Published online on the page : https://journal.makwafoundation.org/index.php/eduspirit

EduSpirit : Jurnal Pendidikan Kolaboratif

| ISSN (Online) 2964-7908 |

Pemanfaatan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Sejarah di MI Negeri 44 Pidie

Nurlaina [1], Nurmi [2], Nurlaili [3]*

[1] MI Negeri 44 Pidie, [2] MIS Blang Pandak, [3] MI Negeri 3 Pidie, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit : 21 Agustus, 2024
Revisi : 18 November, 2024
Diterima : 22 Desember, 2024
Diterbitkan : 16 Januari, 2025

Kata Kunci

Komik Digital, Pembelajaran Sejarah, Media Interaktif

Correspondence

E-mail: lainanur247@gmail.com*

A B S T R A K

Pembelajaran sejarah sering dianggap kurang menarik oleh siswa karena metode pengajaran yang cenderung naratif dan monoton. Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif, salah satunya adalah komik digital. Komik digital menawarkan daya tarik visual yang tinggi dan mampu menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, serta mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah di MIN 44 Pidie. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V MIN 44 Pidie, dengan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan komik digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital berdampak positif terhadap pemahaman siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, lebih tertarik dengan materi sejarah, dan menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep sejarah. Selain itu, komik digital juga meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih banyak membaca dan berdiskusi. Meskipun terdapat tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan akses teknologi dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan media digital, hambatan ini dapat diatasi dengan dukungan sekolah dan pelatihan bagi guru. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah. Oleh karena itu, metode ini direkomendasikan untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah di sekolah dasar guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Abstract

History learning is often considered uninteresting by students because the teaching methods tend to be narrative and monotonous. This has an impact on students' low interest and understanding of historical material. To overcome this problem, innovation is needed in the use of more interactive learning media, one of which is digital comics. Digital comics offer high visual appeal and are able to present material in a more interesting, contextual, and easy to understand manner. This study aims to analyse the effectiveness of using digital comics in improving students' understanding of history material at MIN 44 Pidie. This research uses the Classroom Action Research (PTK) method with the Kemmis and McTaggart model, which consists of four main stages: planning, implementation, observation, and reflection. The research subjects were fifth grade students of MIN 44 Pidie, with data collected through observation, interviews, questionnaires, and comprehension tests before and after the use of digital comics. The results showed that the use of digital comics had a positive impact on student understanding. Students became more active in learning, more interested in historical material, and showed improvement in understanding historical concepts. In addition, digital comics also increase students' learning motivation and encourage them to read more and discuss. Although there are challenges in its implementation, such as limited

 Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. *Some rights reserved*

access to technology and teachers' skills in integrating digital media, these obstacles can be overcome with school support and training for teachers. Overall, this study shows that the use of digital comics is an innovative learning strategy that is effective in increasing students' understanding and interest in history. Therefore, this method is recommended to be applied in history learning in primary schools to create a more interesting and meaningful learning experience

.This is an open access article under the CC–BY-SA license

1. Pendahuluan

Pembelajaran sejarah sering kali dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik bagi siswa karena penyampaian materi yang cenderung bersifat naratif dan monoton. Hal ini menyebabkan rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Guru sering kali menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai media utama dalam pembelajaran, yang kurang mampu membangkitkan ketertarikan siswa. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah penggunaan media komik digital. Komik digital memiliki daya tarik visual yang tinggi serta mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan adanya gambar dan dialog yang disusun dalam alur cerita, komik digital dapat membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih kontekstual dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan media komik digital dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah di MIN 44 Pidie. Selain itu, penelitian ini juga ingin mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media ini serta sejauh mana peningkatan pemahaman yang terjadi setelah penggunaan komik digital.

Dengan adanya perkembangan teknologi, integrasi media digital dalam pembelajaran menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Penggunaan komik digital tidak hanya memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Hal ini selaras dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada penggunaan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang efektif.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pembelajaran memiliki dampak positif terhadap pemahaman siswa. Komik digital sebagai salah satu bentuk media visual diyakini mampu meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang diajarkan. Namun, belum banyak penelitian yang secara khusus membahas implementasi komik digital dalam pembelajaran sejarah di tingkat sekolah dasar, khususnya di MIN 44 Pidie.

Adopsi komik digital dalam pembelajaran sejarah tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga untuk meningkatkan motivasi belajar mereka. Dengan penyajian materi yang lebih menarik, siswa cenderung lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih aktif dalam mendiskusikan materi yang diajarkan.

Selain itu, media komik digital juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Siswa dapat mengakses komik digital kapan saja dan di mana saja, sehingga mereka memiliki kesempatan lebih besar untuk memahami materi dengan kecepatan belajar mereka sendiri. Hal ini tentu sangat bermanfaat dalam meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penelitian ini sangat penting untuk dilakukan guna memberikan gambaran mengenai efektivitas penggunaan komik digital dalam pembelajaran sejarah. Dengan memahami manfaat dan tantangan dalam implementasinya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus untuk melihat efektivitas penerapan media komik digital dalam pembelajaran sejarah di MIN 44 Pidie.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V MIN 44 Pidie yang berjumlah 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, serta tes pemahaman sebelum dan sesudah penggunaan komik digital dalam pembelajaran. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk melihat peningkatan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi aktivitas siswa, angket untuk mengukur respon siswa terhadap penggunaan komik digital, serta soal tes untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan media komik digital. Kevalidan data diperoleh melalui triangulasi metode dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan tes pemahaman siswa.

Setelah setiap siklus selesai, dilakukan refleksi terhadap hasil yang diperoleh untuk menentukan langkah-langkah perbaikan pada siklus berikutnya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengukur efektivitas media komik digital, tetapi juga mengevaluasi proses implementasinya agar dapat diterapkan secara optimal dalam pembelajaran sejarah.

3. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran sejarah di MIN 44 Pidie memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Pada siklus pertama, terjadi peningkatan partisipasi siswa dalam pembelajaran serta ketertarikan mereka terhadap materi yang diajarkan. Namun, pemahaman siswa terhadap konsep sejarah masih belum optimal karena mereka belum terbiasa dengan format pembelajaran berbasis komik digital.

Pada siklus kedua, setelah dilakukan beberapa perbaikan dalam strategi pembelajaran, pemahaman siswa mengalami peningkatan yang lebih signifikan. Siswa lebih mampu menghubungkan informasi dalam komik digital dengan konsep sejarah yang dipelajari. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dapat membantu siswa dalam menginterpretasikan materi secara lebih baik dibandingkan dengan metode ceramah konvensional.

Selain meningkatkan pemahaman, komik digital juga berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan bertanya mengenai materi yang dipelajari, yang menunjukkan adanya peningkatan minat dalam pembelajaran sejarah.

Guru juga menyatakan bahwa komik digital memberikan kemudahan dalam menjelaskan materi sejarah yang kompleks. Dengan adanya ilustrasi dan alur cerita, siswa lebih mudah memahami hubungan sebab-akibat dalam peristiwa sejarah, sehingga mereka tidak hanya menghafal fakta, tetapi juga memahami konteks sejarah secara lebih mendalam.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa penggunaan komik digital mendorong siswa untuk lebih banyak membaca. Siswa menjadi lebih tertarik untuk mengeksplorasi materi sejarah secara mandiri, baik melalui komik digital maupun sumber belajar lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mengembangkan kebiasaan belajar yang lebih mandiri.

Namun, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan media komik digital, seperti keterbatasan akses perangkat digital bagi sebagian siswa dan kurangnya keterampilan teknis guru dalam mengintegrasikan komik digital ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari pihak sekolah dalam menyediakan fasilitas yang memadai serta pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, penggunaan komik digital dalam pembelajaran sejarah di MIN 44 Pidie memberikan hasil yang positif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Namun, untuk implementasi yang lebih optimal, perlu adanya strategi yang lebih terstruktur serta dukungan dari berbagai pihak terkait.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran sejarah di MIN 44 Pidie efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Komik digital membantu siswa memahami konsep sejarah secara lebih kontekstual dan menarik, sehingga meningkatkan daya serap mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, penggunaan komik digital juga meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Dengan penyajian yang lebih interaktif dan visual, siswa lebih tertarik untuk mempelajari materi sejarah dan lebih aktif dalam berdiskusi di kelas.

Meskipun terdapat beberapa tantangan dalam implementasi media ini, seperti keterbatasan akses teknologi dan keterampilan guru, hambatan tersebut dapat diatasi dengan dukungan sekolah serta pengembangan strategi pembelajaran yang lebih terstruktur.

Oleh karena itu, penggunaan komik digital direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran sejarah. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis komik digital yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Daftar Pustaka

Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (9th ed.). Rineka Cipta.

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. Longmans, Green.

Gagne, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction (4th ed.)*. Holt, Rinehart and Winston.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, *2*(4), 34–46.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.

Piaget, J. (1973). *To Understand is to Invent: The Future of Education*. Viking Press.

Slavin, R. E. (1994). *Educational Psychology: Theory and Practice* (6th ed.). Allyn & Bacon.

Sudjana, N. (2005). *Metode Statistika* (6th ed.). Tarsito.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (Edisi Ke-18)*. Alfabeta.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.