

**“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital  
dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon*  
pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI  
di SMA Negeri 2 Lubuk Alung”**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Strata 1 (S1) Pada Program Studi Pendidikan Sejarah*



DISUSUN OLEH :

Rizka Putri

18046086

**PENDIDIKAN SEJARAH  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

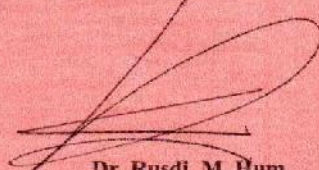
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital  
dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon*  
pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI  
SMA Negeri 2 Lubuk Alung

Nama : Rizka Putri  
BP/NIM : 2018/18046086  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 02 November 2022


Disetujui Oleh:

Ketua Jurusan



**Dr. Rusdi, M. Hum**  
NIP. 1964031519922031002

Pembimbing



**Ridho Bayu Yeherson, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 198512202008121001



**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

Dinyatakan lulus setelah Dipertahankan Didepan Tim Penguji Skripsi Jurusan Sejarah  
Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang Pada Hari Selasa, 02 November 2022

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital  
dengan Menggunakan Aplikasi *Wehtoon*  
pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI  
SMA Negeri 2 Lubuk Alung

Nama : Rizka Putri  
BP/NIM : 2018/18046086  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

Padang, 02 November 2022

Tim Penguji

Tanda Tangan

Ketua : Ridho Bayu Yeferson, M.Pd 1.....

Anggota : Dr. Ofianto, M.Pd 2.....

Uun Lionar, M.Pd 3.....

Handwritten signatures of the examiners: Ridho Bayu Yeferson, M.Pd (1), Dr. Ofianto, M.Pd (2), and Uun Lionar, M.Pd (3).

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizka Putri  
BP/NIM : 2018/18046086  
Program Studi : Pendidikan Sejarah  
Jurusan : Sejarah  
Fakultas : Ilmu Sosial

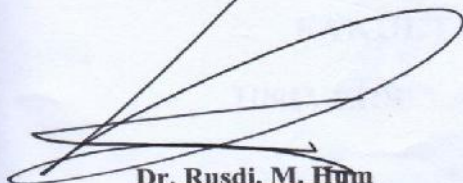
Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA Negeri 2 Lubuk Alung” adalah benar merupakan hasil karya saya dan merupakan hasil karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukum sesuai syarat hukum dan ketentuan yang berlaku, baik di instansi UNP maupun di masyarakat dan Negara.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 02 November 2022

Disetujui Oleh,

Ketua Jurusan



**Dr. Rusdi, M. Hum**  
NIP. 196403151992031002

Saya Menyatakan



**Rizka Putri**  
NIM. 18046086



## **Abstrak**

Penelitian ini didasarkan pada permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah dimana peserta didik belum mampu mencapai tujuan pembelajaran karena masih kesulitan dalam memahami isi pembelajaran. Di lapangan ditemukan bahwa guru belum memanfaatkan media secara optimal. Guru cenderung menggunakan media konvensional atau mengajar dengan cara lama yaitu mencatat atau menjelaskan materi secara verbal (abstrak). Sedangkan media merupakan alat yang mampu memvisualisasikan pelajaran terlebih pada mata pelajaran sejarah. Seperti media visual komik yang bisa menggambarkan sebuah alur peristiwa sejarah. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang layak dan praktis. Jenis penelitian ini yaitu penelitian dan pengembangan (R&D) yang proses pengembangannya menggunakan model ADDIE, namun dalam penelitian ini hanya pada tahap implementasi (*implementation*). Pengumpulan data menggunakan instrument kelayakan materi dan media yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Sedangkan untuk praktikalitas media akan dinilai oleh peserta didik dan guru. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari penelitian yaitu tingkat kelayakan materi dan media mendapatkan hasil klasifikasi sangat layak. Begitupun dengan tingkat praktikalitas media mendapatkan klasifikasi sangat layak. Sedangkan pada tahap evaluasi, didapatkan hasil bahwa media

komik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan hasil remedi peserta didik yang mencapai batas KKM.

**Kata kunci :** media pembelajaran, komik digital, model ADDIE



## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI”.

Penelitian ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang. Mengingat banyaknya pihak yang telah membantu penulis, maka pada kesempatan ini izinkanlah penulis menyampaikan pengucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ridho Bayu Yefterson, M, Pd selaku Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan, kritik dan saran serta motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ofianto M. Pd dan Uun Lionar,. S.Pd., M.Pd selaku penguji yang telah memberikan kritik dan saran.
3. Bapak Dr. Rusdi, M.Hum dan Bapak Drs. Etmi Hardi, M.Hum selaku Ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Sejarah serta seluruh dosen dan karyawan yang telah mendidik dan memberikan semangat.
4. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberi ilmu bermanfaat kepada penulis.

5. Kedua orang tua penulis Ayah Zulkamrizal dan Ibu Asmaniar yang senantiasa mendoakan dan memperjuangkan pendidikan putrinya.
6. Abang beserta adik Ilham Laksana Suryadi, Dio Janas, Adinul Rais, Faisal Rafli dan Sabri Septiadi yang telah memberikan semangat dan dukungan.
7. Tuti Rahmawati, Masitah Alhidayah Tanjung, Anovita Sari dan teman satu jurusan yang telah memberikan saran, dukungan dan semangat selama menyusun skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah berpartisipasi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari masih memiliki kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu penulis sangat mengharapkan kritikan dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga bimbingan dan bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik disisi Allah SWT. Besar harapan penulis ini diterima sebagai ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi kita selamanya.

Padang, Oktober 2022

Rizka Putri  
NIM. 18046086



## DAFTAR ISI

<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah</b> .....	<b>10</b>
<b>C. Batasan Masalah</b> .....	<b>10</b>
<b>D. Rumusan Masalah</b> .....	<b>11</b>
<b>E. Tujuan Penelitian</b> .....	<b>11</b>
<b>F. Manfaat Penelitian</b> .....	<b>12</b>
<b>G. Spesifikasi Produk Penelitian</b> .....	<b>13</b>
<b>H. Asumsi Pengembangan</b> .....	<b>14</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>16</b>
<b>Kajian Teori</b> .....	<b>16</b>
<b>A. Deskripsi Teori</b> .....	<b>16</b>
<b>1. Teori Belajar Kognitif</b> .....	<b>16</b>
<b>2. Media Pembelajaran</b> .....	<b>18</b>
<b>3. Komik Digital</b> .....	<b>26</b>
<b>4. Pembelajaran Sejarah</b> .....	<b>29</b>
<b>5. Materi Kedatangan Bangsa Eropa ke Indonesia</b> .....	<b>32</b>
<b>6. Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Webtoon</b> .....	<b>32</b>

<b>B. Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>33</b>
<b>C. Kerangka Berfikir .....</b>	<b>36</b>
<b>BAB III .....</b>	<b>39</b>
<b>Metode Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>A. Jenis Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>C. Prosedur Penelitian .....</b>	<b>39</b>
<b>D. Subyek dan Obyek Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>E. Pengumpulan Data .....</b>	<b>47</b>
<b>F. Instrumen Penelitian .....</b>	<b>47</b>
<b>G. Teknik Analisis Data .....</b>	<b>55</b>
<b>BAB IV .....</b>	<b>61</b>
<b>Hasil dan Pembahasan .....</b>	<b>61</b>
<b>A. Pelaksanaan Penelitian .....</b>	<b>61</b>
<b>B. Data Hasil Penelitian .....</b>	<b>61</b>
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>95</b>
<b>D. Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>104</b>
<b>BAB V .....</b>	<b>105</b>
<b>Kesimpulan dan Saran .....</b>	<b>105</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>105</b>



<b>B. Saran .....</b>	<b>108</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>109</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 .....	38
Gambar 2 .....	46
Gambar 3 .....	75
Gambar 4 .....	85
Gambar 5 .....	86

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi- Kisi Instrumen Ahli Materi .....	48
Tabel 2. Kisi – Kisi Instrumen Ahli Media .....	50
Tabel 3. Kisi – Kisi Instrumen untuk Guru .....	53
Tabel 4. Kisi – Kisi Instrumen Respon Siswa .....	54
Tabel 5. Ketentuan Pemberian Nilai .....	56
Tabel 6. Klasifikasi Kelayakan Ahli .....	58
Tabel 7. Ketentuan Pemberian Nilai .....	59
Tabel 8. Klasifikasi Praktikalitas Media .....	60
Tabel 9. Tahapan Penelitian.....	61
Tabel 10. Kompetensi Inti .....	65
Tabel 11. Kompetensi Dasar dan Materi Pokok .....	66
Tabel 12. Tujuan Pembelajaran .....	67
Tabel 13. Respon Siswa Terhadap Media Komik Digital .....	70
Tabel 14. Hasil Validasi Materi .....	88
Tabel 15. Hasil Validasi Media .....	90
Tabel 16. Saran Validator Media .....	91
Tabel 17. Penilaian Media Komik Digital Oleh Peserta Didik .....	92
Tabel 18. Penilaian Media Komik Digital Oleh Guru .....	94

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Menurut Mei & Widayati (2012), pendidikan adalah ujung tombak dari suatu negara yang berkeinginan untuk menjadikan masyarakatnya mempunyai pemikiran, sikap serta perilaku yang mampu mendorong gerak negara ke arah yang lebih baik. Keberhasilan pendidikan akan menentukan perkembangan suatu negara menuju kemandirian dalam semua bidang kehidupan. Terbentuknya individu yang cakap serta mandiri setelah melalui proses belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidikan. Keberhasilan proses belajar sendiri dapat ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang ke arah yang lebih baik. I Wayan Santyasa dalam Mei & Widayati (2012) mengatakan bahwa ada tiga aspek utama yang menjadi penentu keberhasilan dari proses pembelajaran yaitu sumber belajar, peserta didik dan pendidik.

Dalam hal ini pendidik mempunyai kewajiban dalam menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis serta memiliki komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan seperti yang telah tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Hilir (2021) menyatakan bahwa peranan guru sebagai fasilitator yaitu harus bisa menyediakan fasilitas berbagai

model, strategi, metode, media dan sumber belajar agar peserta didik dapat belajar secara maksimal. Dalam hal ini peserta didik merupakan titik sentral yang lebih aktif dalam mencari dan menyelesaikan permasalahan belajar sedangkan guru membantu peserta didik yang kesulitan dalam memahami dan kendala dalam memecahkan masalah.

Lase (2019), menyatakan bahwa pada abad ke-21 dan masuknya era revolusi industri 4.0 pada saat ini menuntut pendidik untuk dapat menguasai keahlian dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk dapat menghadapi tantangan global. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Lase (2019), meningkatnya sistem digital, kecerdasan artifisial dan virtual saat sekarang ini menandakan dunia telah memasuki era revolusi industri generasi 4.0. Dengan memusatnya batas antara mesin dan sumber daya lainnya, manusia, teknologi informasi dan komunikasi berdampak pada sistem pendidikan di Indonesia. Kualitas dari pendidik seperti guru menjadi penentu keberhasilan negara dalam menghadapi revolusi industri 4.0. Guru diharuskan menguasai keahlian, kemampuan beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Dengan kondisi yang seperti ini, lembaga pendidikan harus mempersiapkan literasi baru di bidang pendidikan. Literasi baru yaitu literasi data, teknologi dan sumber daya manusia memperkuat literasi lama yang mengandalkan baca, tulis dan matematika.



Pada era digital yang kita rasakan pada saat ini, Latif (2020) yang dikutip dari Karim dan Saleh Sugiyanto menyatakan bahwa kehadiran guru tidak lagi dipandang dalam kharismanya saja, melebihi dari itu, bagaimana seorang guru mampu berkomunikasi dan beradaptasi mengikuti arah tangan zaman. Oleh karena itu, guru di masa digital dituntut untuk mampu berinovasi dan berkreasi seperti dalam hal penyediaan media sebagai alat bantu mengajar.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di sekolah mengenai cara mengajar guru di kelas pada tanggal 13 April 2022, peneliti menemukan bahwa guru sejarah mengajar di kelas dengan cara yang kurang bervariasi, guru lebih cenderung mengajar dengan menjelaskan materi dengan media konvensional seperti spidol dan papan tulis untuk membuat peta konsep atau bagan atau menjelaskan materi secara lisan dan mencatat materi sehingga peserta didik sulit menyerap dan memahami isi pelajaran sejarah yang luas dan banyak. Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti ketika praktek lapangan (PL), menjelaskan dan mencatat materi membutuhkan waktu yang banyak sehingga jam pelajaran efektif sering tidak terpenuhi. Cara mengajar guru sejarah mungkin sudah bagus namun belum mampu mencapai tujuan pembelajaran sehingga akan lebih baik jika diadakan media yang lebih efektif dan bervariasi sehingga peserta didik mudah memahami materi pelajaran dan dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Data pendukung lainnya melalui hasil angket respon siswa mengenai penyebab kesulitan siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah yang dibagikan melalui google form. Jawaban yang diberikan peserta didik beragam seperti kurangnya penggunaan media, materi yang dipelajari terlalu banyak, tipe bacaan buku sejarah yang sulit dipahami dan sebagainya (data bisa dilihat pada halaman 17-18 halaman 171-172). Kemudian dilihat dari hasil Ulangan Harian 1 peserta didik kelas XI dengan KD 3.1-3.2 mengenai materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, didapati bahwa sebanyak 86% peserta didik belum mencapai batas KKM sehingga mengindikasikan bahwa tujuan dari pembelajaran belum tercapai (Data bisa dilihat pada lampiran 7 halaman 144).

Menurut Jalinus dalam Winda & Dafit (2021) menyebutkan penggunaan media pembelajaran di dalam proses pembelajaran merupakan suatu upaya meningkatkan efektivitas dan kualitas dari proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Winda & Dafit (2021) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang bisa digunakan dalam menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik baik individu maupun kelompok, yang mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan untuk belajar sedemikian rupa sehingga proses belajar peserta didik baik di dalam maupun di luar kelas menjadi lebih efektif.

Terdapat lima alasan pokok mengapa media sangat penting dalam proses kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh Yuniastuti dkk., (2021), yaitu :

1. Mengubah konsep yang awalnya abstrak menjadi operasional (konkret).  
Kemudian sebaliknya, juga dapat memvisualisasikan objek tiga dimensi menjadi gambar dua dimensi
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
3. Menggantikan alat peraga pembelajaran, jika dalam suatu sekolah tidak tersedia alat peraga.
4. Mengatasi keterbatasan bahasa lisan oleh guru
5. Menghindari miskomunikasi atau komunikasi yang tidak efektif

Terdapat Tiga pembagian media belajar yaitu media visual, media audio dan media audio-visual. Setiap jenis dari media pembelajaran mempunyai alasan-alasan dan keadaan tertentu kapan dan bagaimana media tersebut dapat dimanfaatkan secara efektif, efisien dan sesuai dengan pedoman penggunaan yang telah disusun. Salah satu media yang efektif dan efisien dalam menyampaikan materi adalah media visual.

Pujilestari & Susila (2020) menjelaskan bahwa media visual merupakan alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang bisa dinikmati oleh siswa melalui panca indra. Pujilestari & Susila (2020) juga menambahkan bahwa media visual dapat menampilkan hal-hal nyata dari fenomena

yang dipelajari. Dengan memakai media visual, peserta didik tidak hanya membayangkan fenomena dalam pembelajaran yang dipelajari, guru bisa lebih mudah menunjukkan apa yang dimaksud dan apa yang akan disampaikan.

Media visual sangat cocok jika digunakan dalam pembelajaran sejarah karena materi sejarah yang banyak dan luas kemudian peristiwa masa lalu dalam peristiwa sejarah yang sulit dipahami dengan penjelasan lisan bisa digambarkan melalui media visual. Salah satu media pembelajaran dalam bentuk visual adalah media pembelajaran komik.

Syarifuddin & Sumbawati (2016) menyatakan bahwa komik sebenarnya tidak hanya cerita bergambar yang ringan dan menghibur namun juga bisa dijadikan media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menjadi penyampai informasi yang populer serta mudah dimengerti. Sedangkan, (Waluyanto, Desain, & Visual, 2005) menyebutkan bahwa komik sebagai media berperan sebagai alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. Di dalam hal ini pembelajaran mengarah pada sebuah proses komunikasi antara pelajar dengan sumber belajar (komik). Komunikasi pembelajaran akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan secara jelas, runtut dan menarik.

Marcel Bonnef dalam Printina (2019) menyatakan pandangannya mengenai komik yang memiliki aspek grafis yang dapat menggambarkan realitas dari buku bacaan biasa sehingga pembaca dapat mencernanya. Komik memadukan kekuatan

gambar dan tulisan yang dirangkai dalam suatu alur cerita sehingga membuat informasi lebih mudah diserap. Teks dalam sebuah komik membuatnya mudah dimengerti, dan alurnya membuat lebih mudah untuk diingat. Sehingga komik dapat dijadikan media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti (Iswandoyo, Musadad, & Sariyatun, 2019)

Maka dari itu, komik cocok dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran sejarah karena narasi sejarah yang panjang dan umumnya didapatkan dari buku bacaan biasa dapat tergambarkan secara kronologis, jelas dan menarik sehingga peserta didik yang kesulitan memahami materi dari buku teks dapat terbantu dalam memahami materi pelajaran sejarah. Selain itu, dalam Hurlock dalam Lanti (2017) komik memiliki keunggulan antara lain 1.) komik membekali dengan kemampuan membaca menyenangkan, 2.) komik dapat digunakan untuk memotivasi meningkatkan keterampilan membaca, 3.) prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang membaca komik hampir identic dengan mereka jarang membacanya, 4.) siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas

Jika dikaitkan dengan tuntutan bahwa guru harus mampu mengikuti arah tangan zaman yang saat ini sudah masuk pada era digital. Maka, komik yang dikembangkan bukan lagi komik konvensional melainkan komik digital. Komik



digital adalah komik yang bisa dilihat dan dinilai saat dalam bentuk data (Rahadian, 2017).

Salah satu komik digital yang populer di masa sekarang yang dapat menjadi tempat media pembelajaran komik digital adalah *webtoon*. *Webtoon* adalah sebuah *platform* komik yang bisa dibaca secara gratis melalui web ataupun diunduh melalui *Playstore*. Dengan *webtoon* pembaca dapat mengakses komik secara mudah dan dapat diakses dimana saja. Dengan begitu, terdapat kelebihan dari media komik digital yaitu materi yang disajikan dalam komik dapat diakses dimana saja dengan menggunakan *smartphone* sehingga memungkinkan peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri di luar kelas maupun di dalam kelas.

Berbagai kajian mengenai komik digital sebagai media pembelajaran menjadi penguat bagi penulis untuk mengembangkan media komik digital sebagai media pembelajaran sejarah. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ijang Permana Sidik dengan judul penelitian Efektifitas Media Komik Digital Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah yang hasil penelitiannya adalah media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif. Kemudian jurnal artikel yang ditulis oleh Harismawan (2020) dengan judul Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA yang kesimpulannya bahwa penggunaan media komik berbasis web sangat efektif apabila digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan wawancara dengan guru sejarah SMA Negeri 2 Lubuk Alung, Ibu Desri Ona, S.Pd menyebutkan, media pembelajaran komik digital belum pernah dilakukan sebelumnya. Media yang digunakan sebelumnya sudah bervariasi namun masih belum mampu menarik siswa untuk belajar. Maka dari itu, siswa dirasa perlu menggunakan media yang dekat dengan keseharian siswa, salah satunya dengan penggunaan handpone. Ibu Desri Ona juga menambahkan pada wawancara lanjutan pada tanggal 13 April 2022 yaitu Ibu Desri berharap dari adanya pengembangan media pembelajaran komik digital dalam mata pelajaran sejarah akan menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik sehingga pembelajaran menjadi suatu kesenangan bagi siswa. Apalagi digital adalah suatu hal yang sudah melekat pada siswa, sehingga penggunaan gadget menjadi lebih positif digunakan oleh siswa.

Pemilihan materi yang akan digunakan dalam pengembangan media dilakukan dengan mempertimbangkan materi mana yang dirasa sulit bagi siswa atau materi yang belum tercapai tujuan pembelajarannya. maka dari itu, peneliti memilih KD 3.1 mengenai kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Hal ini karena sebanyak 86% peserta didik belum mencapai batas KKM dalam hasil Ulangan Harian 1.

Selain itu, sarana dan prasarana yang ada di SMA N 2 Lubuk Alung seperti computer, LCD projector, jaringan internet dan peserta didik yang sudah memiliki *smartphone* menjadi pertimbangan bagi penulis untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI. Dengan

berdasarkan uraian permasalahan dan solusi di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran sejarah Indonesia KD 3.1 mengenai kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital dengan Menggunakan Aplikasi *Webtoon* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari penjelasan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Siswa belum mencapai tujuan pembelajaran dilihat dari hasil Ulangan Harian
2. Guru belum menyediakan media yang bervariasi
3. Peserta didik merasa kesulitan dalam memahami dan menghafal pembelajaran sejarah.

## **C. Batasan Masalah**

Dari uraian identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti perlu menentukan batasan masalah agar penelitian ini dapat difokuskan dengan uraian sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media belajar sejarah komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon* pada materi latar belakang

kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia. Penelitian ini ditujukan pada siswa SMA Negeri 2 Lubuk Alung kelas XI

2. Mengetahui tingkat kelayakan komik digital *webtoon* sebagai media pembelajaran sejarah
3. Mengetahui tingkat praktikalitas komik digital *webtoon* sebagai media pembelajaran sejarah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pengembangan media belajar sejarah komik digital menggunakan aplikasi *webtoon* ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media belajar sejarah komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon* ?
3. Bagaimana tingkat praktikalitas media belajar sejarah komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon* ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut :

1. Mengembangkan media pembelajaran sejarah komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon*.

2. Mengetahui tingkat kelayakan media belajar sejarah komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon*
3. Mengetahui tingkat praktikalitas media komik digital dengan menggunakan aplikasi *webtoon*.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan acuan dalam pengembangan media belajar berbasis *webtoon* atau media belajar komik digital lainnya.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah keterampilan peneliti sebagai calon pendidik dalam mengembangkan suatu media belajar yang menarik, inovatif, efektif, dinamis dan dialogis sesuai dengan perkembangan teknologi dan hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh banyak orang.

###### b) Bagi Pendidik

Penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pendidik dalam memilih media belajar yang menarik bagi siswa dan penelitian ini juga



diharapkan bisa menjadi bahan acuan atau referensi bagi pendidik dalam mengembangkan media belajar.

c) Bagi peserta didik

Hasil dari pengembangan media belajar berbasis *webtoon* ini dapat menjadi media belajar yang menarik, inovatif, efektif dan efisien bagi siswa di masa sekarang yang sudah terbiasa dengan *smartphone* dan internet sehingga belajar menjadi hal yang menyenangkan bagi siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah.

d) Bagi Sekolah

Pengembangan media pembelajaran komik digital pada mata pelajaran sejarah Indonesia ini diharapkan mampu menumbuhkan sikap cinta tanah air, patriotisme dan nasionalisme serta semangat belajar pada peserta didik.

## **G. Spesifikasi Produk Penelitian**

Spesifikasi produk dalam penelitian ini berupa :

1. Media pembelajaran sejarah yang dikembangkan akan memanfaatkan aplikasi *webtoon*.
2. Media yang akan dikembangkan disajikan dengan komik berwarna yang terdapat di dalam aplikasi *webtoon*

3. Komik yang akan disajikan berisi pertanyaan hipotetik terkait materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.
4. Media pembelajaran yang akan dikembangkan ditujukan khusus untuk kelas XI Sekolah Menengah Atas dan masyarakat pada umumnya.
5. Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan dapat diakses secara online atau menggunakan internet sehingga materi bisa dipelajari secara mandiri maupun secara bersama-sama di dalam kelas.

#### **H. Asumsi Pengembangan**

Di dalam proses pengembangan media pembelajaran komik dengan penggunaan aplikasi *webtoon* pada materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, dapat diuraikan beberapa asumsi pengembangan penelitian sebagai berikut :

1. Media pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *webtoon* ini bisa digunakan secara mandiri pada pembelajaran jarak jauh dan juga bisa dilakukan secara bersama-sama di dalam kelas.
2. Kelayakan dari komik digital yang akan dikembangkan sebagai media pembelajaran sejarah akan dinilai oleh validator. Validator merupakan orang yang ahli dalam bidangnya yang nantinya akan menilai media komik digital dari segi bahasa, media dan materi.
3. Penggunaan media pembelajaran sejarah komik digital dengan penggunaan aplikasi *webtoon* diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk lebih

bersemangat dalam belajar sejarah khususnya pada materi kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia.