

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PROJECT BASED LEARNING MATERI KERAJAAN MARITIM HINDU BUDHA DI INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 2 SMA N 11 MUARO JAMBI

Suci Adelsa¹, Budi Purnomo², Isrina Siregar³

ciciadelsa@gmail.com¹, budipurnomo@unja.ac.id², isrinasiregar@unja.ac.id³

Pendidikan Sejarah Universitas Jambi¹²³

Abstrak: Artikel ini bertujuan untuk mengembangkan Media Komik Berbasis *Project Based Learning* Materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 11 Muaro Jambi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan materi komik berbasis project based learning yang dikembangkan pada validasi pertama dengan kategori "cukup baik" dan pada validasi materi kedua dengan kategori "baik". Pada validasi media pertama mendapatkan kategori "baik" dan pada validasi media kedua mendapatkan kategori "baik". Dari penilaian guru terhadap media pembelajaran berbasis project based learning ini diperoleh kategori "baik". Sedangkan untuk skor yang didapat dari angket respon, terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dimana uji coba kelompok kecil mendapatkan presentasi 86,1 % dengan kategori "sangat baik". Dari uji coba kelompok besar diperoleh presentasi 88,33% dengan kategori "sangat baik"

Kata kunci: Media Komik, Pengembangan, *Project Based Learning*

Abstract: This article aims to develop Project-Based Learning-Based Comic Media Material on Hindu-Buddhist Maritime Kingdoms in Indonesia for Class XI Social 2 Students of SMA N 11 Muaro Jambi. This research is a type of research and development or Research and Development (R&D). The results of this study indicate that the development of project based learning comic material developed in the first validation is in the "good enough" category and in the second material validation is in the "good" category. In the first media validation it gets the "good" category and in the second media validation it gets the "good" category. From the teacher's assessment of project-based learning media, the "good" category was obtained. As for the scores obtained from the response questionnaire, it consisted of small group trials and large group trials, where small group trials received an 86.1% presentation in the "very good" category. From the large group trial, a presentation of 88.33% was obtained in the "very good" category

Keywords : Comic Media, Development, *Project Based Learning*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling terhubung satu dengan yang lain. Menurut Pratama (2018:52) komponen tersebut meliputi: Tujuan, bahan, metode dan evaluasi. Pendidik harus mempertimbangkan empat komponen pembelajaran ketika memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan mana yang akan digunakan dalam proses

pembelajaran. Pembelajaran pada hakekatnya merupakan proses interaktif yang berlangsung antara guru dan siswa baik melalui interaksi langsung di dalam kelas maupun melalui pembelajaran di luar kelas, yaitu melalui pemanfaatan lingkungan belajar yang berbeda. Redjeki (2015: 3) berpendapat, terdapat perbedaan interaksi tersebut, kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh pelatih dapat dilakukan dengan model pembelajaran yang berbeda. UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 (20) Sistem Pendidikan Nasional, "Pembelajaran adalah suatu proses dimana peserta didik berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Hakikat belajar adalah proses interaksi dengan segala keadaan sekitar individu. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu yang ada di sekitar siswa.

Padahal, pembelajaran siswa sekolah menengah tidak memiliki banyak masalah nyata hari ini. Kusumawati (2019: 44) menjelaskan bahwa tugas pelatih adalah menyelesaikan masalah tersebut dengan bantuan material modular. Materi yang relevan dikatakan mampu memecahkan permasalahan dalam pembelajaran sejarah yang tidak menghubungkannya dengan kehidupan nyata, jika guru menggunakan contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari, maka siswa akan mudah memahami pelajaran, sehingga memungkinkan terjadinya pembelajaran partisipatif dan hal ini akan membuat keberhasilan belajar meningkat.

Materi pembelajaran terdiri atas pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dikembangkan berdasarkan standar kompetensi lulusan, standar kompetensi, dan standar isi kompetensi inti. Materi juga merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung pembelajarannya agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan oleh guru.

Namun pada kenyataannya, siswa saat ini lebih mengutamakan nilai yang tinggi daripada memperhatikan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus memiliki cara agar siswa menarik perhatian guru dan memperhatikan setiap gerak tubuh dan perkataan. Misalnya guru perlu mengembangkan materi yang sudah ada di sekolah misalnya modul, namun ternyata saat ini modul yang ada kurang menarik bagi siswa, maka penulis ingin memberikan model pembelajaran kecil yang dikaitkan dengan materi yaitu modul (Sukarmin, 2018:66).

Hidayah dan Ulva (2017:55) mengemukakan bahwa model pembelajaran Project based learning dapat diartikan sebagai model pembelajaran yang berbasis pada proyek atau menghasilkan produk, Project based learning mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan Project based learning diketahui mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penerapan metode proyek juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, prestasi belajar dan keterampilan siswa dalam pembelajaran sejarah jika dibandingkan dengan metode ceramah dan diskusi. Berdasarkan penelitian sebelumnya tentang Project based learning yaitu dari Sukarmin (2018:2) penelitian yang dikembangkan oleh peneliti yaitu terdapat 6 langkah-langkah yaitu penentuan pertanyaan mendasar, perancangan proyek, penyusunan jadwal, pengawasan kemajuan proyek, pengujian hasil, dan

pengevaluasian pengalaman yang dituangkan kedalam satu kesatuan dirubrik yang ada.

Alasan peneliti melakukan penelitian ini karena selama proses pembelajaran, pengemasan pembelajaran sejarah yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 11 Muaro Jambi belum ditangani secara sistematis. Hal ini disebabkan karena pendidik relatif masih kurang kreatif untuk menciptakan kondisi untuk mengarahkan peserta didik agar mampu mengintegrasikan konstruksi pengalaman kehidupannya sehari-hari di luar sekolah dengan pengetahuannya di kelas. Akibatnya, pencapaian tujuan pembelajaran sejarah menjadi kurang berhasil. Ditambah kondisi kelas yang cukup ramai menyebabkan pembelajaran kurang efektif dimana terdapat 56 peserta didik yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas XIA dan XIB masing-masing kelas belajar siswa masih banyak yang ribut dan mengantuk.

Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada pendidik (teacher centred) pendidik hanya menggunakan metode ceramah sebagai cara menyampaikan materi pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar sejarah peserta didik yang masih kurang dari Kriteria Batas Minimum (KBM) 75% yang ditentukan. Berdasarkan observasi, selama guru mengajar hanya menggunakan buku paket yang menjadi tantangan kita itu karena sekarang harus K13 dan memakai tema, jadi kita harus betul-betul fokus.

Dari hasil wawancara tersebut dapat dikatakan bahwa Sampai saat ini materi yang digunakan dalam proses pembelajaran masih berupa penggunaan buku teks, sedangkan kendala lain yang dihadapi guru adalah terkait dengan kurikulum saat ini yaitu. Kurikulum K13 dimana mata pelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran masih banyak siswanya. mereka tidak memahami pembelajaran tematik. dan menggunakan buku-buku yang disediakan oleh buku teks, umumnya berisi sedikit penjelasan, tidak mencakup secara komprehensif seperti dalam modul, sehingga guru menginginkan buku pendamping, yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Ini Komik Media. Menurut Marlin (2018: 54) Cerita bergambar merupakan media yang sederhana, jelas dan mudah dipahami sehingga sangat digemari oleh pembaca baik anak-anak maupun dewasa.

Contohnya media komik iini dapat diterapkan pada materi Kebudayaan Kebudayaan Hindu dan Buddha. Materi ini tidak hanya mengatur cara beribadah masyarakat Indonesia pada zaman itu, tetapi juga memberikan beberapa warisan sejarah. Misalnya, kejayaan kerajaan, tempat keagamaan, prasasti, pegangan hidup, dan sebagainya. Hal ini turut dikonfirmasi oleh Syahputra dkk (2020) yang menerangkan bahwa pemanfaatan sumber sejarah terutama sejarah lokal ini dapat digunakan pada era digital jika dikolaborasikan dengan media yang baik.

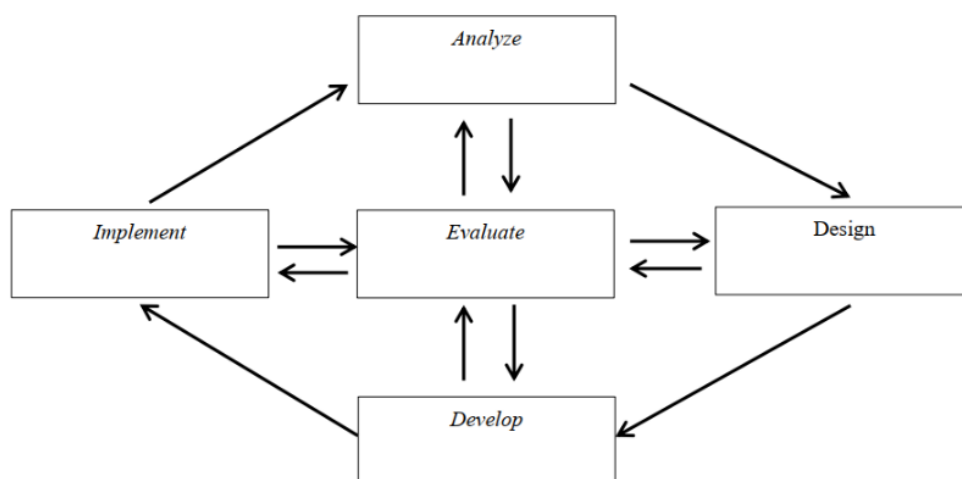
Untuk mengatasi permasalahan di atas, solusi yang tepat adalah dengan menyajikan materi sesuai dengan keterampilan inti dan dasar yang termuat dalam kurikulum. Selain itu, meningkatkan kinerja siswa atau mengembangkan metode pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penelitian ini untuk mengangkat dalam sebuah skripsi yang berjudul Pengembangan Media Komik Berbasis Project based learning Materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia Siswa Kelas XI IPS 2 SMA N 11 Muaro Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2021:99) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Suryani dkk (2019:128) menerangkan tujuan pemilihan model ADDIE sebagai model pengembangan media adalah untuk menghasilkan produk dan prosedur yang diuji coba di lapangan secara sistematis, dievaluasi, dan diperbaiki sehingga memenuhi kriteria yang diharapkan terkait keefektifan, kualitas dan standar yang ditetapkan.

Model ADDIE memiliki kesederhanaan dan mudah dipahami dan strukturnya sistematis. Model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) analisis (analyze), (2) perancangan (design), (3) pengembangan (development), (4) implementasi (implementation), dan (5) evaluasi (evaluation) (Umar, 2011). Tahapan-tahapan pengembangan model ADDIE ditunjukkan pada Gambar 1 berikut:

Gambar 1 Tahapan ADDIE Model (Umar, 2011)



Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan sumber belajar bentuk komik pada mata pelajaran pendidikan sejarah dengan materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia ini diketahui melalui validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, validasi oleh guru dan uji coba penggunaan oleh siswa.

Dalam penelitian ini, proses pengembangan meliputi proses pembuatan produk. Proses pengembangan direvisi sampai produk didefinisikan. Model ADDIE yang terdiri dari lima tahap analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam lingkungan pembelajaran komik web yang akan dikembangkan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah: Kuesioner untuk ahli materi, media, bahasa, guru dan siswa. Instrumen ini diperiksa validitasnya, yaitu. H. membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada. Nantinya, hasil validasi tersebut dijadikan sebagai masukan dan untuk merevisi media dan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Tabel kategori numerik penelitian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 Kategori pilihan berdasarkan skala Likert

Alternatif Respon	Skor
Sangat tidak baik (STB)	1
Kurang baik (KB)	2
Cukup baik (CB)	3
Baik (B)	4
Sangat baik (SB)	5

Sumber : (Sugiyono, 2021: 167-169)

Tabel 2 Katogori Tingkat Validasi Media

No	Jumlah skor jawaban	Klasifikasi validasi
1	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
2	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Kurang Baik (KB)
4	21% - 40%	Tidak Baik (TB)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Baik (STB)

Sumber: (dimodifikasi Riduwan, 2012:89)

Media e-komik yang akan dikembangkan, jika klasifikasi media baik atau sangat baik maka media e-komik tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran Dengan syarat apabila acuan kriteria dalam angket validasi media menghasilkan rata-rata >102.

Data yang diperoleh dari instrumen angket respon siswa terhadap produk media pembelajaran e-komik yang dikembangkan, selanjutnya dianalisis untuk menghitung presentase yang memberikan tanggapan sesuai dengan kriteria tertentu. Adapun rumusan yang digunakan untuk menghitung presentase kelayakan menurut Sudjono (2008) adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah}}{\text{skala nilai}}$$

Tabel 3 Katogori Tingkat Persentasi Respons Siswa

No	Jumlah skor jawaban	Klasifikasi validasi
1	81% - 100%	Sangat Baik (SB)
2	61% - 80%	Baik (B)
3	41% - 60%	Kurang Baik (KB)
4	21% - 40%	Tidak Baik (TB)
5	0% - 20%	Sangat Tidak Baik (STB)

Sumber: (dimodifikasi Riduwan, 2012: 89)

Media pembelajaran e-komik yang dikembangkan jika klasifikasi medianya baik atau sangat baik maka media pembelajaran e-komik tersebut dapat dikatakan layak secara praktis. Dengan syarat media dapat dikatakan layak apabila interpretasi skor dalam angket respon siswa >61%.

HASIL PENELITIAN

Tahap Analisis Awal

Tahap analisis dibutuhkan untuk menetapkan dasar pengembangan dari media pembelajaran berupa komiks menggunakan *Software Comic Life* yang akan dibuat. Tahapan ini dilakukan melalui kegiatan observasi dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada ibu Yulis, S. Pd selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA N 11 Muaro Jambi. Selain melakukan wawancara pada guru, peneliti menyebarkan angket kepada sepuluh orang siswa kelas XI IPS. Hasil observasi ini berguna untuk mengumpulkan data terkait permasalahan yang terjadi oleh guru dan peserta didik di SMA N 11 Muaro Jambi. Data yang diperoleh dari angket analisis ditinjau dari aspek kebutuhan, tujuan, karaktersistik siswa, materi dan teknologi pendidikan.

1) Analisis Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis data dan angket kebutuhan yang diperoleh dari observasi di SMA N 11 Muaro Jambi, 100% siswa menyatakan telah memiliki smartphone dan 100% mengatakan mereka boleh menggunakan smartphone untuk kegiatan belajar dikelas. Selain itu 100% siswa menyatakan kalau guru tidak menggunakan media saat pembelajaran materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia sehingga bisa menjadi faktor 70% siswa menyatakan materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia sulit untuk dipahami dan 80% siswa menyatakan materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia tidak cukup hanya dengan penjelasan guru saja.

2) Hasil Analisis Tujuan

Analisis tujuan untuk menetapkan arah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat pembelajaran, dalam pengembangan media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan *Software Comic Life*. Tujuan ini juga telah tertuang dan sesuai dengan Kompetensi Inti dan Kompetensi dasar siswa kelas XI IPS 2 SMAN 11 Muaro Jambi.

3) Analisis Karakter Siswa

Pada analisa karakter siswa ini, didapatkan informasi mengenai persepsi siswa terhadap materi pembelajaran khususnya materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia. Pandangan siswa berkaitan dengan karakteristik yang dimiliki siswa sebagai satu syarat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan diberikan oleh guru. Status ekonomi siswa. Status ekonomi siswa dilihat dari siswa yang memiliki smartphone yang dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk menggunakan media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan *Software Comic Life* yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran di dalam kelas oleh siswa dan guru maupun secara mandiri oleh siswa. Kepribadian siswa yang bisa dilihat dari tingkah siswa dalam proses pembelajaran.

4) Analisis Materi

Adapun materi yang digunakan adalah materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia. Dari hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah yaitu Yulis, S. Pd mengatakan jika materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia cukup sulit untuk dipahami siswa karena cangkupan materinya yang cukup luas dan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan. Hal lain yang menjadi permasalahan karena minimnya ketersediaan buku teks Sejarah yang digunakan untuk siswa kelas XI IPS menjadi hambatan karena sebagian besar waktu yang digunakan dikelas untuk mencatat materi.

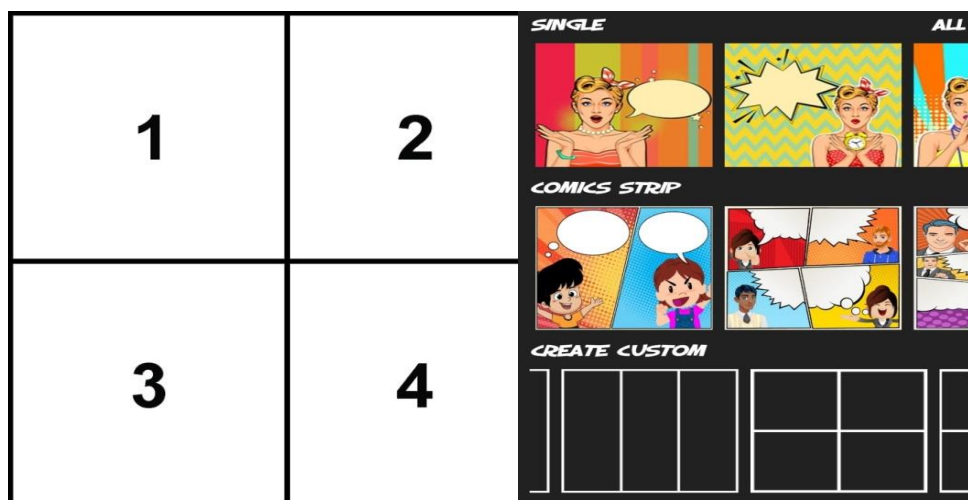
5) Analisis Teknologi dalam Pendidikan

Berdasarkan analisis kebutuhan, 100% siswa sangat tertarik dengan media pembelajaran sejarah berupa komik yang memudahkan mereka belajar secara mandiri. Hal ini dikarenakan, didalam satu komik tersebut, sudah memuat berbagai fitur diantaranya, gambar, film, website, serta latihan yang berkaitan tentang materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia. Media ini pun bisa menjadi solusi dari kurangnya ketersediaan alat proyektor di SMA N 11 Muaro Jambi, terutama dalam pembelajaran Sejarah. *Software Comic Life* dipilih karena mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran berupa aplikasi android. Menggunakan *Software Comic Life* dalam membuat aplikasi tidak membutuhkan keahlian khusus, atau bahasan pemograman dalam membuat aplikasi.

Tahap Desain (Design)

Dalam mendesain media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan *Software Comic Life* ini, peneliti membuat *flowchart* sebagai acuan untuk mengembangkan produk. *Flowchart* adalah pembahasan alur atau bagan yang dapat menjelaskan produk yang akan dikembangkan. Berdasarkan *flowchart* tersebut, kemudian dilakukan pengumpulan bahan yang terdiri dari pengumpulan materi, gambar, video, serta film dan soal-soal, yang berkaitan dengan materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia. Adapun bentuk *flowchart* yang dibuat adalah Sesuai dengan susunan dari *flowchart* yang sudah dibuat, media pembelajaran berupa komik berisi materi-materi sebagai berikut:

Gambar 2 Tampilan Menu Aplikasi



1. Fitur “Tentang Aplikasi” berisi tentang data penulis sebagai pembuat komik.
2. Fitur “KD” berisi kompetensi dasar materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia.
3. Fitur “E-Reader” berisi beberapa materi yang berkaitan dengan Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia yang berbentuk pdf. Materi disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di SMA N 11 Muaro Jambi dan silabus yang digunakan di Kelas XI IPS.
4. Fitur “Photo” berisi 2 galeri yaitu gambar tokoh-tokoh penting Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media. Pada tahap ini media dibuat berdasarkan rancangan yang sudah dibuat pada tahap desain dengan mengumpulkan materi, gambar, serta ringkasan komik yang berkaitan dengan materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia.

Gambar 3 Tampilan Komik



Komik yang dikembangkan memiliki fitur-fitur yang dibutuhkan siswa untuk memahami materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia Siswa kelas XI SMA N 11 Muaro Jambi. Komik ini diberi nama “Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia”.

Pada tahap ini media divalidasi oleh 2 ahli materi dan ahli media, sehingga sebelum dilaksanakannya implementasi disekolah media sudah siap dan pantas untuk diuji cobakan disekolah. Berikut ialah paparan hasil validasi dari ahli media dan ahli materi.

1) Validasi Materi

Validasi materi dilakukan pada tanggal 13 Juni 2022 terkait aspek Format, Isi dan Bahasa yang digunakan yang menjadi ahli materi dari media pembelajaran sejarah berupa komik ini adalah Ibu Nelly Indrayani, S. Hum., M. Hum merupakan dosen Prodi Pendidikan Sejarah di Universitas Jambi. Bagian yang dinilai adalah format, isi, dan bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan *Software Comic Life*.

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui apakah materi, komik serta soal yang terdapat dalam media pembelajaran sejarah berbasis komik layak digunakan dan diuji cobakan. Validasi materi dilakukan sebanyak dua kali untuk mencapai hasil yang diinginkan sehingga materi layak untuk digunakan pada media pembelajaran berbasis komik.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran

No	Skala Nilai	Jumlah Nilai (%)	Kategori
1.	5	30	Sangat baik
2.	4	16	Baik
3.	3	14	Cukup baik
4.	2	2	Tidak baik
5.	1	-	Sangat tidak baik
Skor		62 %	Baik

Setelah dilakukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari validasi pertama oleh ibu Nelly Indrayani, S. Hum., M. Hum terhadap materi Kerajaan Maritim Hindu Budha di Indonesia dalam media pembelajaran berupa komik menggunakan *Software Comic Life*, dilakukan validasi untuk kedua kalinya.

Berdasarkan validator yang memberikan komentar bahwa materi sudah sesuai dan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator pada validasi pertama dan media pembelajaran sejarah berupa komik sudah dapat digunakan dalam penelitian dan di ujicobakan di sekolah. Skor yang diperoleh pada validasi kedua ini adalah 62% dan dapat dikategorikan “Baik” sesuai dengan **tabel 2** serta media pembelajaran sejarah berupa komik ini sudah dapat di ujicobakan di kelas XI IPS SMA N 11 Muaro Jambi.

2) Validasi Media

Media pembelajaran berupa komik yang telah dibuat kemudian di validasi oleh ahli media yaitu Ibu Yoan Mareta, M. Pd pada tanggal 6 Juni 2022. setelah

melihat media pembelajaran berupa komik yang dirancang oleh peneliti, selanjutnya ahli media menilai media pembelajaran berupa komik menggunakan *Software Comic Life* tersebut menggunakan angket. Dari hasil validasi tersebut didapatkan saran dan perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil perbaikan pertama oleh ahli media pada Tabel 4.9 maka diperoleh komentar dan saran dengan tujuan agar media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan *Software Comic Life* yang dibuat oleh peneliti menjadi lebih baik lagi. Adapun saran dan masukan yang diperoleh sebagai berikut:

- 1) Ukuran font materi disamakan dan diperbesar
- 2) Ditambahkan identitas media
- 3) Background dengan materi diperbaiki dan gunakan warna yang kontras agar lebih menarik.

Ahli media menyarankan agar menambahkan fitur identitas aplikasi dengan mencantumkan pembuat aplikasi dan tujuan dari dibuatnya aplikasi dan fitur untuk kesimpulan materi. Berikut adalah paparan hasil validasi media:

Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Skala Nilai	Jumlah Nilai (%)	Kategori
1.	5	51	Sangat baik
2.	4	20	Baik
3.	3	-	Cukup baik
4.	2	-	Tidak baik
5.	1	-	Sangat tidak baik
	Skor	71 %	Baik

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari validasi, dilakukan validasi yang kedua. Berdasarkan **tabel 2**, hasil validasi yang kedua maupun kedua media pembelajaran sejarah berupa komik dikategorikan “baik”. Dari validasi kedua ini diperoleh skor 71% dan dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Proses uji coba media pembelajaran sejarah berupa komik dilakukan di kelas XI IPS SMA 11 Muaro Jambi yang disambut baik oleh guru pengampuh mata pelajaran Sejarah yakni ibu Yulis, S. Pd dan siswa kelas XI IPS. Media pembelajaran sejarah berupa komik ini dianggap sangat menarik karena baru pertama kalinya mereka mengetahui ada media pembelajaran berupa komik yang sangat mudah mereka gunakan.

Uji coba dilakukan 2 kali yakni uji coba kelompok kecil pada tanggal 28 Juni 2022 dan uji coba kelompok besar pada tanggal 29 Juni 2022. Uji coba kelompok kecil terdiri dari 10 siswa kelas XI IPS 1. uji coba kelompok besar keseluruhan siswa kelas XI IPS

SMA N 11 Muaro Jambi sebanyak 29 siswa terkecuali 10 siswa yang sudah dipilih di uji coba kelompok kecil sebelumnya.

Dipilihnya SMA N 11 Muaro Jambi sebagai tempat penelitian dikarenakan saat observasi peneliti mengalami kesulitan ketika ingin menampilkan media pembelajaran sejarah berupa gambar, buku dan sebagainya yang membutuhkan alat proyektor. Selain itu, keterbatasan buku teks yang dimiliki siswa membuat waktu pelajaran banyak digunakan untuk mencatat materi pelajaran. Selain itu, adanya akses wifi di SMA N 11 Muaro Jambi dan kebebasan membawa *smartphone* menjadikan alasan khusus untuk uji coba media yang dikembangkan. Berikut ialah paparan hasil uji kelompok kecil dan kelompok luas:

1) Uji Kelompok Kecil

Angket respon siswa pada uji coba kelompok kecil diberikan kepada 10 orang siswa atau responden SMA N 11 Muaro Jambi kelas XI IPS. Data di uji coba kelompok kecil pada media pembelajaran berbasis komik ini diperoleh angket sebanyak 12 item pernyataan. Hasil uji coba produk dapat dilihat pada berikut:

Tabel 6 Hasil uji coba Kelompok Kecil Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Komik

No	Nama Siswa	Nomor Pernyataan												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AE	2	4	2	5	5	4	3	5	5	4	3	5	50
2.	CTJ	3	4	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	54
3.	DHE	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	5	54
4.	GH	3	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	51
5.	IFS	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	51
6.	JFK	4	5	5	5	5	4	5	4	5	3	5	5	55
7.	SUG	3	3	3	4	4	5	3	5	5	3	4	5	47
8.	TWR	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	55
9.	YA	4	3	4	5	3	5	3	3	4	4	5	3	48
10.	YFS	5	5	4	3	5	3	4	5	5	5	3	5	52
Jumlah													517	
Presentase													86,1%	
Kategori													Sangat baik	

Berdasarkan pada data respon siswa uji coba kelompok kecil, diperoleh skor sebesar 517 dengan angka presentase sebesar 86,1% dengan kategori “sangat baik” berdasarkan **Tabel 3** hasil tersebut diperoleh hasil dari perhitungan berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{517}{5 \times 10 \times 12} 100\% \\
 &= 86,1\%
 \end{aligned}$$

2) Uji Kelompok Luas

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah media direvisi. Pada aplikasi terdapat nomor whatsapp yang ternyata tidak bisa dihubungi oleh siswa ketika mencoba aplikasi karena kesalahan dalam memasukan nomor whatsapp sehingga perlu dilakukan revisi agar siswa dapat menghubungi kontak yang ada untuk bertanya atau berkonsultasi kepada peneliti. Setelah media selesai direvisi, media diujicobakan pada kelompok besar yang merupakan 19 orang siswa dari kelas XI IPS 1 SMA N 11 Muaro Jambi. Berikut hasil dari uji coba kelompok besar:

Tabel 4.16 Respon Siswa uji coba Kelompok Besar

No.	Nama Siswa	Nomor Pernyataan												Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	AH	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	58
2.	AV	4	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	55
3	AN	4	3	4	3	2	5	5	3	5	5	4	4	47
4.	CRA	3	4	3	4	4	5	5	3	4	4	5	4	48
5.	DRA	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	52
6.	EJS	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	5	53
7.	FTA	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	59
8.	GT	3	4	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	52
9.	MS	5	4	5	3	4	5	3	5	3	2	5	4	48
10.	NYS	3	4	5	4	4	3	5	5	5	4	3	5	50
11.	PDR	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	59
12.	RAG	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	4	54
13.	SE	4	3	5	4	4	5	3	4	5	3	5	4	49
14.	SW	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	58
15	TA	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	53
16.	THS	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	57
17.	USE	4	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	5	53
18.	YS	5	5	5	4	4	3	4	5	3	5	5	5	53
19.	YMD	3	4	4	5	5	4	5	3	4	5	5	2	49
		Jumlah												1007
		Presentase												88,33%
		Kategori												Sangat baik

Berdasarkan data respon siswa uji coba kelompok besar diperoleh skor dengan jumlah sebesar 1007. Apabila di presentasekan mendapat nilai 88,33% dengan kategori "Sangat baik". Hal ini menunjukkan bahwasanya media yang diujicobakan pada kelompok besar dinyatakan berhasil dan layak menjadi sumber belajar. Hasil tersebut diperoleh dari:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{1007}{5 \times 19 \times 12} \times 100\% \\
 &= 88,33\%
 \end{aligned}$$

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi dapat digunakan pada setiap tahap mulai dari tahap analisis, desain, pengembangan, instrumen pengembangan maupun analisis data terhadap hasil uji coba media pembelajaran sejarah berupa komik menggunakan Software Comic Life oleh ahli media, ahli materi dan hasil uji coba kepada siswa. Evaluasi yang dilakukan pada setiap empat tahap model pengembangan di metode penelitian dinamakan evaluasi formatif yang bertujuan untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif dilakukan pada penelitian ini oleh ahli media dan ahli materi yang sebanyak dua kali menggunakan angket validasi media dan angket validasi materi.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan materi komik berbasis project based learning yang dikembangkan pada validasi pertama dengan kategori “cukup baik” dan pada validasi materi kedua dengan kategori “baik”. Pada validasi media pertama mendapatkan kategori “baik” dan pada validasi media kedua mendapatkan kategori “baik”. Dari penilaian guru terhadap media pembelajaran berbasis project based learning ini diperoleh kategori “baik”. Sedangkan untuk skor yang didapat dari angket respon, terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar, dimana uji coba kelompok kecil mendapatkan presentasi 86,1% dengan kategori “sangat baik”. Dari uji coba kelompok besar diperoleh presentasi 88,33% dengan kategori “sangat baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Hidayah, N. Dan Ulva, F. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negeri Katon Pesawaran, *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. Vol. 4 No. 1, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915. Juni.
- Kusumawati, O dan Nugroho, A. W. (2019). Pengembangan Modul Pembelajaran Penjasorkes Melalui Aktivitas Jelajah Alam Sekitar Sekolah (Ajass) Bagi Anak Tunarungu Tingkat Sekolah Dasar Luar Biasa (Sdlb) Sekota Bandar Lampung”. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 6 No. 2 Desember.
- Pratama, Y. A. (2018). *Media Komik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD 1 Sukabumi Bandar Lampung*, Jurnal MUDARRISUNA Vol. 8 No. 2 (July-Desember).
- Redjeki, T dkk. (2015). "Penerapan Model Pembelajaran *Project based learning* Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Dan Kreativitas Siswa Pada Materi Pokok Sistem Koloid Kelas XI Ipa Semester Genap Madrasah Aliyah Negeri Klaten Tahun Pelajaran 2013/2014". *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 4 No. 1
- Riduwan, (2012). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: PT Alfabeta.
- Sabani, A. (2012). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Minat Masyarakat Muslim Menabung Pada Bank Syariah Di Kota Palopo. Program Pascasarjana Uin Alauddin Makassar 2012.

- Sugiyono, (2021) *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*, Bandung: Alfabeta, 2021.
- Sukarmin et all, (2018). Pengembangan Modul pembelajaran Fisika berbasis Proyek (*Project Based learning*) Pada materi Fluidastatis Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Kelas X SMA/ MA. *Jurnal Inkuiri* ISSN: 2252-7893, Vol. 7, No. 1, 2018
- Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan situs purbakala candi muaro jambi sebagai objek pembelajaran sejarah lokal di era digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 77-87.
- Umar. (2011). *Metode Penelitian Untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.