

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA BERGAMBAR SEJARAH LISAN BUKIT KELAM UNTUK KELAS XI SMAN 1 KAYAN HULU

Hartono¹, Andang Firmansyah², Astrini Eka Putri³

¹Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

²Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

³Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Tanjungpura,

¹f1231221007@student.untan.ac.id , ²andang.firmansyah@fkip.untan.ac.id ,

³astriniekap@fkip.untan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop a picture story based learning media about the oral history of Bukit Kelam as an effort to increase students' learning interest, literacy, and understanding of local history materials. This research is motivated by the limited availability of innovative learning media and the low level of students' interest in history, especially oral history which is rarely published. The method used in this study is the Research and Development (R&D) model with the ADDIE stages, which include needs analysis, story and visual design, development of picture-story media, implementation, and evaluation. Validation by material experts and media experts shows that the developed media product falls into the category of "very feasible." The trial conducted with students of SMA Negeri 1 Kayan Hulu received positive responses, where students considered the media product interesting, easy to understand, and helpful in visualizing historical events. The results of this study conclude that picture stories can be used as an alternative contextual history learning media.

Keywords: learning media, illustrated story, oral history

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa, literasi, dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lokal. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh minimnya media pembelajaran inovatif serta rendahnya ketertarikan siswa terhadap sejarah, terutama sejarah lisan yang kurang dipublikasikan. Metode yang digunakan adalah model Research and Development (R&D) dengan tahapan ADDIE, meliputi analisis kebutuhan, perancangan alur cerita dan visual, pengembangan media cerita bergambar, implementasi, serta evaluasi. Validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa produk media ini mendapatkan kategori "sangat layak". Uji coba pada siswa SMA Negeri 1 Kayan Hulu memperoleh respon positif, di mana siswa menilai produk media ini menarik,

mudah dipahami, dan membantu visualisasi peristiwa sejarah. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa cerita bergambar digunakan sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang kontekstual.

Kata Kunci: media pembelajaran, cerita bergambar, sejarah lisan

A. Pendahuluan

Media pembelajaran sudah menjadi instrument atau alat yang berperan penting dalam sebuah proses pembelajaran. Media menjadi kebutuhan yang digunakan oleh tenaga pendidik dalam menyampaikan informasi atau materi pembelajaran yang akan disampaikan. Seiring pesatnya perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam penggunaan berbagai teknologi sebagai media untuk pembelajaran dengan begitu peserta didik mampu memahami apa yang disampaikan oleh gurunya, maka dari itu, seorang guru mampu menyesuaikan media yang cocok untuk digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Di era terkini media pembelajaran tidak hanya berupa cara tradisional seperti zaman dahulu, tentu juga dituntut harus mampu mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman yakni berbaur teknologi dimana didalam dunia Pendidikan seorang pendidik harus unggul dan menggunakan

teknologi pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik, adanya internet, aplikasi, software atau hardwarelainya Menurut (Fadilah et al., 2023).

Pembelajaran yaitu segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan dan informasi materi belajar sehingga tercipta proses pembelajaran pada diri siswa dalam rangka mencapai tujuan. Proses pembelajaran melibatkan interaksi guru dengan peserta didik, Pembelajaran yaitu merupakan suatu kegiatan yang digunakan untuk membangkitkan inisiatif dan peran siswa dalam melaksanakan kurikulum yang telah disepakati oleh suatu lembaga pendidikan supaya siswa dapat mencapai tujuan Pendidikan.

Menurut riset Kementerian komunikasi dan informasi 2022 dan data UNESCO 2021, bahwa ketertarikan baca masyarakat indonesai hanya 0,001%, yang berarti hanya 1 orang dari 1.000 orang Indonesia yang minat membaca. Pasti nya hal ini akan menimbulkan dampak, maka dari perlu diperhatikan

oleh seorang guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang mampu menarik minat baca peserta didik, dalam mengali keterampilan dasar yang sangat penting terutama dalam pembelajaran sejarah (Syam et al., 2024).

Cerita Bergambar adalah media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik. Cerita Bergambar mampu menyajikan informasi sejarah dalam bentuk gambar fotografi, menggambarkan objek nyata visual yang menarik, warna, dan menghadirkan sedikit teks pada komponen. Menurut (Senen et al., 2021) dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat membantu untuk meningkatkan minat belajar, dan siswa tidak tergantung kepada temannya. Pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dipilih karena memiliki keunggulan dalam memadukan aspek edukatif, visual, dan teknologi yang mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, dan menambahkan minat siswa dalam proses pembelajaran (Daulay, 2021). Penggunaan media visual

dapat meningkatkan minat peserta didik pada sejarah lisan Bukit Kelam. Karena dapat menonjolkan gambar-gambar, elemen dan simulasi, dibuatnya cerita bergambar ini memudahkan siswa dalam belajar dimana pun dan kapanpun (Topkaya, 2023).

Adapun menurut Scott (2001), cerita bergambar yaitu gambar-gambar serta lambang-lambang yang posisi dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi, cerita bergambar ini juga tidak hanya memberikan informasi yang bersifat menghibur tapi juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran, jika informasi yang dibawa dalam cerita bersifat edukasi (unsur pendidikan). Menghadirkan gambar, warna, lebih sedikit teks sehingga dapat memicu peserta didik dalam membayangkan kejadian dari suatu peristiwa sejarah, sehingga peserta didik bisa lebih memaknai dan paham tentang materi yang sedang diajarkan. Mengikuti perkembangan zaman sekarang yang sangat dekat dengan penggunaan, dibuatnya komik ini untuk memudahkan siswa dalam belajar dimana saja dan kapanpun saja.

Berdasarkan hasil Pra Riset dan wawancara yang sudah peneliti

lakukan dengan guru pelajaran sejarah di SMA 1 Kayan Hulu bahwa dikatakan pembelajaran sejarah di sekolah tersebut mempunyai beberapa faktor yaitu, kurang media pembelajaran untuk mendukung proses belajar, dan siswa kurang mengetahui tentang sejarah. Oleh karena itu, media pembelajaran cerita bergambar sangat diperlukan di SMA 1 Kayan Hulu. karena untuk menguat ingatan tentang pelajaran sejarah terhadap siswa.

Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan yang didasarkan pada alam dan zaman, dengan setiap siswa memiliki bakat dan minat yang unik. Sekolah dituntut untuk mempersiapkan diri menerapkan kurikulum Merdeka, meskipun kurikulum 2013 masih bisa diakses. Tujuan dari kurikulum merdeka adalah untuk secara efektif mengurangi keterlambatan belajar selama pandemi COVID-19 agar setiap satuan pendidikan dapat memilih untuk memulai dan menerapkan kurikulum merdeka (Hasmiati et al., 2024)

Sejarah lisan Bukit Kelam, terkenal dengan puncaknya yang bertebing batu, memiliki fenomena alam yang sangat indah di kelilingnya. Pada

tahun 1993 yang lalu, batu sebungkal yang satu-satunya terbesar di dunia ini berhasil didaki oleh (Dr. G.A.F) berhasil mencapai puncak yang tingginya mencapai 963 meter dari permukaan laut. Sejarah bukit kelam ini adalah agenda cerita rakyat yang sudah ada sejak beberapa tahun yang lalu melalui cerita rakyat dalam bentuk lisan.

Namun, disadari sejarah lisan Bukit Kelam sendiri kurang publikasi dan kurang menarik penyajiannya dikalangan masyarakat semakin terlupakan, terutama di kalangan generasi milenial. Banyak di antara mereka yang tidak pernah mendengar adanya sejarah lisan yang ada di daerah mereka sendiri, karena kurangnya pendokumentasian kebudayaan lokal (Hasanah & Andari, 2021).

Berdasarkan masalah yang ditemukan oleh peneliti maka penelliti berniat untuk mengadakan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Kayan Hulu. Sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan di sekolah tidak perlu harus datang ke tempatnya untuk belajar tentang sejarah Bukit Kelam dengan

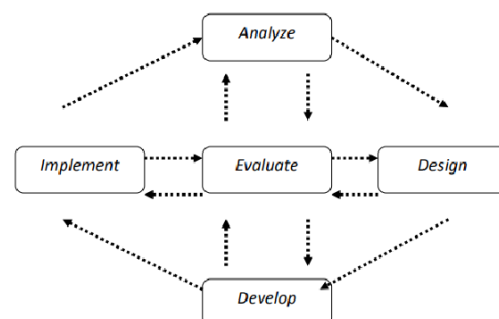
adanya pengembangan komik dapat dipelajari di sekolah SMA 1 Kayan Hulu.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan atau yang biasa dikenal dengan nama Reserch And Development (R&D). Metode pengembangan yang digunakan adalah tahapan model ADDIE. ADDIE adalah model pengembangan yang terdiri dari lima tahap, yang meliputi; analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Pada tahap analisis dilakukan identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru sejarah di SMAN 1 Kayan Hulu untuk mengetahui kondisi pembelajaran serta kebutuhan media yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Tahap desain dilakukan dengan merancang konsep materi, alur cerita, serta ilustrasi tokoh dan latar pada media cerita bergambar. Selanjutnya pada tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk media dan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap

implementasi dilakukan dengan menguji coba media kepada siswa, sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan produk dan melakukan perbaikan agar media layak digunakan dalam pembelajaran.

Subjek penelitian terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa SMA sebagai pengguna media. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara dan observasi, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket menggunakan skala Likert yang kemudian dikonversikan dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.



Gambar 1 Tahapan Model ADDIE
(Brech dkk.,2014)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan Tahap Analisis (Analysis)

Tahap analisis merupakan tahap awal dalam model pengembangan ADDIE yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, permasalahan yang terjadi di lapangan, serta karakteristik peserta didik. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara, serta studi dokumentasi yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kayan Hulu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 1 Kayan Hulu, yaitu Hamisah, S.Pd., diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah. Permasalahan tersebut antara lain keterbatasan sumber belajar sejarah, kurangnya variasi metode pembelajaran, serta rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal di lingkungan sekitar. Kondisi tersebut menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi sejarah secara menarik dan kontekstual.

Selain itu, meskipun guru telah memanfaatkan beberapa media digital seperti Quizizz dan Quiznetic, media

tersebut belum secara khusus memuat materi sejarah lokal, khususnya sejarah lisan Bukit Kelam. Hal ini menyebabkan materi sejarah lokal belum tersampaikan secara optimal kepada peserta didik. Akibatnya, minat belajar siswa terhadap materi sejarah, terutama sejarah lokal, masih tergolong rendah.

Hasil analisis kebutuhan juga menunjukkan bahwa peserta didik cenderung tertarik pada media pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta mudah diakses melalui perangkat digital. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan informasi sejarah, tetapi juga mampu menarik perhatian peserta didik.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Media ini dinilai mampu menyajikan informasi sejarah dalam bentuk narasi visual yang menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui cerita bergambar, materi sejarah lisan Bukit Kelam dapat disampaikan dengan pendekatan yang lebih komunikatif sehingga diharapkan dapat

meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal.

Dengan demikian, hasil analisis menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam sangat diperlukan untuk mendukung proses pembelajaran sejarah yang lebih menarik, inovatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik.

Tahap Design

Tahap perancangan (design) merupakan tahap lanjutan setelah proses analisis kebutuhan selesai dilakukan. Pada tahap ini peneliti mulai merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan secara sistematis. Perancangan dilakukan dengan menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi, merancang alur cerita, mendesain tampilan visual, serta menentukan platform distribusi media yang akan digunakan. Tujuan pembelajaran dirumuskan dengan mengacu pada kompetensi dasar mata pelajaran sejarah yang berkaitan dengan materi sejarah lokal. Melalui media pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat memahami sejarah lisan Bukit Kelam serta

menumbuhkan kesadaran dan rasa ingin tahu terhadap sejarah yang ada di daerah mereka.

Materi sejarah lisan Bukit Kelam diperoleh dari berbagai sumber, seperti dokumen tertulis, buku cerita rakyat, serta hasil wawancara dengan pihak museum dan tokoh masyarakat setempat. Materi tersebut kemudian diadaptasi ke dalam bentuk narasi populer yang disajikan melalui cerita bergambar. Alur cerita disusun secara dramatik yang terdiri dari tahap pendahuluan, konflik, klimaks, hingga penyelesaian. Bahasa yang digunakan dalam cerita disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mudah dipahami, namun tetap mempertahankan nilai historis yang terkandung dalam cerita tersebut. Storyboard cerita bergambar memuat beberapa bagian cerita, dimulai dari kisah dua tokoh utama yaitu Temenggung Marubai dan Bujang Beji hingga terbentuknya Bukit Kelam yang menjadi bagian dari legenda masyarakat Sintang.

Dari segi desain visual, media cerita bergambar dirancang dalam format scroll vertikal yang mengikuti standar platform Webtoon Canvas. Layout halaman dibuat memanjang ke

bawah atau infinite canvas dengan ukuran panel sekitar 500 × 1000 piksel. Gaya ilustrasi yang digunakan bersifat semi realistis agar mampu menampilkan unsur budaya lokal serta menggambarkan latar tempat yang berkaitan dengan sejarah Bukit Kelam. Media pembelajaran ini direncanakan untuk dipublikasikan melalui platform Webtoon Canvas karena mudah diakses oleh peserta didik melalui perangkat mobile maupun komputer, serta memiliki format yang sesuai dengan kebiasaan membaca generasi digital saat ini. Dalam proses produksinya, media cerita bergambar ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi desain grafis, yaitu Ibis Paint X untuk pembuatan ilustrasi cerita, Canva untuk penyusunan teks dialog dan pengaturan layout, serta Webtoon Canvas sebagai media publikasi. Melalui tahap perancangan ini dihasilkan rancangan awal media pembelajaran cerita bergambar yang siap untuk dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan media pembelajaran cerita bergambar

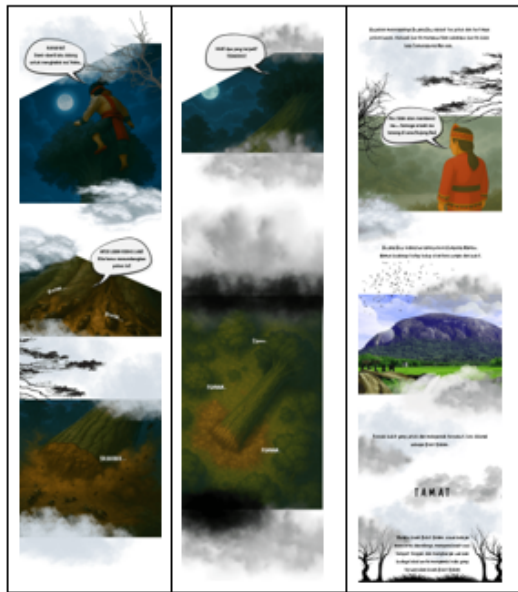
dimulai dengan tahap persiapan perangkat. Pada tahap ini peneliti menyiapkan perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Perangkat keras yang digunakan meliputi telepon seluler dan laptop yang berfungsi sebagai sarana utama dalam proses desain dan pengolahan media. Sementara itu, perangkat lunak yang digunakan yaitu aplikasi Ibis Paint X untuk membuat ilustrasi gambar dalam cerita bergambar. Selain itu, peneliti juga menggunakan aplikasi Canva untuk menambahkan elemen teks dialog pada setiap panel cerita sehingga tampilan media menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta didik. Sebagai sarana publikasi dan akses media, peneliti memanfaatkan platform Webtoon Canvas agar media yang dikembangkan dapat diakses secara digital oleh siswa. Tahap ini bertujuan untuk memastikan seluruh kebutuhan teknis dalam proses pengembangan media telah tersedia dengan baik sehingga proses desain media dapat berjalan secara optimal.

Tahap selanjutnya adalah tahap desain media pembelajaran. Pada

tahap ini peneliti mulai merancang konsep cerita bergambar yang memuat materi sejarah lisan Bukit Kelam. Proses desain dilakukan dengan membuat ilustrasi menggunakan aplikasi Ibis Paint X dengan memperhatikan komposisi gambar, karakter tokoh, latar cerita, serta alur yang sesuai dengan materi sejarah yang disampaikan. Setelah ilustrasi selesai dibuat, peneliti menambahkan dialog dan narasi pada setiap panel cerita menggunakan aplikasi Canva. Penambahan teks ini bertujuan agar materi sejarah dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui tahap desain ini diharapkan media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu menyampaikan informasi sejarah secara efektif dan komunikatif.

Berikut gambar desain akhir dari tahap pengembangan.





Gambar 2. Desain akhir produk

Setelah proses desain selesai dilakukan, tahap berikutnya adalah validasi prototipe produk. Validasi prototipe bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan awal media pembelajaran sebelum digunakan dalam pembelajaran yang sebenarnya. Proses validasi ini melibatkan beberapa validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan guru sejarah. Penilaian yang dilakukan mencakup berbagai aspek seperti tampilan visual, kualitas teknis media, kesesuaian materi, serta keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi ini digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan media sebelum dilakukan uji coba kepada siswa.

Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar memperoleh persentase kelayakan sebesar 92%. Nilai ini diperoleh dari perhitungan skor skala Likert berdasarkan penilaian terhadap sepuluh aspek, seperti desain visual, kualitas teknis media, interaktivitas, tipografi, konsistensi desain, kesesuaian dengan audiens, kreativitas dan inovasi, kualitas gambar, keterpaduan media dengan materi, serta efisiensi media cerita bergambar. Berdasarkan kriteria penilaian, persentase sebesar 92% layak. Hal ini menunjukkan bahwa secara visual dan teknis media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Selanjutnya, hasil validasi dari ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Penilaian ini mencakup beberapa aspek seperti kesesuaian materi, akurasi dan keabsahan sejarah, keterpaduan isi, relevansi materi, kedalaman materi, serta bahasa dan penyampaian materi. Meskipun memperoleh

kategori sangat layak, validator memberikan beberapa saran perbaikan, di antaranya masih terdapat materi yang perlu ditambahkan serta beberapa kesalahan penulisan yang perlu diperbaiki. Saran tersebut kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi media agar kualitas materi yang disampaikan menjadi lebih baik dan sesuai dengan fakta sejarah yang ada.

Selain itu, validasi juga dilakukan oleh guru sejarah di SMAN 1 Kayan Hulu. Hasil validasi guru menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80% yang termasuk dalam kategori layak. Penilaian ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sejarah di sekolah dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi sejarah secara lebih menarik.

Setelah melalui proses validasi dan revisi, tahap berikutnya adalah tahap penyempurnaan atau finishing media. Pada tahap ini peneliti melakukan

pengecekan kembali terhadap seluruh komponen media yang telah dibuat, seperti kualitas ilustrasi, tata letak gambar, ukuran panel cerita, serta penulisan dialog. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan telah rapi, sistematis, dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Selanjutnya dilakukan uji lapangan untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Uji lapangan dilakukan kepada 29 siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kayan Hulu dengan menggunakan angket yang terdiri dari 16 pernyataan. Pernyataan tersebut mencakup aspek penggunaan bahasa, kejelasan gambar, keterpaduan materi, inovasi media, kesesuaian materi dengan fakta sejarah, kemudahan penggunaan media, serta tingkat ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran cerita bergambar. Berdasarkan hasil perhitungan skor angket, diperoleh total skor sebesar 1.760 dari skor maksimal sebesar 2.320. Hasil tersebut kemudian

dihitung menggunakan rumus persentase sehingga diperoleh nilai sebesar 75,86%. Berdasarkan kriteria penilaian, persentase tersebut termasuk dalam kategori layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar yang dikembangkan mendapatkan respon positif dari siswa dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah lisan Bukit Kelam.

Tahap Evaluation

Secara keseluruhan, hasil pengembangan media pembelajaran cerita bergambar menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang baik. Berdasarkan hasil validasi ahli media diperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, validasi guru sebesar 80% dengan kategori layak, serta respon siswa sebesar 75,86% dengan kategori layak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai media

pembelajaran sejarah dan dapat menjadi alternatif media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa.

Berikut tabel rekapitulasi presentase kelayakan.

Tabel 1. Rekapitulasi Presentase Kelayakan

No	Penilaian	Skor Persentase	Kategori
1.	Ahli Desain Media	92%	Sangat layak
2.	Ahli Materi	90%	Sangat layak
3.	Validasi Guru	80%	Layak
4.	Respon Siswa	75,86%	Layak

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam dinyatakan layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah. Kelayakan tersebut didukung oleh beberapa indikator, yaitu hasil validasi ahli media sebesar 92% dengan

kategori sangat layak, validasi ahli materi sebesar 90% dengan kategori sangat layak, validasi guru sebesar 80% dengan kategori layak, serta respon siswa sebesar 75,86% yang juga berada pada kategori layak. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi tampilan visual, kesesuaian materi, maupun kemanfaatannya dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa media cerita bergambar mampu menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan materi sejarah kepada peserta didik.

Kelayakan media pembelajaran ini tidak terlepas dari proses pengembangan yang dilakukan secara sistematis menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kayan Hulu masih menghadapi beberapa kendala, seperti keterbatasan sumber belajar, kurangnya variasi media pembelajaran, serta rendahnya

pengetahuan siswa terhadap sejarah lokal di lingkungan mereka. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi sejarah secara lebih menarik dan kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media berbasis cerita bergambar menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media cerita bergambar dinilai efektif karena mampu menggabungkan unsur visual dan narasi yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah. Penyajian informasi melalui gambar dan cerita dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran serta mempermudah siswa dalam memahami konsep yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Mayer dalam teori multimedia learning yang menyatakan bahwa penggunaan kombinasi teks dan gambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik karena informasi diproses melalui dua saluran kognitif sekaligus, yaitu visual dan verbal.

Selain itu, penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran

sejarah juga memiliki keunggulan karena mampu menyajikan peristiwa sejarah dalam bentuk alur cerita yang lebih menarik. Materi sejarah yang sering dianggap membosankan dapat disajikan secara lebih hidup melalui tokoh, dialog, dan ilustrasi visual. Dengan demikian, siswa tidak hanya membaca fakta sejarah, tetapi juga dapat memahami konteks peristiwa secara lebih mendalam. Hal ini menjadi salah satu alasan mengapa media yang dikembangkan dalam penelitian ini memperoleh respon positif dari siswa.

Hasil penelitian ini juga diperkuat oleh beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis komik atau cerita bergambar memiliki efektivitas yang baik dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Wijaya, T., et.al. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, penelitian Ramadhani, R., & Safutri, L. W. (2025) juga menyatakan bahwa media komik digital mampu

meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran karena memadukan unsur visual, cerita, dan teknologi digital yang sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Septian, R., & Kurnia, I. R. (2025) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa karena informasi yang disajikan lebih konkret dan mudah diingat. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media visual naratif seperti komik atau cerita bergambar dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan media cerita bergambar juga memiliki kelebihan dalam menyampaikan materi sejarah lokal. Materi sejarah lokal sering kali kurang mendapat perhatian dalam pembelajaran di sekolah karena keterbatasan sumber belajar. Melalui media cerita bergambar, materi sejarah lokal seperti sejarah lisan Bukit Kelam dapat disajikan secara lebih menarik dan kontekstual sehingga siswa dapat lebih mengenal

sejarah yang ada di lingkungan mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Susanto (2019) yang menyatakan bahwa pembelajaran sejarah lokal penting untuk menumbuhkan kesadaran sejarah serta memperkuat identitas budaya peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian dan dukungan dari penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sejarah lisan Bukit Kelam merupakan inovasi yang relevan dalam pembelajaran sejarah. Media ini tidak hanya mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini layak digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran sejarah di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan bab 4, sehingga dapat disimpulkan sebagai berikut; Bahwa hasil analisis kebutuhan menunjukkan

bahwa pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Kayan Hulu masih mempunyai kendala yaitu keterbatasan media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kemampuan membaca dan memahami sastra lokal di kalangan siswa, khususnya yang berada di Bukit Kelam masih kurang. Oleh karena itu, dibutuhkan media visual inovatif yang selaras dengan karakteristik belajar siswa bagi siswa sastra , khususnya yang berada di Bukit Kelam, masih terdapat kekurangan. Penting untuk menggunakan media visual inovatif yang selaras dengan karakteristik pembelajaran.

Proses pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media penceritaan bergambar dalam format digital berdasarkan Webtoon, dengan fokus pada koherensi narasi, representasi visual, dan kesesuaian konten dalam kaitannya dengan tujuan pendidikan sejarah.

Hasil dari uji kelayakan dari ahli media memperoleh skor 92% (sangat

layak), uji kelayakan dari ahli materi 90% (sangat layak) setelah melalui revisi sesuai dengan masukan dari ahli materi, uji kelayakan dari guru sejarah 80% (layak). Hasil penilaian menunjukkan bahwa media yang telah dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dengan skor rata-rata kelayakan sebesar 87, 33%. Dengan demikian, penilaian yang menyeluruh mampu memberikan objektivitas terhadap kelayakan produk media cerita bergambar ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. 7, 24–34.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Hasanah, U. L., & Andari, N. (2021). Kajian cerita rakyat sebagai upaya pelestarian budaya lokal. *Jurnal Ilmiah FONEMA: Jurnal Edukasi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(1), 48–66.
- Hasmiati, H., Fawzani, N., & Muhlis, W. (2024). Implementasi kurikulum merdeka untuk mengembangkan kreativitas peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 158–170. <https://doi.org/10.21009/jpd.v14i2.41555>
- Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(5), 2300–2312. <https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337>
- Syam, S., Erniati, E., Jumriati, J., & Syukriady, D. (2024). Literasi digital: Pengaruhnya terhadap minat baca siswa SMA. *Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran*, 4(3), 2016–2028.

<https://doi.org/10.51574/jrip.v4i3.1924>

Budaya, Sosial dan Lingkungan, 2(2), 102–114.

Topkaya, Y. (2023). The effectiveness of using comics in education: A meta-analytic and meta-thematic analysis study. 5, 922–940.

Septian, R., & Kurnia, I. R. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar untuk meningkatkan pemahaman konsep IPAS kelas IV SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 821–830.

Wijaya, T., Alauwiyah, F., & Pahlevi, M. R. (2025). Analisis penggunaan komik sebagai media pembelajaran dalam evaluasi pembelajaran sejarah untuk meningkatkan kreativitas peserta didik fase E. *SUKMA: Jurnal Pendidikan*, 9(1), 18–30.

Ramadhani, R., & Safutri, L. W. (2025). Pengembangan media e-comic untuk menumbuhkan sikap tanggung jawab pada siswa di SD Negeri 1 Seulalah. *Kajian Pendidikan, Seni,*