



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL “GEJENSU” BERBASIS FLIPHTML5 PADA MATERI GERILYA JENDERAL SUDIRMAN DI PACITAN UNTUK SISWA KELAS XI SMAN 1 PACITAN

Widya Hafidh Asy'ary*^a, Wahyu Djoko Sulistyob^b

widya.hafidh.2007316@students.um.ac.id(*)

^aUniversitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65145, Indonesia.

^bUniversitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65145, Indonesia.

Article history:

Received 30 April 2024; Revised 1 June 2024; Accepted 29 June 2024; Published 30 June 2024

Abstract: Starting from the potential and problems in learning history in class students are allowed to bring laptop or smartphone electronic devices; and students like visual-based learning media. Meanwhile, the problem that occurs is that teachers are lacking in using learning media; students have difficulty understanding historical events chronologically; students find it difficult to understand material about the Struggle to Maintain Independence; and students' insufficient knowledge of local history. The research method used is RnD with the Sugiyono model. The research was conducted in class XI of SMAN 1 Pacitan. Research data was taken using validated questionnaire instruments, observations and interviews. The research results show that the GEJENSU digital comic learning media is very suitable for use as a learning media in the classroom.

Keywords: learning media; digital comics; fliphtml5; GEJENSU; Jenderal Sudirman

Abstrak: Berangkat dari potensi dan masalah dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Pacitan. Potensi yang dimiliki berupa fasilitas sekolah yang lengkap berupa jaringan internet, laboratorium komputer dan LCD di setiap kelas; siswa diperbolehkan membawa perangkat elektronik laptop atau smartphone; dan siswa dalam pembelajaran menyukai media berbasis visual. Sedangkan, masalah yang terjadi yakni, guru kurang dalam menggunakan media pembelajaran; siswa mengalami kesulitan dalam memahami peristiwa sejarah secara kronologis; siswa sulit memahami materi tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan; dan pengetahuan siswa yang kurang dalam sejarah lokal. Metode penelitian yang digunakan adalah RnD dengan model Sugiyono. Penelitian dilakukan di kelas XI SMAN 1 Pacitan. Data penelitian diambil menggunakan instrumen angket validasi, observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital GEJENSU sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Kata kunci: media pembelajaran; komik digital; fliphtml5; GEJENSU; Jenderal Sudirman

PENDAHULUAN

Pada saat ini, perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sangat berkembang pesat dan mempengaruhi banyak bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). IPTEK berasal dari dua faktor utama yakni ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan merupakan usaha untuk mencari pengetahuan yang logis serta bisa diuji secara sistematis melalui tahap-tahap dan prinsip-prinsip tertentu. Sedangkan, teknologi merupakan seperangkat ide, metode, teknik, dan material yang digunakan dalam waktu dan tempat tertentu untuk bisa mempermudah pekerjaan manusia. Melalui IPTEK, pembelajaran di sekolah mengalami perubahan, yakni cara guru mengajar, cara siswa belajar, dan materi pelajaran yang selalu diperbarui. Perubahan juga terjadi pada media pembelajaran yang sudah banyak menggunakan IPTEK dalam pengembangannya.

Basri & Sumargono (2018) menyatakan bahwa, media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala alat yang dapat membantu menyampaikan pesan antara komunikator atau guru kepada komunikan atau siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan dengan baik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Ada dua hal utama dalam pelaksanaan pembelajaran yang dianggap penting dan saling berkaitan, yakni metode pembelajaran dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar pada siswa.

Media pembelajaran di sekolah memerlukan inovasi dalam bidang IPTEK untuk bisa memberikan kemudahan dan kesempatan yang luas bagi guru dan siswa dalam belajar (Basri & Sumargono, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis IPTEK di sekolah memberikan peluang dan memperluas interaksi antara guru dan siswa tanpa batasan ruang dan waktu. Guru dapat mengembangkan media pembelajaran yang lebih efektif, efisien, dan interaktif. Salah satu mata pelajaran yang dapat menggunakan media pembelajaran adalah mata pelajaran sejarah.

Media pembelajaran sejarah merupakan seperangkat alat pembelajaran yang digunakan untuk mendukung penyampaian pesan atau informasi dari guru kepada siswa mengenai pembelajaran sejarah. Guru saat ini tidak hanya menjadi satu-satunya yang menyampaikan pesan atau informasi dalam pembelajaran sejarah. Guru juga bukan hanya menjadi pengajar saja, namun juga sebagai *director of learning* atau pengelola kegiatan belajar yang memfasilitasi kegiatan belajar siswa melalui pemanfaatan dan optimalisasi berbagai sumber dan media pembelajaran sejarah. Salah satu kunci keberhasilan proses pembelajaran sejarah sekarang ini ada pada penggunaan media pembelajaran sejarah. Salah satu media pembelajaran yang sering digunakan adalah media pembelajaran visual. Media pembelajaran visual merupakan media yang pesan atau informasinya hanya dapat tersampaikan melalui indera penglihatan (Jannah, 2009).

Penelitian yang berawal dari potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah dengan dikolaborasikan dengan kemajuan IPTEK ini mencoba memberikan solusi alternatif dalam riset dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Pacitan karena SMAN 1 Pacitan merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Pacitan dengan Akreditasi A serta sekolah favorit dengan pendaftar terbanyak setiap tahunnya. SMAN 1 Pacitan juga sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang sangat baik dan lengkap. Di Pacitan sendiri juga memiliki peristiwa sejarah lokal gerilya Jenderal Sudirman yang dapat menjadi potensi dalam pembelajaran sejarah lokal.

Adapun permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pacitan yakni pertama, penggunaan media pembelajaran sejarah yang kurang optimal oleh guru. Permasalahan kedua, siswa lebih menyukai media pembelajaran berbasis visual, namun media pembelajaran berbasis visual yang digunakan oleh guru masih kurang optimal. Permasalahan ketiga yakni terkait dengan pengetahuan dan pemahaman siswa terkait sejarah lokal berupa Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan masih kurang. Padahal, sejarah lokal penting untuk bisa menciptakan dan membangun kepribadian siswa sesuai dengan identitas dan jati diri daerahnya sendiri (Wijayanti, 2017).

Berdasarkan pemaparan potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMAN 1 Pacitan, peneliti mengusulkan solusi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dengan mengembangkan media pembelajaran sejarah lokal berbasis IPTEK. Media yang dikembangkan berupa komik digital yang dapat diakses secara *online* maupun *offline* untuk menunjang pembelajaran sejarah yang kronologis tentang gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan. Berdasarkan pengerucutan permasalahan dan potensi yang telah dijelaskan di atas, maka tujuan penelitian dan pengembangan dapat dirumuskan menjadi dua yaitu: (1) untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital GEJENSU berbasis *Fliphtml5* tentang perjuangan gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan untuk siswa kelas XI SMAN 1 Pacitan; dan (2) untuk menguji efektivitas media pembelajaran komik digital GEJENSU berbasis *Fliphtml5* tentang perjuangan gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan untuk siswa kelas XI SMAN 1 Pacitan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Menurut Sugiyono (2009), metode penelitian RnD merupakan metode ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji validitas produk yang telah dibuat. Penelitian RnD ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital GEJENSU berbasis *Fliphtml5* dengan materi perjuangan Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan. Media komik digital ini dikembangkan dengan model pengembangan Sugiyono. Model pengembangan ini melalui tahapan-tahapan penelitian RnD dari Sugiyono (2009), yakni observasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan diakhiri dengan produksi masal.



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian *Research and Development* (RnD) (sumber: Sugiyono, 2009)

Tahap pertama yakni peneliti menganalisis potensi dan masalah yang ada di sekolah dengan teknik observasi, wawancara dan menyebarkan angket analisis kebutuhan siswa. Tahap selanjutnya yakni pengumpulan data terkait konten materi dengan studi literatur serta data referensi terkait desain media yang akan dikembangkan. Beberapa literatur yang digunakan yakni, Guru Bangsa: Sebuah Biografi Jenderal Sudirman karangan Sardiman (2008); Jejak Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan karya Sulistyio et al., (2019); Panglima Besar Sudirman: Bapak TNI karya Kolopaking & Sumadio (1988); Rute Perjuangan Gerilya Panglima Besar Jenderal Sudirman karya Purnomo (2008); dan tulisan Imran; Kusuma; Sulistyio (2016) dalam majalah Senakatha terbitan Pusat Sejarah TNI serta buku dan artikel ilmiah lainnya yang relevan lainnya. Pada tahap desain produk, peneliti membuat desain ilustrasi di *software* Adobe Illustrator 2022 dengan menggunakan perangkat laptop Acer Aspire A514-54. Ilustrasi komik yang telah selesai akan diunggah di *website* *Fliphtml5*

Produk yang telah selesai dibuat, akan melalui tahap validasi desain terlebih dahulu kepada ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran. Ahli materi, ahli media dan guru mata pelajaran sejarah akan memberikan masukan dan kritik agar produk yang dihasilkan sesuai dengan standar yang ada. Data validasi dibuat menggunakan instrumen penilaian skala Likert dengan skor 1-5 berdasarkan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 1. Skala Likert

Nilai	Klasifikasi
5	sangat baik
4	baik
3	cukup baik
2	kurang baik
1	tidak baik

Sumber: Akbar, 2013

Berdasarkan skala likert tersebut, dilakukan analisis data angket untuk validator ahli materi dan ahli media serta guru mata pelajaran Sejarah.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban validator

$\sum x_1$ = Jumlah nilai ideal dalam suatu item

100% = Konstanta

Penentuan kelayakan media komik digital dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Kriteria Kelayakan menurut Ahli

Tingkat	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
71% - 85%	Valid	Boleh digunakan dengan revisi kecil
56% - 70%	Cukup Valid	Boleh digunakan dengan revisi besar
41% - 55%	Kurang Valid	Tidak boleh digunakan
25% - 40%	Tidak Valid	Tidak boleh digunakan

Sumber: Akbar, 2013

Setelah validasi desain selesai dilakukan, maka dilakukan revisi pada media sesuai dengan kritik dan masukan para ahli untuk menghasilkan media yang lebih valid. Setelah revisi dilakukan, selanjutnya akan dilakukan uji coba produk kepada siswa kelas XI SMAN 1 Pacitan. Uji coba produk yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar dengan teknik *simple random sampling*. Pada kelompok kecil dilakukan pada 3 siswa kelas XI SMAN 1 Pacitan dan kelompok besar dilakukan pada 30 siswa di kelas yang sama. Pengumpulan data dilakukan dengan mengisi angket uji coba efektifitas produk. Jika ada masukan dari siswa maka akan dilakukan proses revisi desain pada produk yang telah dibuat. Data efektivitas dibuat menggunakan instrumen penilaian skala Likert dengan skor 1-5 berdasarkan ketentuan sebagai berikut. Berdasarkan skala likert, dilakukan analisis data angket untuk efektifitas siswa.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_1} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

$\sum x$ = Jumlah jawaban validator

$\sum x_1$ = Jumlah nilai ideal dalam suatu item

100% = Konstanta

Penentuan kelayakan media komik digital dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria Kelayakan menurut Siswa

Tingkat	Kriteria	Keterangan
81% - 100%	Sangat Valid	Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan
61% - 80%	Cukup Valid	Cukup valid, dapat digunakan dengan revisi kecil
41% - 60%	Kurang Valid	Kurang valid, dapat digunakan dengan revisi besar
21% - 40%	Tidak Valid	Tidak valid, tidak bisa digunakan
0% - 20%	Sangat Tidak Valid	Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan

Sumber: Akbar, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Potensi dan Masalah

Penelitian yang berawal dari potensi dan masalah yang ada dalam pembelajaran sejarah dengan dikolaborasikan dengan kemajuan IPTEK ini mencoba memberikan solusi alternatif dalam riset dan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Pacitan. Peneliti memilih SMAN 1 Pacitan sebagai tempat penelitian karena SMAN 1 Pacitan merupakan salah satu sekolah unggulan di Kabupaten Pacitan dengan Akreditasi A serta sekolah favorit dengan pendaftar terbanyak setiap tahunnya. SMAN 1 Pacitan juga sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang sangat baik dan lengkap. Fasilitas yang ada yakni laboratorium IPA dan laboratorium komputer, LCD yang ada di setiap kelas, serta perpustakaan sekolah. Siswa juga diperbolehkan membawa perangkat elektronik ke sekolah. Sekolah juga menyediakan akses internet melalui WiFi perpustakaan. Sehingga, siswa dapat dengan mudah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan melalui fasilitas komputer sekolah dengan jaringan internet yang ada atau ditampilkan langsung melalui LCD di kelas.

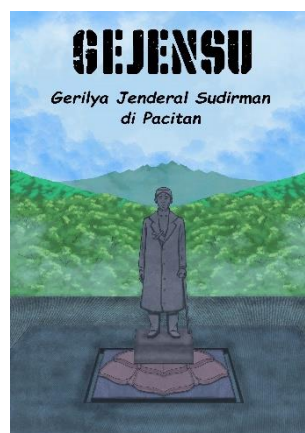
Namun, ada beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah di SMAN 1 Pacitan berdasarkan wawancara dengan Ibu Siti Linawati selaku guru mata pelajaran sejarah di kelas SMAN 1 Pacitan. Permasalahan pertama yakni penerapan media pembelajaran sejarah yang kurang optimal oleh guru. Guru hanya sekadar menggunakan metode pembelajaran ceramah dan media pembelajaran berupa *powerpoint* untuk menyampaikan materi di kelas XI SMAN 1 Pacitan. Sehingga, berdasarkan permasalahan di atas, pembelajaran sejarah kurang maksimal dalam memberikan pemahaman kepada siswa.

Permasalahan kedua yakni berdasarkan hasil pengumpulan data angket melalui *Google Form* di kelas XI SMAN 1 Pacitan, menunjukkan bahwa 70% siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran sejarah, khususnya dalam mengingat dan memahami tanggal, tempat, tokoh, dan kronologi suatu peristiwa sejarah. Siswa sebanyak 70% memilih media pembelajaran berbentuk media visual agar peristiwa sejarah yang disajikan lebih mudah untuk dipahami. Siswa sebanyak 61% setuju jika media visual yang digunakan berbentuk komik digital. Sejalan dengan angket sebelumnya, pada angket kedua ini menyatakan bahwa siswa sebanyak 76% setuju jika materi di Fase F terutama tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan merupakan materi yang sulit dalam pembelajaran sejarah. Siswa sebanyak 64% setuju jika materi yang diangkat adalah berupa Sejarah lokal tentang peristiwa Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan saat Agresi Militer Belanda II.

Pengetahuan dan pemahaman siswa terkait sejarah lokal berupa Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan masih cukup rendah. Siswa hanya mengetahui tentang Monumen Tumpak Rinjing di Desa Dadapan dan Monumen Jenderal Sudirman di Kecamatan Nawangan yang dibuat sebagai peringatan terjadinya Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan, namun tidak mengetahui tentang cerita dibaliknya. Hal itu dibuktikan dengan angket yang menyatakan bahwa 82% siswa mengetahui monumen dan 18% tidak mengetahui monumen. Serta, 18% siswa mengetahui sejarah dibalik monumen, dan 82% tidak mengetahui sejarah dibalik monumen. Alasan utamanya yakni guru hanya berfokus pada materi yang ada di buku teks secara umum, namun tidak mengaitkan dengan aspek kelokalan peristiwa sejarah.

Desain Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah GEJENSU yang merupakan media pembelajaran komik digital yang didalamnya terdapat materi gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan. Pada halaman cover berisi logo nama media pembelajaran yang didesain dengan gaya komik, nama media pembelajaran “GEJENSU: Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan” dan gambar *background* belakang berupa Monumen Jenderal Sudirman yang ada di Pakis Baru, Nawangan. Warna yang digunakan dominan abu-abu, hijau, dan biru.



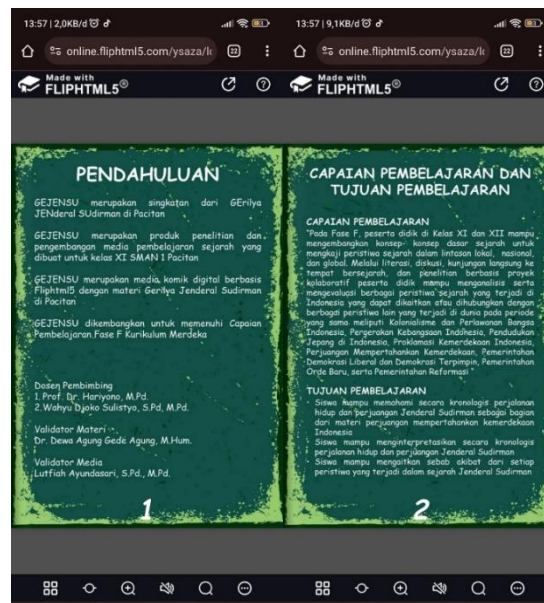
Gambar 2. Tampak cover depan komik “GEJENSU”
(sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Setelah dari halaman cover depan, halaman berlanjut ke daftar isi di dalam komik digital GEJENSU. Warna pada latar belakang menggunakan dominan hijau muda dan tua dengan pola kamuflase sebagai simbol bahwa Jenderal Sudirman memiliki latar belakang militer yang kuat.



Gambar 3. Halaman daftar isi (sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Setelah daftar isi terdapat halaman pendahuluan serta halaman Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP). halaman pendahuluan ini terdapat deskripsi dari media pembelajaran komik digital GEJENSU untuk memudahkan pengguna dalam mengenal media yang dibuat. Sedangkan, halaman CP dan TP berisi uraian secara lengkap CP Fase F dan TP Kelas XI Kurikulum Merdeka.



Gambar 4. halaman pendahuluan, capaian pembelajaran, dan tujuan pembelajaran (sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Halaman selanjutnya, yakni halaman petunjuk penggunaan dan *disclaimer*. Halaman ini berisi cara menggunakan media komik digital secara runtut dan detail yang disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Dalam halaman petunjuk penggunaan terdapat 3 poin yang mencakup keseluruhan penggunaan media pembelajaran komik digital untuk mempermudah pengguna. Sedangkan, Halaman ini berisi tentang *disclaimer* untuk mencegah kesalahpahaman yang terjadi dalam media komik digital yang dibuat.

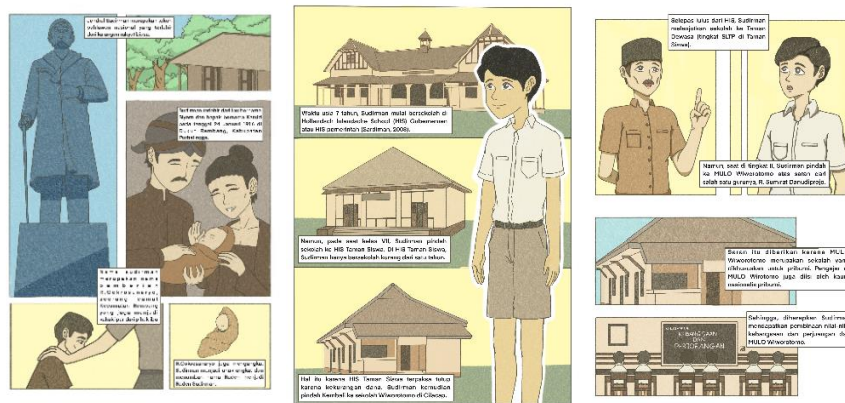


Gambar 5. halaman petunjuk penggunaan dan *disclaimer* (sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Sebelum memasuki halaman materi utama, terdapat tiga cover *chapter* yang mewakili tiga bagian cerita. Bagian halaman cover ini berisi nomor dan judul *chapter*. Setelah halaman *chapter*, akan langsung menuju halaman utama materi yang disajikan dalam bentuk ilustrasi komik.



Gambar 6. Halaman cover *chapter* (sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)



Gambar 7. Halaman isi komik (sumber: dokumentasi pribadi peneliti, 2024)

Validasi Desain

Produk yang telah selesai dibuat, sebelum dilakukan pengujian di lapangan akan dikonsultasikan terlebih dahulu kepada dosen yang ahli dalam bidang materi (ahli materi), ahli dalam bidang media (ahli media), dan guru mata pelajaran. Dosen ahli materi dan ahli media akan memberikan masukan dan kritik agar produk yang dihasilkan sesuai dengan standar yang ada. Serta, guru mata pelajaran akan memberikan masukan dan kritik sesuai dengan kebutuhan siswa.

Validasi ahli materi pada media komik digital GEJENSU berbasis *Fliphtml5* telah dilakukan secara *offline* pada hari Jumat, 23 Februari 2024. Ahli materi yakni Bapak Dr. Dewa Agung Gede Agung, M.Hum. Beberapa aspek yang telah dinilai oleh ahli materi yakni, isi dan materi, kebahasaan, dan penyajian yang menghasilkan skor 87% dengan kategori sangat valid (lihat tabel). Validator materi juga memberikan masukan berupa melengkapi dengan foto atau gambar serta menambah referensi materi yang lebih *up to date* dari dosen sejarah UM. Berdasarkan masukan tersebut, peneliti memasukkan foto atau gambar yang relevan pada materi serta menambah referensi materi yang lebih *up to date* dari dosen Sejarah UM.

Tabel 4. Analisis data ahli materi

Nama Aspek	Nilai (%)	Rentangan Persentase	Kategori
Isi dan materi	88	86-100	Sangat Valid
Kebahasaan	93	86-100	Sangat Valid
Penyajian	80	71-85	Valid
Hasil rata-rata	87	81-100	Sangat valid (sangat baik untuk digunakan)

Sumber: data pribadi peneliti, 2024

Validasi ahli media telah selesai dilakukan secara *offline* pada hari Kamis, 14 Maret 2024. Ahli materi yakni Ibu Lutfiah Ayundasari, S.Pd., M.Pd. Beberapa aspek yang telah dinilai oleh ahli materi yakni, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan penggunaan yang menghasilkan skor 79% yang masuk

dalam kategori valid. Selain itu, validator juga memberikan masukan berupa mengurangi teks yang ada di balon teks. Sehingga, peneliti melakukan revisi dengan mengurangi beberapa teks yang dianggap terlalu panjang tanpa mengurangi esensi dari materi.

Tabel 5. Analisis data ahli media

Nama Aspek	Nilai (%)	Rentangan Persentase	Kategori
Tampilan	76	71-85	Valid
Kebahasaan	67	56-70	Cukup Valid
Kepraktisan Penggunaan	90	86-100	Sangat valid
Hasil rata-rata	79	71-85	Valid (dapat digunakan dengan revisi kecil)

Sumber: data pribadi peneliti, 2024

Validasi guru mata pelajaran sejarah telah selesai dilakukan secara *offline* pada hari Jumat, 15 Maret 2024. Guru mata pelajaran sejarah yakni Ibu Dra. Siti Linawati Setia Ningsih Agustin. Beberapa aspek yang telah dinilai oleh guru mata pelajaran sejarah yakni isi dan materi, tampilan, kebahasaan, dan kepraktisan penggunaan yang menghasilkan skor 88% dengan kategori sangat valid. Tidak ada masukan dari guru terkait materi dan media, sehingga peneliti menganggap media pembelajaran yang dibuat sudah valid.

Tabel 6. Analisis data ahli media

Nama Aspek	Nilai (%)	Rentangan Persentase	Kategori
Isi dan materi	83	71-85	Valid
Kebahasaan	87	86-100	Sangat valid
Tampilan	87	86-100	Sangat valid
Kepraktisan penggunaan	93	86-100	Sangat valid
Hasil rata-rata	88	86-100	Sangat valid (dapat digunakan tanpa perbaikan)

Sumber: data pribadi peneliti, 2024

Uji Coba Produk

Tahap uji coba efektifitas produk ini dilakukan melalui dua tahap, yakni uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024 di kelas XI SMAN 1 Pacitan. Beberapa komponen yang dinilai oleh peserta didik adalah isi dan materi, tampilan, dan kepraktisan penggunaan.

Tabel 7. Hasil uji coba efektifitas kelompok kecil

Pernyataan	Nilai (%)	Rentangan Persentase	Kategori
Pernyataan 1	93	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 2	93	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 3	93	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 4	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 5	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 6	80	61-80	Efektif
Pernyataan 7	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 8	93	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 9	93	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 10	73	61-80	Efektif
Pernyataan 11	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 12	100	81-100	Sangat efektif
Hasil rata-rata	90	81-100	Sangat efektif (tanpa perbaikan)

Sumber: data pribadi peneliti, 2024

Setelah melakukan uji coba pada kelompok kecil dan menerima umpan balik yang diperlukan dan melakukan revisi yang diperlukan, tahap selanjutnya yakni uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Maret 2024 di kelas XI SMAN 1 Pacitan. Angket kuesioner berisikan penilaian siswa terhadap isi dan materi, tampilan, dan kepraktisan penggunaan.

Tabel 8. Hasil uji coba efektifitas kelompok besar

Pernyataan	Nilai (%)	Rentangan Persentase	Kategori
Pernyataan 1	89	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 2	85	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 3	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 4	85	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 5	87	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 6	84	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 7	80	61-80	Efektif
Pernyataan 8	86	81-100	Sangat efektif

Pernyataan 9	85	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 10	88	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 11	84	81-100	Sangat efektif
Pernyataan 12	89	81-100	Sangat efektif
Hasil rata-rata	86	81-100	Sangat efektif (tanpa perbaikan)

Sumber: data pribadi peneliti, 2024

SIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital GEJENSU berbasis *Fliphtml5* sudah sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran siswa kelas XI SMAN 1 Pacitan. Media pembelajaran GEJENSU sudah melewati uji validasi ahli dan uji coba efektifitas kepada siswa. Validasi materi memperoleh skor dalam persen yakni sebesar 87% dari skor maksimal 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Validasi media memperoleh skor 79% dari skor maksimal 100% dengan kategori valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah dengan revisi kecil. Validasi guru mata pelajaran memperoleh skor 86% dari skor maksimal 100% dengan kategori sangat valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah di sekolah. Sedangkan, hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 90% dengan tingkat efektifitas sudah masuk dalam kategori sangat efektif dan dapat dilanjutkan dengan uji coba pada kelompok besar. Sedangkan, Hasil uji coba kelompok besar menunjukkan persentase 86% dengan tingkat efektifitas sudah masuk dalam kategori sangat efektif dan layak digunakan sebagai media pembelajaran secara luas.

Media pembelajaran ini dapat diakses melalui smartphone atau laptop secara *online* maupun *offline* dengan isi materi sejarah tentang Gerilya Jenderal Sudirman di Pacitan. Media ini digunakan sebagai sarana penunjang dalam proses pembelajaran sejarah lokal yang ada di Pacitan sehingga mampu mempermudah peserta didik dalam memahami materi sejarah sejarah lokal di Pacitan, khususnya tentang Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan. Pengembangan media pembelajaran ini disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum yang diterapkan di sekolah pada materi Sejarah Indonesia kelas XI Kurikulum Merdeka Capaian Pembelajaran (CP) Fase F khususnya tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Basri, M., & Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Graha Ilmu.
- Imran, A. (2016). Pangsar Soedirman dalam Perspektif Kepemimpinan: Suatu Tinjauan Historis. In *Senakatha* (No. 42 Okt, pp. 4–7). Pusat Sejarah TNI AD.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.

- Kolopaking, U., & Sumadio, B. (1988). *Panglima Besar Soedirman: Bapak TNI*. PT.Bimantara Bayu Nusa.
- Kusuma. (2016). Soedirman dalam Sejarah Perjuangan Bangsa. In *Senakatha* (No. 42 Okt, pp. 11–18). Pusat Sejarah TNI AD.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109.
- Purnomo, A. S. (2008). *Rute Perjuangan Gerilya Panglima Besar Jenderal Sudirman*. Dinas Pembinaan Mental Angkatan Darat.
- Sardiman. (2008). *Guru Bangsa: Sebuah Biografi Jenderal Sudirman*. Penerbit Ombak.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulistyo, A. (2016). Tempat Saya Yang Terbaik Adalah Di Tengah tengah Anak Buah, Sebuah Refleksi. In *Senakatha* (No. 42 Okt, pp. 8–10). Dinas Sejarah TNI AD.
- Sulistyo, W. D., Khakim, M. N. L., & Kurniawan, B. (2019). *Jejak Gerilya Jenderal Soedirman di Pacitan*. Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Wijayanti, Y. (2017). Peranan Penting Sejarah Lokal Dalam Kurikulum Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Artefak*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.25157/ja.v4i1.735>