

Submitted:
18 November 2022
Revised:
25 November 2022
Published:
30 November 2022

CONTACT

Correspondence Email:
suryadifajri898@gmail.com

Address: Jalan M Yunus
Lubuk Lintah, Kota
Padang, Kode Pos: 25153

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SEJARAH MENGUNAKAN MEDIA KOMIK BERBASIS DIGITAL DI SMK NEGERI 1 GUNUNG TALANG

SURYADI FAJRI¹, DESI INDRIANI²

^{1, 2} Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang, Padang, Indonesia

ABSTRACT

The application of media in the learning process is very enjoyable so as to create an effective and efficient learning atmosphere. This is the background of the research on the implementation of Digital-Based Comic Media which was carried out at SMK Negeri 1 Gunung Talang. Comic media is a fun reading material because it has lots of pictures and is explained with various characters of someone who participates in acting out the story. The research objectives include knowing the planning and implementation of digital-based comic media in history learning. Preparation of research using qualitative research methods with a qualitative descriptive approach. The type of research used is field research to look specifically at data about the Implementation of History Learning Using Digital-Based Comic Media. The informants in this study were school principals, history teachers, and students at SMK Negeri 1 Gunung Talang. From the results of research in the field, it can be obtained the results of the research that in the process of implementing digital-based comic media learning, it has been carried out starting from the lesson plans prepared by the teacher such as learning devices and learning materials and media. The implementation of history learning using digital-based comic media can run well, but there are some problems such as the lack of facilities and infrastructure, the duration of time is too short, the media used is still simple.

Keywords: History learning, learning media, Digital-Based Comics.

ABSTRAK

Penerapan media pada proses pembelajaran sangat menyenangkan sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Hal inilah yang melatar belakangi penelitian pelaksanaan Media Komik Berbasis Digital yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Gunung Talang. Media komik merupakan sebuah bahan bacaan yang menyenangkan karena mempunyai banyak gambar dan dijelaskan dengan berbagai karakter seseorang yang ikut dalam memerankan cerita tersebut. Tujuan penelitian antara lain mengetahui perencanaan serta pelaksanaan media komik berbasis digital dalam pembelajaran sejarah. Penyusunan penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Jenis

penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan untuk melihat secara spesifik data tentang Pelaksanaan Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Komik Berbasis Digital. Narasumber dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru mata pelajaran sejarah, dan peserta didik di SMK Negeri 1 Gunung Talang. Dari hasil penelitian di lapangan maka dapat diperoleh hasil penelitian bahwa dalam proses pelaksanaan pembelajaran media komik berbasis digital sudah terlaksana dimulai dari perencanaan pembelajaran yang disusun oleh guru seperti perangkat pembelajaran serta bahan dan media pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital ini dapat berjalan dengan baik akan tetapi terdapat beberapa problematika seperti kurangnya sarana dan prasarana, durasi waktu yang terlalu singkat, media yang digunakan masih sederhana.

Kata Kunci: Pembelajaran sejarah, media pembelajaran, Komik Berbasis Digital.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah menekankan pada peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Pengajaran sejarah disekolah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Tercapainya tujuan pembelajaran dilihat apabila peserta didik mencapai ketuntasan agar tidak kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan belajar yang dialami peserta didik baik kesulitan eksternal maupun internal dalam belajar sejarah harus dibantu untuk menyelesaikannya. Peserta didik yang mengalami gangguan atau kesulitan belajar perlu dibantu dan dibimbing guna mengatasi kesulitan dalam belajar. Guru diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mencapai ketuntasan tersebut. Salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran disekolah dengan memilih metode pembelajaran dan media yang menarik yang mampu membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar, agar tercapainya tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju dan berkembang membuat banyaknya fasilitas dan kemudahan-kemudahan yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi informasi yang terjadi memacu peserta didik untuk dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik. Setiap individu dituntut agar mengejar ketertinggalan dalam bidang ilmu pengetahuan serta teknologi apabila tidak mau dikatakan *katro* atau ketinggalan zaman. Pengajaran sejarah di sekolah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berfikir historis dan pemahaman sejarah.

Belajar adalah proses aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan yang baru berdasarkan pengalaman, pengetahuan yang dimilikin. Secara umum belajar adalah perubahan individu yang terjadi melalui pengalaman dan bukan karena pertumbuhan, perkembangan tubuhnya ataupun karakteristik seseorang lahir menurut Brunner. Pencapaian keberhasilan belajar mengajar memerlukan dukungan dari guru, peserta didik, dan sekolah. Pada proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Media ini memberikan kemudahan, kemenarikan, dan motivasi dalam aktivitas belajar mengajar, sehingga siswa rasa ingin

belajar terhadap pembelajaran akan meningkat. Namun, perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media komik sejarah berbasis digital. Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gunung Talang, pada tanggal 30 maret 2022 bahwa sekolah telah menerapkan media komik berbasis digital. Menerapkan media pada proses pembelajaran sangatlah menyenangkan sehingga terciptanya suasana pembelajaran yang efektif dan efisien. Menggunakan media komik pada proses pembelajaran dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, karena terlibatnya peserta didik pada proses pembelajaran tersebut dan lebih mudah untuk membangkitkan gairah dan minat untuk membaca. Namun, perlu diingat bahwa peranan media tidak akan terlihat bila penggunaannya tidak sejalan dengan isi dari tujuan pengajaran yang telah dirumuskan. Hasil wawancara dengan salah seorang guru menyatakan “Ada beberapa permasalahan dalam penggunaan media komik pada proses pembelajaran sejarah berbasis digital, yaitu kurangnya sarana dan prasarana. Sarana dan prasarana sangat menunjang tujuan pendidikan di sekolah. Kurangnya sarana dan prasarana di setiap sekolah menjadi masalah yang sangat penting. Kurangnya sarana dan prasarana ini membuat pembelajaran di sekolah berjalan kurang optimal dan tidak tercapainya tujuan yang diinginkan. Untuk itu perlu adanya tindak lanjut dari pemerintah maupun pihak sekolah terhadap kelengkapan sarana dan prasarana ini. Mengingat pentingnya sarana dan prasarana dalam kegiatan pembelajaran. Maka peserta didik, guru dan sekolah terkait secara langsung. Peserta didik akan lebih terbantu dengan dukungan sarana prasarana pembelajaran. Tidak semua peserta didik mempunyai tingkat kecerdasan yang bagus sehingga penggunaan sarana prasarana pembelajaran akan membantu peserta didik, khususnya yang memiliki kelemahan dalam mengikuti pembelajaran. Bagi guru akan terbantu dengan dukungan fasilitas. Sedangkan sekolah berkewajiban sebagai pihak yang paling bertanggung jawab terhadap pengelolaan seluruh kegiatan yang diselenggarakan. Selain menyediakan, sekolah juga menjaga dan memelihara sarana prasarana yang dimiliki. Sarana dan prasarana yang perlu dalam administrasi pendidikan. Kemudian kurangnya waktu yang dibutuhkan guru dalam mengembangkan media komik berbasis IT. Ada beberapa faktor yang sering menjadi kendala bagi guru dalam mengembangkan media pada proses pembelajaran. Pertama, Masing-masing sekolah mempunyai keterbatasan waktu dalam belajar sesuai yang telah ditetapkan. Tetapi bukan berarti keterbatasan waktu belajar akan memberi dampak buruk bagi peserta didik. Kedua, setiap mata pelajaran memiliki karakter yang berbeda dengan pelajaran lainnya. Dengan demikian, masing-masing mata pelajaran juga memerlukan sarana pembelajaran yang berbeda pula. Dalam menyelenggarakan pembelajaran guru pastinya memerlukan sarana yang dapat mendukung kinerjanya sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan menarik. Guru membutuhkan sarana pembelajaran dalam menunjang kegiatan pembelajaran. Selain kemampuan guru dalam

menyelenggarakan kegiatan pembelajaran, dukungan dari sarana pembelajaran sangat penting dalam membantu guru. Semakin lengkap dan memadai sarana pembelajaran yang dimiliki sebuah sekolah akan memudahkan guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai tenaga pendidikan. Begitu pula dengan suasana selama kegiatan pembelajaran. Sarana pembelajaran harus dikembangkan agar dapat menunjang proses belajar mengajar.

Malakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Gunung Talang pada tanggal 30 Maret 2022. Menurut peserta didik tersebut, pembelajaran sejarah pada saat sekarang ini sangatlah menyenangkan, karena pendidik mata pelajaran sejarah telah menggunakan media pembelajaran yaitu media komik. Bahwa media komik sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Akan tetapi, media yang digunakan oleh pendidik mata pelajaran sejarah tersebut masih sederhana, karena rancangan dari media komik oleh guru mata pelajaran sejarah masih kurang jelas, yaitu kurang banyak balon baca yang ditampilkan oleh guru tersebut. Sehingga peserta didik kurang dalam memahami isi dari materi tersebut.

Komik merupakan sebuah bahan bacaan yang disukai oleh berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Penceritaan sebuah situasi yang ditumpahkan kedalam gambar dapat lebih mudah untuk membangkitkan gairah dan minat untuk membaca. Pandangan dari pengajar terutama guru mata pelajaran sejarah terhadap media pengajaran dengan berbasis komik, menurutnya belajar sejarah menggunakan media berbasis komik akan menarik minat belajar dan semangat peserta didik. Peserta didik juga tidak mudah jenuh saat proses belajar mengajar, karna komik mudah untuk memahami materi yang berkaitan dengan sejarah karena cerita bergambar atau komik terlihat menarik dari pada hanya mengandalkan media buku cetak yang visualisasi gambarnya lebih sedikit. Oleh karena itu proses pembelajaran sejarah perlu ditingkatkan maupun divariasikan dengan media.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara pemecahan masalah penelitian yang dilaksanakan secara terencana dan cermat dengan maksud mendapatkan fakta dan simpulan agar dapat memahami, menjelaskan, meramalkan dan mengendalikan keadaan. Metode juga merupakan cara kerja untuk memahami dan mendalami objek yang menjadi sasaran. Melalui metode yang tepat, seorang peneliti tidak hanya mampu melihat fakta sebagai kenyataan tetapi juga memperkirakan kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi melalui fakta itu. Metode penelitian merupakan rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosofis dan ideologis pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field research*) dengan pendekatan penelitian ini yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode kualitatif didefinisikan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang

diamati. Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang penting untuk memahami suatu fenomena sosial dan perspektif individu yang di teliti. Tujuan pokoknya adalah menggambarkan, mempelajari, dan menjelaskan fenomena itu.

Dalam penelitian ini jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif yang mana data yang dikumpulkan berupa kata-kata baik tertulis atau lisan, dari gambar dan dari objek yang diteliti. Penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati. Metode penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah suatu metode penelitian yang menggunakan semua data atau keadaan subjek atau objek penelitian kemudian dianalisis dan dibandingkan berdasarkan kenyataan yang sedang berlangsung pada saat ini dan selanjutnya, mencoba untuk memberikan pemecahan masalahnya dan dapat memberikan informasi yang mutakhir.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini dapat bersumber dari data yang dikumpulkan dari sumber primer dan juga sekunder. Selanjutnya jika dilihat dari segi teknik pengumpulan data, maka bisa dilakukan dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Dalam melaksanakan metode ini, peneliti akan terjun langsung guna mendapatkan data yang diperlukan karena metode ini memerlukan kontak antara peneliti dengan responden. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara terjun langsung kelapangan untuk mengamati dan melihat bagaimana keadaan dan situasi di tempat tersebut. dengan tujuan untuk dapat mendapatkan data secara langsung. Observasi dilakukan untuk melihat keadaan dan situasi yang diamati. Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku dan makna dari perilaku tersebut. Sesuai dengan tujuan penelitian ini, yaitu untuk mengetahui bagaimana implementasi pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital dengan mengamati serta mendengarkan fenomena yang berlangsung. (Marzuki, 2001) Metode ini digunakan untuk mendapatkan data deskripsi tentang pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital. Adapun yang di observasi adalah kegiatan belajar mengajar, serta proses interaksi dan tingkah laku siswa dan guru yang berlangsung di dalam kelas. Wawancara adalah suatu cara penggalan data untuk memperoleh keterangan, dengan cara tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung dengan sumber data.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran sejarah menjadi salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik. Minat belajar dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah terhadap peserta didik masih kurang. Sejarah masih dianggap sebagai mata pelajaran yang tidak menarik dan membosankan.

Setiap pendidik perlu menyediakan perangkat dan perencanaan terlebih dahulu sebelum melakukan kegiatan pembelajaran. Salah satu bentuk perencanaan tersebut adalah dengan membuat perangkat pembelajaran. Perangkat pembelajaran digunakan sebagai petunjuk dan

pedoman yang digunakan oleh guru dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Perangkat pembelajaran terdiri dari Prota, Promes, silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Proses pembelajaran dilakukan dengan beberapa faktor pendukung, salah satunya Aplikasi Storyboard. Dengan aplikasi pendukung Storyboard tersebut kunci utama dalam pembuatan media komik berbasis digital. Sementara itu, media pendukung lainnya bisa memanfaatkan LCD Proyektor/ Infocus dan Laptop. Selain itu, bahan ajar yang digunakan selama penerapan pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital ini para guru dapat memanfaatkan media yang lainnya, seperti buku paket, power point, maupun dengan artikel.



Picture 1. Media komik digital

Berdasarkan hasil wawancara dapat diketahui bahwa penerapan media pembelajaran ini untuk membantu peserta didik dalam memperoleh pembelajaran dengan baik. Karena perkembangan zaman yang sudah maju pendidik dapat meningkatkan atau lebih mengvariasikan media yang akan digunakan terhadap peserta didik. Selain itu, dalam hal perencanaan pembelajaran sejarah guru mata pelajaran sejarah perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran dan media pembelajaran yang akan digunakan. Guru mempersiapkan perangkat pembelajaran di kelas yang terdiri dari Prota, Promes, Silabus, RPP salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang pelajaran sejarah adalah pemanfaatan media komik berbasis digital, media pembelajaran yang akan digunakan pada pembelajaran sejarah. Dengan adanya media komik berbasis digital yang diterapkan, diharapkan dapat memberikan peluang bagi peserta didik dan pendidik untuk terciptanya suasana belajar yang efektif. Dimana dengan kehadiran media pembelajaran ini dapat melibatkan peserta didik dengan berinteraksi di kelas.

Pelaksanaan Pemanfaatan Media Komik Dalam Pembelajaran Sejarah Pada Materi Indonesia Zaman Praaksara Kelas X di SMK Negeri 1 Gunung Talang

Dalam kegiatan pembelajaran guru melaksanakan kegiatan pembuka, kegiatan inti, kegiatan penutup serta penilaian dengan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik berbasis digital. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, didapat data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu pendidik melakukan pembukaan. Adapun komponen yang dilaksanakan pada kegiatan pembuka pelajaran yaitu, mengaitkan materi pelajaran yang akan dilaksanakan dengan pengalaman peserta didik atau materi sebelumnya (apersepsi), memberi motivasi, menyampaikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan pembuka dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru telah terlaksana dengan baik.

Selanjutnya pendidik melakukan kegiatan inti dalam pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan sebagai proses untuk mencapai Kompetensi Dasar (KD) yang telah ditetapkan. Dengan kehadiran media dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat berinteraktif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik agar mereka berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas, pendidik dapat menyiapkan media pembelajaran yang menarik untuk dapat membantu kelancaran proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media komik berbasis digital. Media komik berbasis digital merupakan sebuah bahan bacaan yang disukai oleh berbagai lapisan usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa dalam proses pembuatan media komik berbasis digital membutuhkan waktu yang sangat lama. Dalam menunjang pada saat proses pembelajaran harus ditingkatkan lagi agar proses pembelajaran dapat berjalan secara kondusif.

Media pembelajaran penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup bervariasi. Akan tetapi media utama yang digunakan adalah aplikasi Storyboard. Dimana melalui aplikasi Storyboard ini guru dapat membuat media komik serta dapat memberikan materi kepada peserta didik. Materi yang diberikan dapat berupa gambar maupun video-video pembelajaran. Adapun untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran, pendidik melakukan kegiatan penilaian sebagai bentuk mengevaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Sehingga dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan yang dicapai dalam kegiatan pembelajaran dan dapat menentukan efektif atau tidaknya suatu media pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Gunung Talang menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dilakukan guru mata pelajaran sejarah telah menggunakan media komik berbasis digital. Sehingga dapat meningkatkan minat belajar terhadap peserta didik. 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. Selain itu penggunaan sumber belajar dalam pembelajaran terbatas pada buku paket maupun LKS.

Penyajian materi dalam buku paket dan LKS dinilai masih belum mampu mengangkat minat baca dalam belajar terhadap peserta didik karena penyajian materi yang lewat bahasa tulisan yang panjang kurang disukai oleh peserta didik. Menurut Kecenderungan yang ada pada peserta didik tidak begitu menyukai buku teks apalagi yang tidak disertai gambar-gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empiric peserta didik cenderung menyukai buku yang bergambar yang penuh warna dalam bentuk realistik maupun kartun. Cerita-cerita yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi dan suasana yang lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas menjadi keunggulan dan daya tarik dari sebuah komik. Menurut Gumelar, daya tarik komik terdapat pada ilustrasi gambar yang menarik dengan teks yang relative singkat. Pemakaian komik yang luas dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas dan perwatakan tokohnya yang dapat menarik peserta didik dari berbagai usia untuk membacanya. Komik merupakan suatu realita yang bermakna, sebagian dari siswa akan mengenal dan mengingat karakter tokoh dari komik yang mereka lihat. Dengan bimbingan yang dilakukan oleh guru, komik dapat meningkatkan minat belajar terhadap peserta didik. Tugas guru adalah mendampingi anak dalam kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital dapat meningkatkan minat belajar dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah terhadap peserta didik di SMK Negeri 1 Gunung Talang. hubungan antara media komik berbasis digital dan minat belajar dalam pembelajaran sejarah dikategori sudah kuat. Hal ini berarti terdapat hubungan yang positif antara media komik berbasis digital dengan meningkatnya minat belajar terhadap peserta didik. komik merupakan salah satu bahan ajar yang digunakan di SMK Negeri 1 Gunung Talang. Penggunaan bahan ajar digital telah memungkinkan kesempatan siswa untuk memperluas interaksi mereka dengan guru dan teman sekelas dalam lingkungan digital, di mana hal ini menunjukkan sebuah proses interaktif yang menciptakan lingkungan sosial-cyberspace sehingga siswa dapat mengadakan interaksi sosial dan komunikasi dan mempertahankan keterampilan sosial mereka melalui pembelajaran kolaboratif secara online.

Menurut Hansen minat belajar terhadap peserta didik erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan. Minat belajar sejarah terhadap peserta didik di SMK Negeri 1 Gunung Talang setelah diterapkannya media komik berbasis digital berada dalam kategori yang bagus, hal ini dapat dilihat dengan adanya keinginan dari peserta didik untuk selalu berusaha berhasil dalam proses pembelajaran sehingga dapat meraih prestasi yang baik khususnya pada mata pelajaran sejarah. Penggunaan media dalam pembelajaran juga memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik yang tergolong dalam kategori baik. Dimana hal ini dapat diketahui dari pemberian materi pembelajaran yang telah ditetapkan, di dukung dengan media komik berbasis digital yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik agar berhasil dalam proses pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan di SMK Negeri 1 Gunung Talang dapat disimpulkan bahwa pembelajaran di SMK Negeri 1 Gunung Talang menerapkan pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital dan memanfaatkan layanan utama dengan aplikasi Storyboard serta didukung dengan aplikasi-aplikasi yang lainnya. Berdasarkan hasil penelitian mengenai pelaksanaan pembelajaran sejarah menggunakan media komik berbasis digital di SMK Negeri 1 Gunung Talang dapat disimpulkan bahwa: pelaksanaan pembelajaran dalam menggunakan media komik berbasis digital dapat dijadikan alternatif atau solusi dalam proses pembelajaran agar dapat berjalan dengan efektif. Sehingga perencanaan pembelajaran disusun secara sistematis oleh guru mata pelajaran sejarah. Dimulai dari menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Prota, Promes, Silabus, dan RPP yang sesuai dengan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan pada mata pelajaran sejarah sudah sesuai dalam tahapan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis digital. Baik pada media pembelajaran, Guru, maupun peserta didik yang dapat menjadi daya tarik saat proses pembelajaran itu berlangsung. Selanjutnya mengenai pembelajaran sejarah dengan menggunakan media komik berbasis digital tersebut bahwa berpengaruh signifikan terhadap minat belajar dalam mata pelajaran sejarah kelas X di SMK Negeri 1 Gunung Talang. Kehadiran media dalam pembelajaran itu sangat penting sehingga sangat berpengaruh besar terhadap peserta didik yang dapat meningkatkan minat belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2013). *Daryanto, Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta : Gava Media). Yogyakarta: Gava Media.
- Gumelar. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* , 45.
- Marzuki. (2001). *Metodologi Riset* . Yogyakarta: BPEF.
- N, Nugraheni. (2017). “Penerapan Media Pada Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar”. 112.
- N, Surya Aymanda Nababani, A. (2022). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Dalam Jaringan Pada Masa Pandemi Covid-19: Studi Kasus SMAN 1 Rupa Provinsi Riau *Tarikhuna: Journal Of History And History Education ISSN: 2777-1105 (Print), 2797-3581 (Online) Volume 4 No. 1 Mei 2022, 45*.
- N, YOAN MARETA, R. (2022). Pembelajaran Sejarah Lokal Enkulturas Berfikir Kritis. *Tarikhuna: Journal Of History Education ISSN: 2777-1105 (Print), 2797-3581 (Online),, 2*.
- Remiswal. (2020). Pengembangan Materi Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Mobile Instrumental. *Tarikhuna: Journal of History Education* , 19.

- S, Ambaryani, G. (2017). *Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik*.
- S, Pramudya Gunawan, (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Kronik : Journal of History Education and Historiography* , 41.
- S, Syamsudin AR, V. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Bahasa* . Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, Susilaningsih. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan Vol. 5, No. 1, Februari 2022; 1-110 e-ISSN: 2615-8787 DOI: 10.17977/um038v5i12022p081http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index .H. 81*.
- T, Bruner, J. (2009). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zulmuqim, dkk;. (2020). Analisis Faktor Internal dan Eksternal Kesulitan Belajar Siswa Madrasah Dalam Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika* , 20.