



PEMANFAATAN KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA

Pramudya Gunawan¹, Sujarwo²

^{1,2} Universitas Negeri Jakarta

¹prudyagunawan4@gmail.com, ²sujarwo-fis@unj.ac.id

ABSTRACT

One of the subjects that is a challenge in implementing education in the 21st century is the learning process on historical subjects. The history learning method in the classroom tends to be monotonous by using the lecture method, making students easily bored and not understanding the material well. On the other, there are illustrated, easy-to-carry, and read comic media that can contain text, images, and scenes. It can be an alternative media for history learning because it stimulates students to be creative, imaginative, and innovative, as well as encourages them to be independent. This research aims to analyze the benefits of using comics as a medium to learn history to increase students' motivation and learning outcomes. This research uses a literature review method with descriptive analysis techniques. Researchers collect data from previous relevant studies in the last ten years. The results of researches that have been carried out illustrate that using comics media in history learning can significantly increase student motivation and learning outcomes..

Keywords: Comics media, media learning, and history learning.

PENDAHULUAN

Memasuki zaman abad ke-21 perkembangan teknologi semakin cepat mengalami kemajuan. Berbagai sektor di dalam masyarakat telah memanfaatkan kemajuan teknologi ini untuk mempermudah pekerjaan mereka, mulai dari sektor industri, transportasi, sampai sektor pelayanan umum dan perekonomian. Sektor Pendidikan juga tidak lepas akan pengaruh dari kemajuan teknologi ini. Sebagai salah satu sektor yang sangat diperlukan dan menjadi titik tumpu dalam perkembangan masyarakat, pendidikan perlu mengusahakan lebih jauh pemanfaatan teknologi dalam sistem pembelajarannya, hal ini dilakukan dalam upaya menyesuaikan dengan kondisi zaman sehingga mudah diterima oleh masyarakat.

Satu bagian penting dalam jalannya pendidikan yakni proses pembelajaran dan yang menjadi kunci dalam melaksanakan proses pembelajaran yang baik adalah penyampaian informasi kepada peserta didik. Kemajuan teknologi memungkinkan informasi untuk bergerak lebih cepat dengan bantuan

jaringan internet. Salah satu ciri perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran yang semakin maju untuk menyampaikan informasi, contohnya seperti pemanfaatan proyektor dan *power point*, media film dan buku elektronik. Salah satu media penyampaian informasi yang berpotensi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran adalah komik, khususnya komik digital.

Komik merupakan salah satu media penyampaian informasi yang cukup dikenal lama oleh masyarakat dalam bentuk cetak. Dengan kemajuan teknologi, bentuk komik semakin modern dalam bentuk digital sehingga dapat dibaca tanpa terbatas oleh waktu dan tempat dengan ponsel pintar. Walaupun pada mulanya komik hanya bersifat sebagai hiburan saja dan bersifat fiksi, tapi seiring perkembangan masyarakat muncul kategori-kategori komik baru yang mampu memiliki unsur pendidikan di dalamnya seperti edukasi, fakta-fakta informasi, dan sebagainya.

Mata pelajaran yang menjadi tantangan dalam jalannya pendidikan di abad-21 ini

adalah mata pelajaran sejarah. Metode pembelajaran sejarah di dalam kelas cenderung bersifat monoton dengan menggunakan metode pembelajaran ceramah. Hal ini jelas saja membuat peserta didik menjadi mudah bosan dan tidak memahami materi dengan baik. Berbagai upaya telah dilakukan untuk membuat pembelajaran sejarah lebih efektif seperti dengan memutar film dokumenter atau kunjungan ke museum. Namun, kedua hal tersebut memakan waktu persiapan dan pelaksanaan yang cukup lama serta memerlukan waktu dan media khusus untuk dilaksanakan.

Di sisi lain, media komik yang bergambar, mudah dibawa dan dibaca serta dapat memuat teks, gambar dan adegan mampu merancang imajinasi siswa untuk menggambarkan ulang peristiwa masa lampau di dalam pikirannya sendiri dan dapat mencapai tingkat pembelajaran tertinggi, yakni pembelajaran mandiri.

Melihat latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya sekaligus mempersempit bidan pembahasan agar tidak melebar. Maka, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *literature review* dengan teknik analisis deskriptif. Penelitian ini menggunakan teknik tinjauan literatur sistematis untuk mengumpulkan berbagai data dan bahan yang bersumber dari artikel jurnal ilmiah terdahulu dalam pembatasan terbit 10 tahun terakhir dengan kata kunci “media”, “komik”, “pembelajaran”, dan “sejarah”. Metode ini dilakukan guna memperoleh data informasi yang bersifat teoritis dan sistematis.

KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Jubaedah (2012) dalam penjabarannya mengatakan bahwa media pembelajaran yang berbentuk rangkaian foto atau gambar dengan tambahan kata-kata yang menceritakan suatu kisah atau peristiwa yang termasuk ke dalam sastra anak disebut sebagai media komik. Dalam Rosida & Hastuti (2020: 226) juga

menyatakan bahwa komik dengan bentuk gambar berseri menjadi keunikannya tersendiri sebagai media pembelajaran dengan menyajikan peristiwa secara kronologis. Sejalan dengan itu, dalam Rosyida (2019: 60) juga menjabarkan bahwa media komik dapat dibuat sesuai dengan muatan isi materi dan bahasa yang akan digunakan dalam konteks pembelajaran.

Dengan begitu maka bisa disimpulkan bahwa komik ialah media kekinian yang bisa diterapkan dalam jalannya kegiatan pembelajaran. Media komik sebagai media pembelajaran mampu bersaing dengan media konvensional yang telah ada sebelumnya seperti media buku, atau pun media *power point*. Media komik memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan media konvensional pada umumnya yang hanya berbentuk tulisan atau gambar statis saja. Media komik memiliki kelebihan dalam desainnya yang berupa kumpulan gambar berseri atau bersambung yang dilengkapi dengan kata-kata untuk memperkuat konteks dan isi ceritanya di dalamnya.

Senada dengan itu, Laksana (2015), juga menjabarkan bahwa komik untuk pendidikan terbagi menjadi dua jenis yaitu komik strip dan komik buku. Komik strip ialah jenis komik yang berisikan sedikit panel bergambar seperti yang biasa ditemui di dalam majalah atau koran yang berisikan suatu kisah pendek, dan komik buku yang berbentuk buku dan menceritakan suatu kisah yang lebih panjang dan kompleks.

Di era kemajuan teknologi saat ini, terdapat varian jenis komik baru selain komik strip dan komik buku, yakni komik digital. Komik digital memiliki kelebihannya tersendiri karena dapat memuat audio juga, sehingga peserta didik dapat memahami materi secara lebih mudah dengan teknik audio-visual yang merangsang indra kedua indra sekaligus (penglihatan dan pendengaran). Komik digital dapat didesain sama seperti komik strip dengan beberapa panel, tapi juga dapat didesain seperti komik buku dengan banyak panel sekaligus. Bahkan, dalam studi yang sudah diteliti oleh Fujiastuti, Wulandari, dan Suwartini (2019) media komik digital dapat dikembangkan lebih lanjut lagi dengan penggunaan perangkat *Adobe Flash* sehingga komik dapat

dianimasikan atau dapat bergerak.

Hal ini menunjukkan bahwa media komik dapat terus dikembangkan bentuk dan desainnya sejalan dengan kebutuhan pembelajaran dan peserta didik sehingga dapat mudah tersampaikan materi yang ingin dikuasai. Media komik juga memiliki kelebihan karena menghantarkan suatu peristiwa secara kronologis dan tidak potong per potong seperti yang biasa ada pada media buku ataupun teks dalam *power point*. Muatan isi dalam komik juga dapat disesuaikan dengan materi dan pembahasan dari suatu materi tertentu dalam pembelajaran yang akan dibawakan.

PENGUNAAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Dalam studinya, Aisah (2017) mengatakan bahwa terdapat dua cara implementasi komik sebagai media pembelajaran yakni dengan menyampaikan informasi secara langsung melalui komik dan menggunakan pendekatan saintifik yang mana meminta peserta didik menyusun komiknya sendiri sebagai proses pembelajaran. Kedua cara ini memiliki keunikannya masing-masing. Komik yang disampaikan oleh guru akan lebih terarah dan sesuai dengan capaian pelajaran yang akan dituju, sedangkan komik yang dirancang oleh peserta didik akan membantu peserta didik untuk mengembangkan kreativitas dan mengembangkan alur berpikirnya.

Senada dengan hal itu, Rosida & Hastuti (2020) menjelaskan bahwa terdapat tahapan-tahapan dalam mengembangkan materi pembelajaran sejarah dengan media komik, yakni (1) meringkas cerita, (2) menganalisis cerita berdasarkan *historical thinking*, (3) pembuatan jalan cerita, (4) mendesain komik, dan (5) menambahkan teks. Sejalan dengan itu, Rani & Hastuti (2021) juga menerangkan bahwa terdapat 5 tahapan dalam merancang media komik strip sejarah, yakni (1) meringkas cerita, (2) menganalisis pemikiran kronologis, (3) membuat jalan cerita, (4) mendesain komik, dan (5) validasi materi. Khairi (2016) juga menjelaskan bahwa langkah-langkah merancang sebuah media komik sebagai pembelajaran adalah (1) merancang alur cerita, (2) merancang gambar

komik, (3) penyuntingan, dan (4) pencetakan.

Berdasarkan dari hal-hal tersebut maka dapat dikatakan bahwa proses dalam merancang media komik dalam pembelajaran sejarah yakni (1) menentukan materi atau kompetensi yang akan dicapai, (2) mengumpulkan dan meringkas materi, (3) membuat jalan cerita, (4) mendesain komik, (5) memvalidasi muatan materi, dan (6) menyebarkan atau mengimplementasikannya ke dalam kelas.

Materi komik dapat disesuaikan dengan kebutuhan akan target belajar dan latar belakang peserta didik sehingga akan lebih akrab sekaligus dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Penyesuaian muatan komik dengan materi juga dilakukan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik akan suatu peristiwa sejarah secara kronologis dan membentuk proses pembelajaran yang bermakna.

MANFAAT KOMIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah dengan media komik sangat bermanfaat diterapkan di dalam kelas karena bisa meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa akan pelajaran sejarah yang selama ini dikenal membosankan dan menekankan pada hafalan saja bukan pemaknaan dalam peristiwa sejarahnya yang sedang dipelajari itu. Berikut adalah tabel hasil dari penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan.

Tabel 1. Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Peningkatan Motivasi

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Motivasi			
1	Prastowo, Nyepnyep., Ba''In., Suryadi, Andy	Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan	Terdapat pengaruh positif antara penggunaan komik Singhasari terhadap minat belajar siswa.

		Kerajaan Singhasari	
2	Khatimah, Husnul	Pengaruh Media Komik Sejarah Terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V Sd Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng	Terdapat pengaruh positif antara penggunaan media komik sejarah dengan motivasi mempelajari sejarah pada peserta didik.
3	Fadhillah, Ahmad	Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Motivasi belajar peserta didik cukup tinggi dengan menggunakan pembelajaran berbasis media video visual komik.
4	Mahendra, Eka., Siantoro, Gigih., Pramono, Made	Pengembangan Komik Pendidikan Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa	Motivasi belajar peserta didik mengalami peningkatan dalam pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Tabel 2. Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Peningkatan Hasil Belajar

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Hasil Belajar			
1	Restiani, Pete., Ahzan, Sukainil., Sabda, Dwi	Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal Dan Penerapannya Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar	Nilai rata-rata kelas meningkat sebesar 24,90 yakni dari siklus 1 55,10 dan dari siklus 2 80 nilai rata-rata kelas dengan menggunakan media komik sebagai media pembelajaran .
2	Narestuti, Agi., Sudiarti, Diah., Nurjanah, Umi	Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan	Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 61% pada siklus 1

		Hasil Belajar Siswa	ke 93% pada siklus 2 setelah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran .
3	Mahmudah, Lailatul	Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI Di SMP Negeri 264 Jakarta	Terdapat peningkatan hasil belajar dari 40,64% pada masa prasiklus, 71,87% pada siklus 1, dan 100% siswa mencapai nilai rata-rata KKM sebesar 70 pada siklus 2 di materi "Sejarah Kenabian Islam".
4	Alfiyani, Novita	Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD	Sebanyak 82,35% siswa mencapai skor minimal 60 dengan pembelajaran materi "Sejarah Proklamasi" menggunakan media komik

Berdasarkan uraian tabel studi penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka bisa diketahui bahwa dengan menggunakan media komik motivasi peserta didik dalam mempelajari materi lebih tinggi dibandingkan dengan media pembelajaran selain komik yang digunakan, terutama dalam materi pembelajaran sejarah. Media komik yang digunakan lebih merangsang peserta didik secara visual, bahkan secara audio juga jika media komik yang digunakan dilengkapi dengan suara, rangsangan tersebut membantu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.

Di saat yang sama, dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran, hasil belajar siswa juga

mengalami peningkatan daripada dengan siswa yang dalam belajarnya tidak memakai media komik memiliki hasil belajar yang lebih rendah, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Selain media komik dapat memuat lebih banyak informasi dan cerita dibandingkan dengan media konvensional seperti buku teks, media komik juga menyajikan informasi dalam bentuk gambar sehingga peserta didik lebih mudah menyerap berbagai materi dan berdampak pada peningkatan hasil belajarnya.

PENUTUP

Pembelajaran sejarah dikenal sebagai pembelajaran yang jenuh dan membosankan karena guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dalam menjelaskan materi dan kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Diperlukan adanya kreativitas dan inovasi yang dilakukan oleh pendidik guna memaksimalkan proses pembelajaran sejarah yang terkenal membosankan.

Dewasa ini, dengan seluruh kemajuan teknologi yang ada, perkembangan demi perkembangan terus terjadi di berbagai bidang, di antaranya adalah bidang pendidikan. Bidang pendidikan terus berbenah diri dalam meningkatkan kualitas dan kuantitasnya dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Beberapa hal yang berkembang di dunia pendidikan adalah program kampus merdeka, kekinian ilmu dan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif seiring menyesuaikan dengan kemajuan zaman. Satu media pembelajaran yang juga berkembang di era kemajuan teknologi ialah media cetak ataupun digital yang tidak hanya berupa buku teks tapi juga komik.

Komik berkembang dari media hiburan menjadi media edukasi di bawah asuhan pendidikan. Komik dijadikan media dalam mentransfer materi dari guru kepada siswa. Keunikan dari komik yang memiliki gambar, karakter, warna, teks dan bahkan audio-visual dalam bentuk digitalnya memudahkan siswa dalam memaknai suatu informasi yang disusupi ke dalam komik.

Kegiatan pembelajaran sejarah yang cenderung lampau dan kaku dapat dibawakan dalam bentuk komik dengan cerita-cerita yang

mengisahkan tentang suatu peristiwa bersejarah. Banyak penelitian-penelitian yang telah membahas bagaimana komik dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran sejarah dengan memasukkan cerita-cerita sejarah ke dalamnya sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dituju oleh pendidikan. Penelitian-penelitian terdahulu juga menerangkan bahwa hasil belajar siswa dengan memakai komik sebagai media belajar sejarah mengalami peningkatan, hal yang sama juga terjadi pada motivasi peserta didik yang meningkat dengan signifikan, sehingga memungkinkan bahwa komik dapat dijadikan bahan pendukung utama dalam media menyampaikan materi sejarah dan tidak terpaku pada metode ceramah yang membosankan.

Walaupun banyak kelemahan dari penggunaan media komik ini seperti memerlukan persiapan yang cukup lama, perlu ada bakat khusus dalam menggambar komik atau menyusun cerita. Namun, mulai banyak bermunculan komik-komik cetak maupun digital yang mengangkat tema sejarah, selanjutnya tinggal tugas pendidik saja yang perlu memilah mana-mana saja komik yang cocok dan sesuai dengan materi ajar yang akan dituju untuk peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisah. (2017). Merancang Kegiatan Pembelajaran Sejarah melalui Komik: Respon Terhadap Tantangan Kurikulum 2013. *DIAKRONIKA*, 17(1), 104-117.
- Alfiyani, N. (2015). "Pengembangan Media Pembelajaran dalam Bentuk Komik pada Mata Pelajaran IPS Sub Pokok Bahasan Detik-Detik Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia untuk Kelas V SD". Skripsi. FKIP, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jember, Jember.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM (Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika)*, 2(1), 36-42.
- Fujiastuti, Ariesty., Wulandari, Yosi., Suwartini, Iis. (2019). Pengembangan Media Flash berbasis Komik dalam

- Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(3), 201-213.
- Jubaedah. (2012). Komik sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Madaniyah*, 1(3), 132-149.
- Khairi, Ashabul. (2016). Pengembangan Media Komik Berbasis Karakter untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(1), 98-110.
- Khatimah, H. (2019). Pengaruh Media Komik Sejarah terhadap Motivasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 6(1), 72-85.
- Laksana, Sigit. (2015). Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD. *TA'ALLUM*, 3(2), 151-162.
- Mahendra, E. R., Siantoro, G., & Pramono, M. (2021). Pengembangan komik pendidikan sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 279-279.
- Mahmudah, L. (2014). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Terhadap Pencapaian Kompetensi Pembelajaran SKI di SMP Negeri 264 Jakarta". Skripsi. FITK, Pendidikan Agama Islam, UIN Hidayatullah Jakarta, Jakarta.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305-317.
- Prastowo, N. D., Bain, B., & Suryadi, A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari. *Indonesian Journal of History Education*, 7(1), 33-39.
- Rani, Nursepti., Hastuti, Hera. (2021). Pengembangan Komik Strip berdasarkan Urutan Kronologis Peristiwa sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA. *Kronologi*, 3(4), 449-464.
- Restiani, P. E., Ahzan, S., & Prasetya, D. S. B. (2015). Desain Media Pembelajaran Komik Berbasis Kearifan Lokal dan Penerapannya untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Lensa: Jurnal Kependidikan Fisika*, 3(1), 239-243.
- Rosida, Aulia., Hastuti, Hera. (2020). Inovasi Komik Strip berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Kronologi*, 2(4), 224-234.
- Rosyida, Ais. (2019). Pengembangan Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63.