan untuk hal-hal yang positif maka teknologi juga dapat menjadi alat yang bisa meningkatkan nilai nasionalisme siswa. Numun, jika teknologi disalahfungsikan maka dapat mengikis nilai-nilai nasionalisme siswa. Demikian pula pada siswa SMA N 1 Tanjung Raya, penggunaan teknologi berdampak pada meurunnya kecintaan siswa terhadap budaya daerah. Siswa lebih menyukai budaya-budaya modern yang sehari-hari mereka lihat dari media elektronik. Diketahui juga pergaulan siswa berdasarkan kelompok-kelompok kesukuan.

Sedangkan untuk bentuk kebutuhan media pembelajaran berdasarkan hasil observasi diketahui guru sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya meginginkan media pembelajaran yang inovatif dan efektif. meskipun beliau telah menggunakan media berupa *powerpoint*, namun dikatakan beliau juga ingin menggunakan media lain sehingga dapat menambah variasi media yang dapat menunjang pembelajarannya di kelas. Dari penuturan siswa juga diperoleh informasi bahwa siswa ingin guru menggunakan media pembelajaran yang berbedadalam setiap pembelajarannya. Apalagi dalam

pembelajaran sejarah banyak peristiwa yang melibatkan tokoh-tokoh pahlawan, sehingga akan lebih menarik bilamana media yang digunakan dapat memperlihatkan gambar-gambar tokoh tersebut.

Berdasarkan analisis kebutuhan media maka peneliti menawarkan media pembelajaran berupa buku komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I. Media berupa buku komik sejarah ini dapat dikatakan inovatif dan juga efektif, dari segi penggunaan media ini tidak memerlukan alat bantu media lain sehingga dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. Media komik ini di dalamnya dipadukan gambar dan teks serta narasi yang menjelaskan kisah perjuangan Raden Intan I sebagai pejuang yang berasal dari Lampung. Dengan demikian media ini akan memberikan motivasi siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Selain itu media ini bisa dijadikan bacaan siswa sebagai sumber referensi lain untuk mendapatkan pengetahuan.

Pada proses pengembangan media, berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti bekerja sama dengan seseorang yang memang ahli di bidang grafis dalam tahap produksi. Tujuannya adalah agar tercipta draf media yang layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah. Sebelum ke tahap produksi, peneliti menyiapkan konsep media yang akan dikembangkan dan menyesuaikan materi dengan KD “menganalisis perjuangan bangsa Indonesia sebelum

dan sesudah abad 20”. Setelah itu dibuat narasi dan dialog percakapan yang akan di masukan dalam media komik. Sedangkan untuk desain dan gambar peneliti konsultasikan pada orang yang ahli dibidangnya. Setelah draf media siap maka selanjutnya peneliti konsultasikan pada tim ahli.

Tim ahli terdiri dari ahli materi dan ahli media pembelajaran. Konsultasi kepada tim ahli tersebut tujuannya adalah untuk meminta validasi berupa penilaian dan juga saran revisi untuk perbaikan media yang dikembangkan. Media yang telah divalidasi oleh tim ahli selanjutnya diuji cobakan pada siswa dalam bentuk uji satu-stau, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tujuannya adalah untuk mengetahui tanggapan dan juga saran revisi dari siswa.

Saran revisi yang diberikan oleh tim ahli dan penilaian siswa secara garis besar disimpulkan oleh peneliti lebih kepada pewarnaan dalam komik yang kurang menarik. Memang benar adanya bahwa dengan pewarnaan yang apik akan lebih menarik perhatian siswa sehingga hal tersebut menjadi nilai lebih bagi media komik sejarah yang dikembangkan.

Saran revisi dari tim ahli dan siswa tersebut selanjutnya peneliti gunakan sebagai dasar perbaikan media yang sedang dikembangkan sehingga diperoleh bentuk final media yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran sejarah.

Implementasi media pembelajaran komik sejarah berbasis

pejuangan Raden Intan I dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya peneliti berkolaborasi dengan guru sejarah di sekolah tersebut. Uji coba pembelajaran dilakukan pada kelas eksperimen yakni kelas XI IPS 1 dengan media komik yang dikembangkan, sedangkan kelas kontrol XI IPS 2 menggunakan media pembelajaran lain berupa *powerpoint*. Pemilihan kelas ini berdasarkan saran dari guru sejarah di SMA tersebut. Uji coba dihentikan berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian, bukan banyaknya jumlah pelaksanaan.

Berdasarkan uji efektifitas media menunjukan bahwa, prestasi belajar siswa kelas XI IPS 1 yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I lebih tinggi dibandingkan dengan kelas XI IPS 2 yang mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media *powerpoint*. Hal itu berdasar pada hasil analisis uji t prestasi siswa yang menunjukan $t_{hit} > t_{tab}$ atau $9,346 > 1,645$ yang menyatakan keputusan H_0 ditolak yang berarti bahwa kedua kelompok memiliki nilai prestasi yang tidak sama.

Selanjutnya, hasil uji efektifitas pada skala sikap menunjukan bahwa nilai nasionalisme siswa kelas XI IPS 1 dengan pembelajaran menggunakan media komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I lebih tinggi dibandingkan dengan kelas XI IPS 2 dengan pembelajaran menggunakan

media *power point*. Hal itu berdasar pada hasil uji t pada skala sikap siswa yang menunjukan $t_{hit} > t_{tab}$ atau $4,594 > 1,645$ yang menyatakan H_0 ditolak yang berarti kedua kelompok memiliki skala sikap yang tidak sama. Maka berdasarkan hasil analisis uji t pada aspek prestasi dan sikap siswa disimpulkan bahwa terjadi keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya.

Keefektifan tersebut tidak terlepas dari efektivitas media yang dikembangkan itu sendiri. Bahwa media yang dikembangkan memiliki keunggulan-keunggulan yang mampu meningkatkan prestasi dan skala sikap nasionalisme siswa. Keunggulan yang *pertama*, media komik yang dikembangkan memiliki gambar yang sederhana dan menggunakan bahasa sehari-hari yang mempermudah pemahaman siswa. *Kedua*, media komik yang dikembangkan di dalamnya ditambahkan narasi yang memperjelas tampilan gambar dalam komik sehingga komik tersebut padat dengan ilmu. *Ketiga*, tampilan komik dengan pewarnaan yang menarik menambah motivasi siswa untuk belajar. Dengan kelebihan-kelebihan tersebut, media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I ini dapat diterima oleh siswa dan tentunya mudah dipahami. Sebagaimana dijelaskan Mc Scout (Mediawati, 2011) bahwa kelebihan sebuah komik adalah mudah

dipahami, dan media komik sejarah yang dikembangkan memenuhi kriteria tersebut.

Keefektifan komik sebagai media pembelajaran juga diungkapkan Mediawati (2011) yang melakukan penelitian serupa pada pembelajaran akuntansi keuangan melalui media komik untuk meningkatkan prestasi mahasiswa. Hasil penelitiannya yang dimuat dalam sebuah jurnal

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang berarti pada mahasiswa yang telah mendapat pembelajaran dengan media komik. Penelitian ini serupa juga dilakukan Herliyana Rosalinda (2015) tentang media komik Rengasdengklok pada pembelajaran sejarah. Hasil dari penelitiannya disimpulkan bahwa media komik yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait penelitian dan pengembangan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran di SMA Negeri 1 Tanjung Raya dapat dikatakan sudah cukup baik. Dalam proses pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku teks dan LKS tetapi juga telah memanfaatkan media pembelajaran berupa *powerpoint* guna menunjang penyampaian materi di dalam kelas. Metode belajar siswa aktif seperti diskusi kelompok kecil juga telah diterapkan oleh guru.
2. Hasil validasi pengembangan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I di SMA Negeri 1 Tanjung Raya secara keseluruhan menyatakan media yang dikembangkan layak diproduksi dan diterapkan dalam

pembelajaran sejarah dengan revisi sesuai saran.

Berdasarkan uji kelayakan diperoleh hasil penilaian, yang pertama dari ahli materi dengan jumlah skor 45 maka bila dirata-ratakan hasilnya 4,09. Setelah dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan media yang dikembangkan terkategori baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Kedua, penilaian dari ahli media pembelajaran, diperoleh skor 50 maka bila dirata-ratakan hasilnya 4,54. Setelah dikonversikan berdasarkan skala 5 maka secara keseluruhan media yang dikembangkan terkategori sangat baik dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Ketiga, penilaian dari siswa pada uji coba lapangan, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I yang dikembangkan oleh peneliti adalah baik menurut siswa. Pernyataan tersebut berdasarkan hasil penilaian siswa diperoleh skor 1291 maka bila dirata-ratakan hasilnya 3,59, jika dikonversikan

pada skala 5 media yang dikembangkan terkategori baik secara keseluruhan.

Berdasarkan uji efektifitas media menunjukkan bahwa prestasi belajar dan nilai nasionalisme siswa pada kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I lebih tinggi dibandingkan

dengan kelas kontrol dengan pembelajaran menggunakan media *powerpoint*. Maka berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa telah terjadi keefektifan dalam penggunaan media pembelajaran komik sejarah berbasis perjuangan Raden Intan I pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Tanjung Raya.

DAFTAR PUSTAKA

a. Surat Kabar

Kompas, 18 Agustus 2007.

Kompas, 30 Oktober 2001.

b. Sumber Buku

Anitah, Sri. (2009). *Media Pembelajaran*. Surakarta : UNS Press.

Hamalik, Oemar. (1986). *Metode Belajar dan Kesulitan-kesulitan Belajar*. Bandung: Tarsito.

Hugiono & Poerwantana,P.K. 1987: *Pengantar Ilmu Sejarah*. Jakarta : PT Bina Aksara.

Kardisahputra, O. (2003). "Beberapa Ciri Khas ilmu sejarah dan implikasinya dalam pengajaran sejarah" dalam Sjamsudin, H & Suwirta, A. *Histerio Magistra Vitae: Menyambut 70 Tahun Prof. Dr. Hj. Rochiati Wiraatmadja, M.A.* Bandung: Historia Utama Press.

Krug, Mark. M. (1967). *History and the Social Sciences*. Walthan Mass: Braisdell.

Kartodirdjo, Sartono. (1993). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Mediawati, Elis. (2011). *Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*.Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1.

Munadi, Yudhi. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan : REFRENSI (GP Press Group).

Shafer, Boyd C. (1955). *Nationalism Myth and Reality*. New York: A Harvest Book Harcourt.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan, Pendektan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Susanto, Heri. 2014. *Penggunaan Media yang Mampu Menciptakan Pengalaman Belajar yang Bermakna*. Bandung : Alfabeta.