

Iovasi Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Menunjang Keterampilan dan Pemahaman Sejarah pada Mahasiswa

Arifin Suryo Nugroho ^{a,1}, Ipong Jazimah ^{b,2}, Andriyanto ^{c,3}, Faizal Jefri Pratama ^{d,4}

^a Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

^b Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

^c Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

^d Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Purwokerto, Indonesia

¹ arifinsuryonugroho@ump.ac.id; ² ipongjazimah@ump.ac.id; ³ andriyanto.univet@gmail.com; ⁴ faizaljefri17@gmail.com

* Corresponding Author; Arifin Suryo Nugroho



Received 29 November 2025; accepted 10 Desember; published 21 Desember 2025

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul *Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Menunjang Ketrampilan dan Pemahaman Sejarah pada Mahasiswa*. Media pembelajaran dalam bentuk komik dianggap menarik untuk menunjang pembelajaran sejarah karena karakteristik komik yang penuh dengan gambar-gambar. Media pembelajaran komik tetap mengutamakan cerita sejarah yang berpedoman pada fakta-fakta sejarah yang sudah ada. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis komik (2) Bagaimana meningkatkan ketrampilan mahasiswa dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis komik (3) Bagaimana meningkatkan pemahaman mahasiswa tentang materi sejarah melalui media pembelajaran berbasis komik. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskritif. Sumber data terdiri atas sumber lisan berupa hasil wawancara, sumber tertulis berupa buku dan portofolio tugas mahasiswa. Pengambilan data dengan studi pustaka, observasi, dan wawancara. Validitas data menggunakan triangulasi. Analisis data dilakukan dengan cara analisis interaktif meliputi tiga tahapan, yakni reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa 1) Mahasiswa mampu mengembangkan media pembelajaran sejarah dengan cara manual dan digital 2) Mahasiswa mampu meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan media belajar berbasis komik 3) Mahasiswa mampu meningkatkan pemahamannya tentang kesejarahan melalui pembuatan media komik.

KEYWORDS

Inovasi media
pembelajaran;
komik sejarah;
ketrampilan dan
pemahaman sejarah.

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



1. Pendahuluan

Karakteristik sejarah memang dikenal sangat unik. Apa yang terjadi di masa lalu tidak bisa lagi kembali di masa sekarang, namun kita bisa mempelajarinya dengan jejak peninggalan dari masa lalu (I Gde Widja, 1989: 20). Kita mengetahui masa lampau dengan bantuan jejak-jejak yang ditinggalkan oleh peristiwa sejarah yang disebut sumber sejarah. Sumber sejarah pun bermacam jenisnya ada yang berbentuk artefak dan non artefak. Karakteristik ini membuat penyampaian sejarah kepada peserta didik cenderung bercerita. Seorang pengajar sejarah harus mampu menyajikan fakta-fakta sejarah yang didapatkan dari sumber sejarah dan berusaha menghadirkan kembali peristiwa sejarah di hadapan peserta didik. Tantangan ini menjadi menarik karena peserta didik harus menggunakan imajinasinya untuk memahami lebih jauh sebuah peristiwa sejarah.

Peristiwa-peristiwa sejarah erat kaitannya dengan nama-nama tokoh, tahun kejadian, sebab, akibat, dan pengaruh peristiwa bagi kehidupan masyarakat. Hal tersebut membentuk citra bahwa sejarah penuh dengan materi-materi hapalan. Model menghapal seperti inilah yang membuat peserta didik merasa berat apalagi jika tidak dibantu dengan model atau media pembelajaran yang tepat. I Gde Widja (2002:3) mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah sebaiknya sudah tidak lagi menggunakan metode hapalan saja karena metode itu sudah usang dan kurang relevan dengan masa sekarang. Belajar sejarah dengan latihan berpikir historis dan berpikir kritis analitis lebih menarik. Sehingga penggunaan hapalan harus dibantu dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai.



Pembelajaran sejarah memiliki nilai penting. Menurut Soewarso (2002: 2) nilai penting pembelajaran sejarah adalah 1) Sejarah dapat mengembangkan wawasan peserta didik, tentang kehidupan masyarakat manusia di masa lampau 2) Sejarah dapat berperan dalam pembinaan kepribadian peserta didik 3) Sejarah dapat mendorong pengembangan cara berfikir peserta didik dalam rangka pengembangan kemampuan intelektualnya. Pentingnya pembelajaran sejarah ini mendorong para pengajar sejarah untuk terus berinovasi baik dalam strategi, metode maupun media pembelajaran agar sejarah tidak identik dengan hal-hal yang melulu bersifat kuno dan membosankan. Sejarah tidak lagi hadir sebagai mata pelajaran yang identik dengan hapalan tapi hadir sebagai mata pelajaran yang menyenangkan dan menggembirakan.

Mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UMP dicetak untuk menjadi guru yang profesional karena itu dalam perkuliahan dibekali dengan pengetahuan dan ketrampilan tentang pengembangan media yang masuk dalam kategori matakuliah Media Pembelajaran Sejarah. Pada matakuliah ini mahasiswa akan dibimbing bagaimana caranya agar menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, kekinian sehingga tidak ketinggalan jaman. Media yang dihasilkan mampu menjawab tantangan di masa depan agar sejarah tetap menjadi mata pelajaran penting yang mampu menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan kebangsaan kepada siswa, namun juga asyik dan menarik untuk diikuti.

Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan dalam media pembelajaran sejarah adalah dengan penggunaan media gambar. Sesuai dengan karakteristik mata pelajaran sejarah yang penuh dengan peristiwa, tokoh, dan tahun kejadian maka media gambar dinilai sangat tepat membantu peserta didik untuk mengingat materi sejarah. Penggunaan media gambar membuat peserta didik sekaligus bisa mendapatkan visualisasi dari waktu, ruang, serta suasana nyata dari suatu peristiwa (I Gde Widja, 1989:67). Pemilihan media gambar sebagai media pembelajaran berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan oleh Brown (Wilkinson, 1984:23-24) yang menyatakan bahwa: 1) Penggunaan gambar dapat merangsang minat atau perhatian siswa 2) Gambar-gambar yang dipilih dan diadaptasi secara tepat, membantu siswa memahami dan mengingat isi informasi bahan-bahan verbal yang menyertainya 3) Isyarat yang bersifat non-verbal/simbol-simbol seperti tanda panah ataupun tanda-tanda lainnya pada gambar diam dapat memperjelas pesan yang ingin disampaikan. Dari hasil penelitian yang dilakukan Wilkinson tersebut menunjukkan bahwa gambar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada sebuah materi sehingga pembelajaran akan lebih efektif.

Gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah gambar dalam bentuk cerita komik. Alasan pemilihan media komik karena komik sangat disukai oleh semua kalangan usia, baik anak-anak sampai orang dewasa. Komik yang penuh dengan gambar-gambar dinilai sangat efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi sejarah. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Peserta didik yang tidak suka membaca akan tergerak untuk membaca begitu melihat tampilan komik yang menarik dengan gambar-gambar. Kronologis dalam sebuah peristiwa sejarah pun bisa terwakilkan oleh komik karena pembaca komik dipaksa untuk membaca cerita dari awal sampai akhir.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis komik sejarah adalah buku cerita komik namun isinya mengadaptasi dari materi-materi sejarah Indonesia. Urutan cerita akan tetap berjalan sesuai dengan kronologis dalam materi sejarah. Penggunaan fakta-fakta sejarah seperti tempat, tahun kejadian, tokoh-tokoh, sebab dan akibat sebuah peristiwa akan dibuat sesuai fakta sejarah. Sumber-sumber sejarah yang digunakan adalah sumber sejarah yang sudah dikenal akurat dan kredibel untuk menunjang hasil yang maksimal.

Pada penelitian ini, peneliti memilih materi tentang sejarah Indonesia. Materi ini adalah materi sangat penting yang selalu ada dalam materi pelajaran sejarah sejak Sekolah Dasar sampai Sekolah Menengah Atas. Gambar yang tersaji dalam komik dinilai sangat efektif membangkitkan kecintaan terhadap apa yang dilihat secara langsung, bagaimana negara Indonesia didirikan dengan perjuangan yang luar biasa berat. Harapannya akan tumbuh jiwa nasionalisme dan patriotisme terhadap bangsa dan negara Indonesia.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2005:1) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dan peneliti adalah instrumen kunci. Hal ini cocok dengan penelitian ini yang dilakukan saat pembelajaran di matakuliah Media Pembelajaran Sejarah. Sasaran pada penelitian ini satu karakteristik (lokasi atau satu

subyek) yaitu meneliti tentang inovasi media pembelajaran berbasis komik untuk menunjang ketrampilan dan pemahaman sejarah pada mahasiswa Prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Sumber data dalam penelitian ini adalah pertama, dokumen untuk mencari fakta-fakta sejarah agar cerita sejarah yang dibuat dalam bentuk komik tidak melenceng dari fakta sejarah yang ada. Dokumen yang dimaksud berupa buku, majalah, surat kabar, dan lain sebagainya. Kedua, sumber data informan digunakan untuk menggali informasi mengenai bagaimana pembuatan media pembelajaran komik, serta untuk mengetahui bagaimana ketrampilan dan pemahaman mahasiswa dengan membuat komik sejarah ini. Informan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa semester III yang menempuh matakuliah Media Pembelajaran Sejarah.

Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah pertama, mencatat dokumen yang berfungsi untuk mengumpulkan fakta-fakta sejarah yang didapat dari sumber-sumber sejarah. Teknik kedua adalah wawancara dengan bentuk wawancara mendalam. Kenapa peneliti memilih model wawancara ini karena tidak terstruktur tidak formal sehingga bisa dilakukan kapan saja saat pembelajaran atau di luar pembelajaran (Nana, 2006: 94). Teknik ketiga adalah observasi langsung dengan partisipasi aktif. Peneliti aktif terlibat dalam proses pembuatan media dan ikut secara langsung membimbing mahasiswa dalam setiap langkah pembuatan media komik.

Triangkulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangkulasi data. Pada triangkulasi data, peneliti menggunakan beragam sumber data yang berbeda-beda yang tersedia, artinya data yang sejenis akan lebih mantap kebenarannya bila digali dari beberapa sumber data yang berbeda. Sehingga apa yang diperoleh dari sumber yang satu bisa lebih teruji kebenarannya bilamana dibandingkan dengan data sejenis yang diperoleh dari sumber lain yang berbeda, baik kelompok sumber sejenis atau sumber yang berbeda jenisnya. Dalam penelitian ini menggunakan kasus tunggal tentang pembuatan media inovatif berupa komik sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UMP. Teknik yang digunakan untuk menganalisis kasus pada penelitian ini menggunakan Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, simpulan-simpulan, dan penarikan simpulan atau verifikasi (Sugiyono, 2005:91).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Media Pembelajaran Berbasis Komik

Penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran berbasis komik dengan 2 model yaitu komik versi manual dan komik versi digital. Komik versi manual adalah komik yang digambar menggunakan pensil di kertas gambar sementara komik versi digital adalah komik yang digambar dengan bantuan aplikasi yang tersedia di internet yaitu www.makebeliefscomic.com. Berikut ini tampilan halaman depan aplikasi makebeliefs.:



Gambar 1: Tampilan depan website www.makebeliefscomic.com
yang dipakai mahasiswa untuk membuat komik model digital

Komik yang dibuat bertemakan sejarah dan berpedoman pada historiografi yang sesuai dengan fakta. Untuk menghasilkan komik sejarah yang sesuai dengan fakta, mahasiswa terlebih dahulu harus mengumpulkan sumber sejarah apa saja yang digunakan untuk menulis cerita. Sumber sejarah dalam hal ini berupa buku, majalah, dan jurnal sejarah sesuai dengan tema masing-masing mahasiswa. Pada penelitian ini ada beberapa tema yang akan dibuat menjadi sebuah komik. Banyaknya tema yang diambil

agar mahasiswa menjadi semakin kreatif dan menghindari adanya *copy paste* antara satu dengan yang lain. Pengambilan tema-tema dalam pembuatan komik sejarah secara lengkap dapat dilihat dalam tabel berikut ini:

Tabel 1: Pemilihan Judul-Judul Komik

No.	Tema	Judul
1.	Sejarah Lokal	Sejarah Bank BRI
		Monumen Djogja Kembali
		Berkunjung ke Museum Jendral Sudirman
2.	Sejarah Masa Kolonial	Tanam Paksa
3.	Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia	Insiden Hotel Yamato (ada 2)
		Peristiwa Rengasdengklok
		Peristiwa Kongres Sumpah Pemuda
		Bandung Lautan Api
		Pertempuran 5 Hari di Semarang (ada 2)
		Proklamasi Kemerdekaan Indonesia (ada 2)
		Sejarah Pancasila
		Konferensi Meja Bundar
		Perdebatan Golongan Tua dan Muda
		Perumusan Teks Proklamasi (ada 2)
4.	Sejarah Masa Orde Lama	Merebut Kota Perjuangan (Serangan Umum 1 Maret)
		Propaganda G 30 S PKI
		Trikora
5.	Sejarah Masa Orde Baru	Pemberontakan PKI Madiun
		Mengenang Kerusuhan Peristiwa Malari (Malapetaka 15 Januari)
		Tragedi Trisakti
6.	Sejarah Masa Reformasi	Polemik Kepemimpinan Soeharto
		Di Bawah Bendera Reformasi

Tahap selanjutnya yang harus dilakukan oleh mahasiswa adalah penulisan naskah cerita. Sebelum menggambar komik, mahasiswa harus menentukan dulu siapa saja tokoh-tokoh yang akan mereka tampilkan dalam cerita. Setelah menentukan tokoh, mahasiswa mulai menuliskan jalan ceritanya. Hal ini akan memudahkan mereka saat menggambar. Ketika proses menggambar dilakukan, sudah ada kronologis cerita secara lengkap juga tokoh-tokoh yang akan mereka gambar. Proses ini membutuhkan ketelitian karena mahasiswa kemungkinan bisa menemukan versi yang berbeda dalam satu peristiwa. Kritik sumber menjadi jalan keluar terbaik untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berikut ini contoh hasil jadi jalan cerita yang berhasil dibuat oleh mahasiswa atas nama Dian Setia Ningrum yang berjudul Pertempuran 5 Hari di Semarang:

Cerita pada awal komik ini dimulai ketika para pemuda Semarang mendengar berita kemerdekaan Indonesia yang diproklamasikan pada 17 Agustus 1945. Kemudian para pemuda Semarang ini melakukan pelucutan terhadap tentara Jepang. Pemimpin tentara Jepang yang bernama Mayor Kido tidak mau memberikan senjata mereka, ini terjadi pada tanggal 14 Oktober 1945. Hal ini membuat para pemuda Semarang

marah, lalu mereka bergabung dengan pemuda-pemuda yang berada di rumah sakit untuk melawan Jepang. Sore harinya, para pemuda Semarang mendapatkan instruksi untuk mencegat kendaraan tentara Jepang yang melintas di sekitar rumah sakit, selain itu mereka juga menyandera tentara Jepang dan mengambil kendaraan mereka. Hal ini membuat tentara Jepang marah, mereka melucuti polisi yang sedang berjaga di reservoir Suranda. Dan saat itu tersiar kabar bahwa reservoir Suranda telah diracuni oleh tentara Jepang. Kabar ini membuat dr. Karyadi ditelpon oleh atasannya untuk memastikan kabar tersebut. Meskipun telah didorong oleh sang istri, beliau tetap pergi ke reservoir Suranda untuk memastikan. Sebelum sampai di tempat tujuan, beliau dihadang oleh tentara Jepang dan ditembak dengan sadis. Nyawa beliau tidak tertolong, meskipun telah dilarikan ke rumah sakit. Kematian dr. Karyadi membuat pemuda Semarang marah dan menyerang tentara Jepang. Peristiwa ini berlangsung tanggal 14 Oktober 1945-19 Oktober 1945.

Penulisan jalan cerita singkat dari peristiwa Pertempuran 5 Hari di Semarang memudahkan mahasiswa untuk merancang desain gambarnya. Siapa saja tokoh yang terlibat dalam peristiwa dan berapa adegan yang akan digambar dalam komik. Contoh yang kedua adalah dari mahasiswa atas nama Laeli Romidlotun N. yang berjudul Insiden Hotel Yamato:

Awal mulanya para tentara Jepang mendarat di Indonesia. Pada saat itu Indonesia masih di bawah jajahan Belanda. Jepang mengusir Belanda dan mulai menguasai Indonesia. Belanda yang sakit hati dan marah lalu melancarkan serangan ke kota Hiroshima (6 Agustus 1945) dan kota Nagasaki (9 Agustus 1945). Jepang kemudian menyerah tanpa syarat pada sekutu tanggal 15 Agustus 1945. Mengetahui hal itu, kemudian Ir. Soekarno membacakan proklamasi yang dihadiri oleh Drs. Mohammad Hatta dan lainnya pada tanggal 17 Agustus 1945. Soekarno kemudian memberikan ultimatum pada 30 Agustus 1945 yang memerintahkan untuk mengibarkan bendera merah putih di seluruh pelosok tanah air mulai tanggal 1 September 1945. Namun 2 minggu setelah ultimatum, berkibar bendera Belanda di atas gedung Hotel Yamato. Rupanya Mr. Ploegman yang memasang. Pemuda Surabaya yang melihat hal itu lalu melapor ke Residen Soedirman. Residen Soedirman ditemani Sidik dan Hariyono datang ke Hotel Yamato untuk berunding dengan Mr. Ploegman agar menurunkan bendera tersebut. Namun ia menolak dan terjadi keributan di dalam hotel. Ploegman tewas dicekik Sidik dan Sidik tewas ditembak rekan Mr. Ploegman. Sementara di luar hotel Yamato, rakyat sudah memanjat gedung dan mulai menurunkan bendera Belanda, bendera tersebut kemudian dirobek bagian birunya dan menjadi merah putih lalu dikibarkan kembali. Selang beberapa hari, Mallaby yang berkunjung dengan naik mobil Buick dihadang oleh sekelompok orang dan Mallaby tewas tertembak lalu mobil Mallaby hangus terbakar oleh ledakan granat.

Pada cerita berjudul Insiden Hotel Yamato, mahasiswa memberikan perbedaan untuk tokoh dari Belanda dan tokoh dari Indonesia dalam pembuatan komiknya. Perbedaan karakter tokoh pada komik bisa ditandai dengan warna kulit, warna rambut atau jika gambar hitam putih bisa dengan percakapan atau identitas lain yang mudah, misalnya seragam prajurit Belanda berbeda dengan pemuda Semarang. Ketiga adalah hasil tulisan milik mahasiswa atas nama Febri Maya Ariani yang berjudul Perumusan dan Pembacaan Teks Proklamasi:

Pada tanggal 14 Agustus 1945 golongan muda mendengar kabar berita bahwa Jepang telah menyerah kepada sekutu. Kabar tersebut telah disiarkan melalui radio Jepang dan Indonesia. Kemudian golongan muda mendesak golongan tua untuk segera melaksanakan proklamasi kemerdekaan Indonesia, tetapi golongan tua ingin mendiskusikan kemerdekaan Indonesia dalam rapat PPKI. Mendengar hal tersebut golongan muda tidak setuju, karena PPKI adalah bentukan Jepang, sedangkan golongan muda ingin agar kemerdekaan Indonesia tidak melibatkan Jepang. Lalu golongan muda menculik tokoh dari golongan tua yaitu Soekarno, Mohammad Hatta, dan Ahmad Soebardjo ke Rengasdengklok. Hal tersebut bertujuan agar golongan tua tidak berpengaruh oleh Jepang dalam perumusan naskah proklamasi. Perdebatan antara golongan tua dengan golongan muda pada akhirnya menemui jalan tengahnya yaitu golongan tua akan merumuskan naskah proklamasi di Jakarta.

Kembalinya golongan tua ke Jakarta langsung menyiapkan untuk kemerdekaan Indonesia. Pada awalnya perumusan teks proklamasi akan dilaksanakan di rumah Soekarno namun pada akhirnya seorang tokoh Jepang yang sangat mendukung kemerdekaan Indonesia bersedia membantu dan menawarkan rumahnya untuk dijadikan tempat perumusan teks proklamasi. Rumah Laksamana Maeda sendiri terletak di Jalan Imam Bonjol No. 1 Jakarta. Perumusan teks proklamasi dilakukan di ruang keluarga dan berlangsung sangat serius dan disaksikan oleh beberapa golongan muda. Teks proklamasi sendiri disusun oleh Soekarno, Moh. Hatta, Ahmad Soebardjo. Kemudian ditandatangi oleh Soekarno atas nama bangsa Indonesia. Setelah itu naskah otentik diketik menggunakan mesin ketik oleh Sayuti Melik dan siap dibacakan di depan seluruh penduduk bangsa Indonesia. Pada tanggal 17 Agustus 1945 tepat pukul 10.00 teks proklamasi dibacakan oleh bapak proklamator kita yaitu Soekarno yang dihadiri oleh penduduk Indonesia. Berita tentang kemerdekaan langsung menyebar ke seluruh penjuru dunia. Negara yang pertama kali mengakui kemerdekaan Indonesia yaitu Mesir. Bangsa Indonesia sangat senang mendengar bahwa Indonesia telah merdeka, hal tersebut memiliki arti yang sangat penting bagi bangsa Indonesia.

Cerita yang ditulis oleh Febri Maya Ariani yang berjudul Perumusan dan Pembacaan Teks Proklamasi lebih lengkap, dimulai dari peristiwa sebelum proklamasi, dan peristiwa yang terjadi setelah proklamasi. Komik yang dibuat oleh Febri Maya Ariani tidak hanya ingin menggambarkan secara visual peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia saja namun juga peristiwa lain yang berada di sekitarnya yang mempengaruhi kejadian itu. Semakin lengkap cerita yang dibuat artinya komik yang dihasilkan juga semakin rinci dan detail dari sisi cerita.

Selanjutnya yang keempat adalah contoh dari mahasiswa atas nama Atiqah Rahmasari yang berjudul Peristiwa Reformasi Tahun 1998:

Di suatu sekolah yaitu SMA Negeri 2 Purbalingga sedang berlangsung kegiatan belajar mengajar pada jam pertama kelas XII IPS 3 yaitu pelajaran sejarah. Hari itu materi yang akan dijelaskan yaitu tentang peristiwa proklamasi yang terjadi pada tahun 1998. Awalnya sang guru bertanya apakah muridnya mengetahui tentang peristiwa reformasi yang terjadi pada tahun 1998 atau tidak. Ternyata semua muridnya belum mengetahuinya. Kemudian sang guru menjelaskan peristiwa reformasi tersebut. Dalam penjelasannya, peristiwa reformasi awalnya disebabkan karena krisis moneter yang terjadi di Asia termasuk di Indonesia pada tahun 1990-an dan puncaknya pada tahun 1998. Pada saat itu keadaan Indonesia semakin tidak karuan sehingga memicu kemarahan rakyat dan terus melakukan demo yang dipelopori oleh mahasiswa yang puncaknya pada tanggal 19 Mei 1998. Mahasiswa Trisakti melakukan demo dan menelan korban. Empat mahasiswa trisakti meninggal dunia dalam peristiwa itu karena tertembak. Setelah itu muncul lagi demo besar-besaran oleh seluruh mahasiswa di Indonesia yang menuntut untuk pelengseran Soeharto dan kroninya. Massa menganggap keadaan pasti akan menjadi lebih baik ketika Soeharto lengser. Akhirnya Soeharto mengundurkan diri sebagai presiden pada 21 Mei 1998 setelah berkuasa hampir 32 tahun.

Menarik cerita yang disajikan oleh Atiqah Rahmasari yang berjudul Peristiwa Reformasi Tahun 1998 karena memberikan gambaran suasana kelas sedang pelajaran sejarah. Nampaknya Atiqah Rahmasari sudah menggunakan imajinasinya untuk masuk ke awal cerita, karena cerita pokok yang disajikan adalah cerita berdasarkan fakta. Hal ini dia lakukan agar peserta didik yang membaca komiknya merasakan betul apa yang sedang mereka baca. Kelima adalah hasil karya mahasiswa bernama Indah Wahyu Utami yang berjudul Konferensi Meja Bundar:

Konferensi meja bundar dilaksanakan pada tahun 1949 di istana Den Haag Belanda dari tanggal 23 Agustus 1949 sampai 2 November 1949. Tujuan KMB adalah untuk mengakhiri perselisihan antara Indonesia dengan Belanda melalui jalur diplomasi. Dari kesepakatan diatas kemudian menghasilkan isi dari KMB yaitu Belanda mengakui kedaulatan RIS sebagai sebuah negara yang merdeka, pengakuan kedaulatan dilakukan selambatnya tanggal 30 Desember 1950, penyelesaian status Irian Barat, dibentuknya Uni Indonesia-Belanda, Indonesia memberikan hak kepada Belanda untuk mendirikan perusahaan-perusahaan di Indonesia. RIS harus

membayar semua hutang Belanda, kapal-kapal perang Belanda akan ditarik dari Indonesia, tentara kerajaan Belanda akan ditarik mundur.

Cerita yang ditulis oleh Indah Wahyu Utami yang berjudul Konferensi Meja Bundar cenderung lebih singkat dan *to the point* pada cerita pokoknya. Singkat atau pun panjang cerita yang dihasilkan oleh mahasiswa sebelum membuat komik terpengaruh pada sumber data yang mereka baca. Naskah cerita yang ditulis oleh mahasiswa tersebut sudah berdasarkan sumber-sumber sejarah yang primer. Bila naskah cerita sudah ada, mahasiswa tinggal mengembangkan tokoh-tokoh yang terlibat, adegan demi adegan yang akan dituangkan dalam gambar sehingga lebih mudah dalam mengembangkan percakapan-percakapan di dalam komik. Bila proses ini sudah dilaksanakan, bisa dilanjutkan ke proses berikutnya yaitu menggambar komik.

3.2. Ketrampilan Mahasiswa Membuat Komik

Pada tahap ini mahasiswa mulai menggambar komik. Ada 2 kategori menggambar yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu menggambar manual dan menggambar secara digital. Pada pembuatan media pembelajaran berbasis komik, setidaknya komik yang dibuat mengandung unsur cerita yang lengkap namun disajikan sederhana artinya kalimat-kalimat dalam cerita dibuat ringkas karena mengedepankan visualisasinya (Azhar, 1997: 107-113). Tokoh-tokoh yang menonjol akan sering dimuat agar pembaca lebih mudah mengenal dan memahami karakter tokoh tersebut. Selain itu dalam pembuatan komik ini mahasiswa diminta meminimalisasi tokoh, artinya hanya tokoh-tokoh inti saja yang dimasukkan dalam cerita agar cerita menjadi lebih sederhana tanpa melepaskan unsur fakta sejarah. Beberapa titik cerita akan diberi warna atau penebalan garis agar memperjelas bahwa titik tersebut adalah penting dalam kronologis cerita.

Media pembelajaran komik sejarah pada penelitian ini termasuk dalam media pembelajaran yang dibuat sendiri dan memiliki 3 tahapan sebagai berikut: 1). Tahap Persiapan: pada tahap ini peneliti membimbing mahasiswa untuk menyiapkan apa saja yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran komik. Pertama, persiapan sumber-sumber sejarah untuk mendapatkan cerita yang sesuai fakta. Sumber yang digunakan meliputi buku, majalah dan jurnal. Selain itu persiapan dalam hal bahan kertas untuk media menggambar dan pensilnya. 2). Tahap kreatif produksi : tahap ini memerlukan pemikiran kreatif meliputi alur cerita, naskah cerita yang harus disesuaikan dengan fakta sejarah yang ada. Pada tahap ini peneliti membimbing mahasiswa untuk mulai merancang naskah cerita berdasarkan sumber sejarah yang sudah didapatkan. Naskah cerita dibuat ringan, ringkas, kalimat-kalimat percakapan dalam komik juga akan dibuat pendek-pendek saja mengingat media pembelajaran ini nanti sasarannya untuk siswa sekolah dasar sampai menengah. 3). Tahap produksi: pada tahap ini peneliti membimbing mahasiswa melakukan proses pembuatan komik dengan cara manual digambar dengan menggunakan tangan di kertas gambar dan menggunakan aplikasi.

Pada tahap persiapan peneliti membimbing mahasiswa untuk mempersiapkan naskah cerita yang akan digambar dalam bentuk komik. Pembuatan naskah ini diawali dengan adanya ide atau gagasan melalui proses berpikir kreatif. Apabila sudah mendapatkan ide atau gagasan, maka ide atau gagasan tersebut bisa diperkaya melalui pengumpulan informasi yang terkait. Misalnya dengan mengkaji literatur yang relevan atau melakukan survei pendahuluan. Mengkaji literatur yang relevan diperlukan agar cerita yang disajikan dalam bentuk komik tidak melenceng dari fakta-fakta sejarah yang ada.

Pada tahap kreatif produksi, peneliti membimbing mahasiswa untuk melakukan *treatment*. *Treatment* yang dimaksud disini adalah penggambaran alur cerita atau plot dari awal sampai akhir. *Treatment* mencoba memberikan uraian secara singkat dalam bentuk deskriptif bagaimana suatu episode cerita atau rangkaian peristiwa yang akan dikerjakan. Melalui *treatment* tergambaran runtutan cerita dari awal sampai akhir sehingga memudahkan pengembangan media pembelajaran. Berikut ini penggambaran proses tahap kreatif produksi:



Gambar 2: Proses tahap kreatif pembuatan komik

Pada tahap produksi, peneliti membimbing mahasiswa untuk mulai menggambar komik sesuai dengan alur cerita yang sudah ditetapkan dalam tahap kreatif produksi atau *treatment*. Waktu pembuatan juga harus sudah terjadwal sehingga media bisa selesai dalam waktu yang sudah ditentukan. Bila tahapan ini sudah terlaksana, peneliti tinggal melakukan tahapan evaluasi yaitu untuk melakukan cek ulang apakah cerita yang digambar dalam komik sudah sesuai dengan fakta sejarah. Selain mengenai fakta, dalam pembuatan media pembelajaran menurut Benny A. Pribadi (2017: 75) penempatan judul, anak judul ilustrasi dan nomor halaman dalam sebuah tulisan adalah hal yang harus diperhatikan karena akan mempengaruhi minat pembacanya. Karena peneliti membimbing mahasiswa untuk memastikan bahwa komik sejarah yang dibuat sudah betul dan sesuai dari segala sisinya. Apabila derajat kebenaran sudah dianggap maksimal, maka komik sudah bisa dipakai untuk media pembelajaran sejarah.

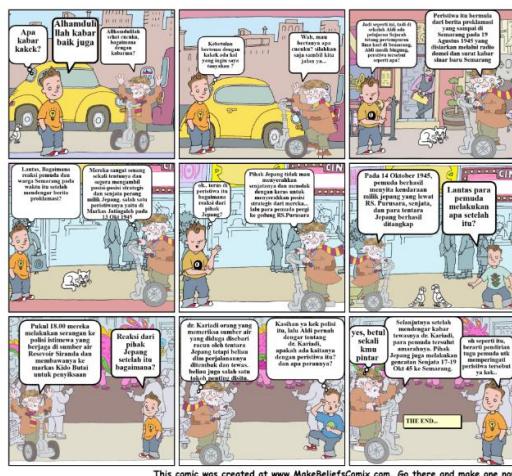
Komik yang dibuat dengan cara manual salah satunya dibuat oleh Nujaemah Luthfiah Rosjiq dengan judul Tanam Paksa terdiri dari 11 halaman beserta cover. Pada bagian cover, tidak terdapat gambar, hanya judul cerita dan identitas mahasiswa yaitu nama, NIM dan kelas. Komik ini dibuat dengan pensil nuansa hitam putih. Penggunaan warna hanya sedikit yaitu pada bagian baris luar untuk memisahkan setiap adegan dalam cerita. Pada komik ini orang Indonesia digambarkan dengan blangkon, topi caping petani dan pakaian sehari-hari, sementara orang Belanda digambarkan dengan seragam serdadu, topi baret, dan topi prajurit. Berikut ini contoh hasil menggambar komik dengan cara manual hasil karya mahasiswa bernama Nujaemah Luthfiah Rosjiq dengan judul Tanam Paksa:



Gambar 3 : Komik dibuat dengan cara manual

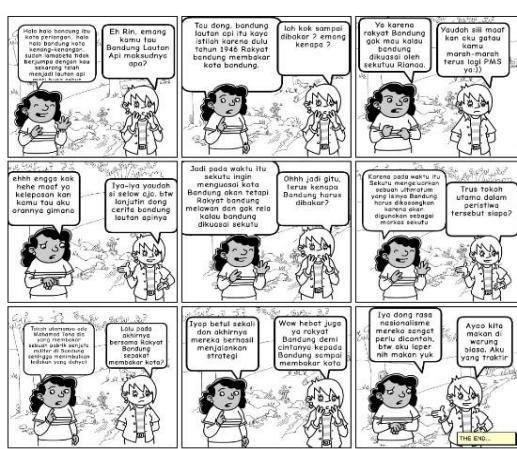
Cerita komik diawali dengan penjelasan mengenai latar belakang awal mula dikeluarkannya kebijakan sistem tanam paksa. Percakapan antar tokoh dibuat singkat dan sederhana agar pembaca komik nantinya tidak bosan, namun tujuan tetap tercapai. Pada halaman kedua menceritakan bagaimana rakyat begitu susah dan menderita dengan adanya sistem tanam paksa buatan Belanda. Disini pembaca komik diajak untuk berpikir bahwasannya kemerdekaan adalah anugerah yang luar biasa untuk Indonesia. Pembaca komik diharapkan menjadi lebih nasionalis dan cinta dengan tanah air Indonesia. Pada gambar ketiga menjelaskan tentang kondisi rakyat yang semakin susah akibat adanya tanam paksa. Pada bagian akhir cerita komik ini menggambarkan tentang keuntungan yang didapatkan dari sistem tanam paksa adalah untuk kepentingan Belanda bukan untuk rakyat Indonesia.

Pembuatan komik yang kedua adalah dengan metode digital yaitu dengan bantuan software yang banyak tersedia di internet salah satunya adalah di website www.makebeliefscomic.com. Aplikasi ini gratis dan relatif mudah untuk dilakukan. Berikut ini contoh komik digital buatan mahasiswa:

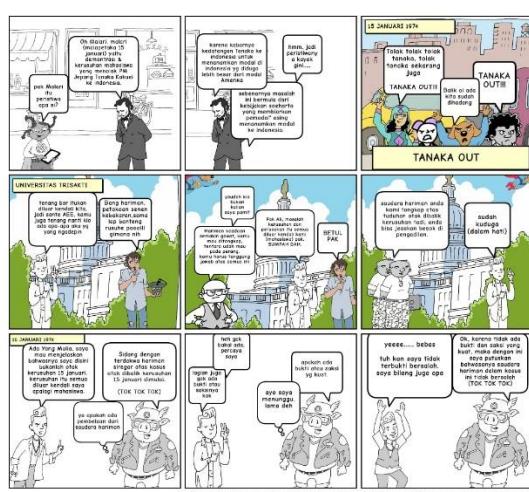


Gambar 4: Komik buatan mahasiswa Afif Wahyu berjudul Pertempuran 5 hari

di Semarang dengan menggunakan warna



Gambar 5: Komik buatan mahasiswa Dika Aditya Kurniawan berjudul Bandung Lautan Api dengan nuansa hitam putih



Gambar 6: Komik buatan mahasiswa Sandi Yudha berjudul Peristiwa Malari dengan dua nuansa yaitu hitam putih dan berwarna

Komik yang dibuat oleh mahasiswa model digital dengan bantuan aplikasi gratis di internet memiliki kekurangan yaitu penggambaran tokoh yang kurang spesifik, serta penggambaran latar belakang yang kadang tidak sesuai dengan isi cerita. Ada keterbatasan dalam pemilihan tokoh dan gambaran setting cerita, sebenarnya bisa dimaksimalkan namun dengan tingkat pembuatan yang lebih rumit dan waktu yang lebih lama. Kekuatan membuat media pembelajaran komik digital dengan aplikasi gratis ada pada sajian warna dan bentuk yang memang menarik mata. Kekurangan ini bisa ditutupi dengan alur percakapan yang disajikan dalam cerita. Pembaca tidak akan bosan untuk mengikuti arus cerita yang disajikan dengan menarik.

3.3. Peningkatan Pemahaman Sejarah pada Mahasiswa

Belajar sejarah dengan komik memiliki beberapa keuntungan, baik yang membuat komik atau yang membaca komiknya sama-sama diuntungkan. Pertama, bagi mahasiswa yang membuat komik, karena sebelum membuat komik harus lebih dulu memahami alur ceritanya, mau tidak mau mahasiswa harus terlebih dahulu membaca peristiwa yang akan dibuat komik dari sumber terpercaya. Hal ini membuat mereka belajar menjadi lebih paham tentang sebuah peristiwa sejarah. “Sebelum membuat komik kita terlebih dahulu harus paham akan alur dari cerita tersebut, jadi mau tidak mau harus membaca tentang peristiwa tersebut dari berbagai sumber. Jadi ketika membuat komik, saya dapat membayangkan apa yang terjadi ketika masa itu, dan saya membuat komik sesuai dengan bayangan yang ada di pikiran saya setelah membaca tentang peristiwa tersebut (Wawancara dengan Dian Setia Ningrum). Begitu juga disampaikan oleh Dwi Qurotu Ayuni “Kita jadi lebih mengetahui tentang peristiwa yang belum diketahui atau peristiwa sudah diketahui menjadi lebih tahu tentang peristiwa tersebut. Adanya media pembelajaran komik ini baik yang manual atau digital, kita juga bisa melatih kreatifitas kita dan mengasah bakat dalam menggambar. Selain yang manual adalah yang terbentuk software atau aplikasi disitu kita dapat mengetahui cara menggunakan bagaimana”.

Kedua, mahasiswa dituntut untuk dapat menceritakan kembali peristiwa tersebut dalam bentuk gambar. Seperti yang diungkapkan oleh Rendi Revaldi Zars “Secara tidak langsung kita tengah menceritakan kembali akan peristiwa sejarah. Dengan kita menggambar apalagi menggambar komik sejarah, hal ini akan lebih mudah diingat oleh otak kita serta melalui sumber yang kita baca tentunya akan lebih meningkatkan pemahaman kita akan peristiwa sejarah yang telah kita kuasai”. Untuk dapat menceritakan kembali tentu saja mahasiswa harus paham terlebih dahulu dengan jalan cerita peristiwa yang akan digambar dalam komik.

Ketiga, cerita komik mengandung pesan moral yang baik untuk perkembangan siswa-siswi seperti yang dikatakan oleh Arum Indarwati “Karena sudah berbasis teknologi sehingga lebih mudah ditangkap oleh peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik. Komik yang disajikan mengandung cerita selain itu juga muatan moral.” Gambaran tentang nasionalisme, perjuangan, dan kehebatan bangsa Indonesia diharapkan mampu membentuk karakter yang posisif bagi pembaca.

Keempat, melatih mahasiswa menjadi lebih kreatif karena dituntut untuk bisa menggambar baik yang manual maupun yang digital. Hal ini diakui oleh Dhika Fajar Sulistyo “membuat saya memiliki ketrampilan dasar dalam menggambar baik secara konvensional dan secara online”. Kelebihan lainnya selain meningkatkan pemahaman tentang sejarah juga meningkatkan motivasi dan daya tarik. Pembaca khususnya siswa jelas lebih termotivasi karena gambar memang lebih menarik dibanding hanya tulisan saja. “Anak-anak lebih menyukai cerita bergambar dibanding cerita biasa. Anak-anak akan lebih tertarik untuk belajar sejarah dengan adanya media komik” kata Laeli Romiidotun N. Hal serupa disampaikan oleh Febri Maya Ariani “Pembuatan media komik dapat meningkatkan pemahaman saya terhadap peristiwa sejarah karena disitu terdapat tokoh dan gambar-gambar yang membuat kita membayangkan apa yang telah terjadi pada saat itu. Membuat orang yang malas membaca jadi tertarik untuk membacanya.” Sedangkan menurut Afif Wahyu Setiawan “Menjadikan belajar lebih asyik, menyenangkan, tidak monoton, visualisasi lebih hidup dan menarik sehingga lebih mudah untuk memahami peristiwa sejarah”.

Belajar sejarah dengan metode ceramah saja memang menimbulkan kebosanan, sehingga perlu diberikan media lain yang lebih menarik. Menurut Marthias “terkadang siswa bosan dengan teknik pembelajaran yang ceramah dan diskusi, dengan adanya pembuatan komik yang bertema sejarah dapat membantu mereka dalam menghadapi kebosanan”. Begitupun menurut Indah Wahyu Utami “menggunakan media komik dapat menarik perhatian bagi para peserta didik yang suka membaca anime, dengan komik orang yang membaca akan berimajinasi tentang peristiwa tersebut”.

Kedua model komik tersebut jelas memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing. Misalnya keunggulan pada komik digital yang jelas lebih mudah dalam pembuatannya karena dibantu oleh aplikasi yang sudah tersedia secara online. Namun kelemahan komik digital adalah pilihan gambarnya yang tidak begitu banyak. Kalau banyak cerita yang dibuat akan menimbulkan kesan monoton. Komik manual memiliki kelebihan seperti melatih ketrampilan dalam menggambar dan tidak perlu aplikasi. Namun kekurangannya adalah gambarnya kurang baik dan kurang rapi. Namun lebih terasa hidup karena gambaran tokoh dan settingnya sesuai dengan peristiwa.

4. Simpulan

Penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa komik bisa dijadikan sebagai salah satu media inovasi dalam pembelajaran sejarah karena dipandang bisa meningkatkan ketrampilan dan pemahaman sejarah, selain itu meningkatkan motivasi. Media pembelajaran sejarah dengan bentuk komik sejarah dapat dibuat dengan menggunakan 2 cara yaitu manual dan digital. Ada kelebihan dan kekurangan antara komik manual dan komik digital diantaranya komik manual lebih sederhana tampilannya, namun lebih rinci dari segi penggambaran tokoh dan setting. Komik digital lebih mudah pembuatannya dan lebih menarik dari sisi warnanya, namun kurang tepat saat penggambaran bentuk tokoh dan setting peristiwa. Kelebihan lain komik sejarah adalah adanya pesan moral yang kuat dalam setiap gambar dan cerita. Pembaca komik dapat menikmati belajar sejarah dengan asyik dan menyenangkan sekaligus sarat akan nilai-nilai moral kebangsaan.

References

- Azhar Arsyad. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Benny A. Pribadi. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- I Gde Widja. 1989. *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Depdikbud.
- . 2002. *Menuju Wajah Baru Pendidikan Sejarah*. Yogyakarta: LAPERA Pustaka Utama
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soewarso. 2000. *Cara-cara Penyampaian Pendidikan Sejarah untuk Membangkitkan Minat Peserta Didik Mempelajari Sejarah Bangsanya*. Jakarta: Depdikbud.
- Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Wilkinson. 1984. *Media dalam Pembelajaran: Penelitian Selama 60 Tahun*. Jakarta: CV. Rajawali.