J-Diteksi (Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi)
Vol. 4, No. 2, Juni 2025, 14-20
ISSN: 3046-7829,

PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL SEJARAH BERBASIS PERISTIWA LOKAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS SISWA SMP

Sri Febrina Dewi[1], Rendy Yudha Pratama[2]
[1] Magister Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja
[2] Universitas Aisyah Pringsewu

Alamat *E-mail:* sri.febrina@gmail.com, rendy.yudha@aisyahuniversity.ac.id

Article Info

Kata Kunci:
Komik Digital, Sejarah Lokal, Berpikir Kritis, Media Pembelajaran, Siswa SMP

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital sejarah berbasis peristiwa lokal yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah yang bersifat naratif dan monoton. Dengan mengintegrasikan elemen visual, cerita lokal, dan teknologi digital, diharapkan komik yang dikembangkan mampu menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan mendorong siswa berpikir kritis. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli media dan materi menunjukkan bahwa komik digital ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Uji coba terbatas pada siswa kelas VIII SMP menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan berpikir kritis siswa setelah menggunakan media ini.

Keywords:
Digital Comics, Local History, Critical Thinking, Learning Media, Junior High School Students

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of digital comics based on local events that can improve critical thinking skills of junior high school students. The background of this study is based on the low interest and involvement of students in narrative and monotonous history learning. By integrating visual elements, local stories, and digital technology, it is hoped that the comics developed will be able to present contextual, enjoyable learning and encourage students to think critically. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The results of the validation by media and material experts show that this digital comic is very suitable for use in learning. Limited trials on grade VIII junior high school students showed a significant increase in students' critical thinking skills after using this media.

This is an open access article under the CC BY-SAlicense.

Penulis Korespondensi:

Sri Febrina Dewi,
Magister Teknologi Pendidikan Universitas Baturaja
Email:

I. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan mata pelajaran yang tidak hanya menyampaikan peristiwa masa lalu, tetapi juga berperan penting dalam pembentukan identitas, karakter kebangsaan, dan kesadaran kritis

generasi muda. Melalui pembelajaran sejarah, siswa diajak untuk memahami akar dari perkembangan bangsa, meneladani perjuangan tokoh-tokoh terdahulu, serta mengevaluasi dinamika sosial dan politik yang membentuk kehidupan saat ini. Sayangnya, dalam praktik pembelajarannya, sejarah sering kali dipandang sebagai mata pelajaran yang membosankan. Materi yang bersifat naratif dan sarat hafalan membuat siswa kehilangan minat dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah serta minimnya kemampuan berpikir kritis mereka dalam menelaah suatu peristiwa secara analitis.

Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, keterampilan berpikir kritis menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dikembangkan pada peserta didik. Kemampuan ini memungkinkan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi sudut pandang yang berbeda, serta membuat kesimpulan logis berdasarkan bukti yang tersedia. Dalam jangka panjang, kemampuan anak untuk berpikir kritis sejak usia dini akan berdampak pada kemampuan mereka untuk memecahkan masalah, berpikir mandiri, dan membuat keputusan yang baik di masa depan (Novandi et al., 2025). Pembelajaran sejarah memiliki potensi besar untuk menumbuhkan kemampuan tersebut apabila dikelola secara inovatif. Salah satu cara inovatif yang dapat digunakan adalah mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dengan media pembelajaran visual seperti komik digital (Hidayat et al., 2022). Komik digital sebagai bentuk penyajian naratif-visual terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat daya ingat, dan membangkitkan ketertarikan terhadap materi pelajaran.

Komik, sebagai salah satu bentuk media visual naratif, memiliki karakteristik yang mampu memadukan teks dan gambar secara harmonis sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dicerna oleh siswa. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa komik dapat meningkatkan minat baca dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks. Ketika dikemas secara digital, media ini menjadi lebih fleksibel dan menarik karena dapat diakses melalui perangkat yang biasa digunakan oleh siswa, seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar. Dalam konteks pembelajaran sejarah, komik digital memungkinkan penyampaian materi secara lebih kontekstual dan menarik, apalagi jika mengangkat kisah-kisah dari peristiwa lokal yang dekat dengan lingkungan siswa.

Penggunaan peristiwa lokal dalam pembelajaran sejarah memiliki makna penting dalam membangun keterhubungan emosional dan kognitif siswa terhadap materi. Ketika siswa mempelajari sejarah yang terjadi di daerahnya sendiri, mereka akan merasa lebih terlibat karena dapat membayangkan lokasi, tokoh, dan dampak dari peristiwa tersebut terhadap kehidupan masyarakat sekitar. Dalam hal ini, lokalitas menjadi jembatan antara narasi sejarah nasional dengan pengalaman keseharian siswa. Namun, masih sedikit media pembelajaran sejarah yang secara khusus mengangkat peristiwa lokal sebagai fokus utama. Mayoritas materi ajar yang tersedia lebih menitikberatkan pada peristiwa besar skala nasional tanpa mempertimbangkan konteks lokal siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis komik digital yang mengangkat peristiwa lokal menjadi strategi inovatif untuk menjawab tantangan pembelajaran sejarah di era digital. Media ini tidak hanya menyajikan konten yang menarik dan relevan, tetapi juga dirancang untuk merangsang kemampuan berpikir kritis siswa (Oktaviana & Ramadhani, 2023). Dalam komik tersebut, siswa tidak hanya disajikan cerita satu arah, tetapi juga diberi ruang untuk menganalisis peristiwa, mengevaluasi tokoh, dan merefleksikan nilai-nilai yang terkandung dalam cerita sejarah. Interaktivitas yang dibangun dalam alur cerita dapat menjadi stimulus untuk pertanyaan-pertanyaan reflektif yang melatih daya analisis siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik digital sejarah berbasis peristiwa lokal yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Komik digital yang dikembangkan mengangkat kisah perjuangan lokal masyarakat Baturaja dalam menghadapi masa penjajahan dan perubahan sosial. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Selain itu, hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya referensi media pembelajaran sejarah berbasis TIK dan lokalitas yang masih sangat terbatas jumlahnya di sekolah-sekolah.

Artikel ini merupakan hasil orisinil dari penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis komik digital sejarah lokal yang dilakukan secara sistematis menggunakan pendekatan Research and Development (R&D). Penelitian ini belum pernah dipublikasikan sebelumnya dan tidak sedang dalam proses penerbitan di media lain. Ide dan pengembangan sepenuhnya merupakan hasil karya penulis berdasarkan observasi kebutuhan lapangan dan analisis literatur terkini. Artikel ini juga telah melalui proses validasi akademik dan pengujian terbatas terhadap siswa SMP sebagai subjek penelitian.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah ***Research and Development (R&D)*** menggunakan model pengembangan ***ADDIE*** yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.*

- **Analisis:** Dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru sejarah dan siswa SMP terkait kesulitan dalam memahami materi sejarah.
- **Desain:** Disusun desain komik berbasis cerita sejarah lokal di Baturaja, disesuaikan dengan kompetensi dasar kurikulum dan karakteristik siswa.
- **Pengembangan:** Komik digital dikembangkan menggunakan perangkat lunak grafis dan disusun dalam format digital (PDF interaktif). Validasi dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
- **Implementasi:** Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas VIII SMP Negeri di Baturaja.
- **Evaluasi:** Evaluasi efektivitas dilakukan dengan pre-test dan post-test terkait keterampilan berpikir kritis menggunakan rubrik berpikir kritis (analisis, inferensi, interpretasi, dan evaluasi).

Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif menggunakan uji peningkatan skor berpikir kritis siswa, sedangkan analisis kualitatif dilakukan berdasarkan observasi dan wawancara selama uji coba berlangsung. Metode ini dipilih untuk mendapatkan pemahaman yang lengkap tentang bagaimana media pembelajaran memengaruhi pemahaman siswa. Penelitian kuantitatif dilakukan dengan melibatkan dua kelompok siswa: kelompok kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional dan kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran (Pramajaya et al., 2024).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Media

Proses pengembangan komik digital sejarah berbasis peristiwa lokal dilakukan melalui pendekatan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation).* Pada tahap **analisis**, dilakukan pengumpulan data melalui wawancara dengan guru sejarah dan pengamatan proses pembelajaran di kelas VIII SMP Negeri di Baturaja. Data menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami materi sejarah karena kurangnya media pembelajaran yang menarik, serta dominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks yang cenderung tekstual.

Pada tahap **desain**, peneliti merancang struktur alur cerita berdasarkan peristiwa sejarah lokal Baturaja, yaitu perlawanan masyarakat Ogan terhadap penjajahan Belanda. Tokoh utama fiktif berupa dua siswa yang melakukan perjalanan waktu ke masa lalu menjadi media naratif untuk menyampaikan nilai-nilai sejarah secara kontekstual. Narasi dikombinasikan dengan ilustrasi visual bergaya semi-realistis agar mudah dipahami dan tetap menarik secara visual bagi siswa SMP.

Tahap **pengembangan** dilakukan menggunakan perangkat lunak desain grafis profesional. Komik terdiri dari 20 halaman digital berformat PDF interaktif yang dapat dibuka melalui laptop, tablet, maupun smartphone. Validasi dilakukan oleh dua ahli materi sejarah dan dua ahli media pembelajaran. Penilaian kelayakan media menunjukkan bahwa aspek isi materi memperoleh skor 92%, sedangkan aspek desain visual memperoleh skor 95%, keduanya masuk dalam kategori “sangat layak”.

Gambar 1. Cover Komik Digital

Hasil Uji Coba Terbatas

Uji coba dilakukan secara terbatas kepada 20 siswa kelas VIII dengan desain pre-test dan post-test. Instrumen yang digunakan berupa soal uraian dan rubrik penilaian keterampilan berpikir kritis

yang mencakup empat indikator: analisis, interpretasi, inferensi, dan evaluasi. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor awal siswa adalah 62, sedangkan hasil post-test setelah penggunaan media menunjukkan peningkatan skor rata-rata menjadi 83. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 21 poin atau sekitar 33,8% secara keseluruhan.

Peningkatan yang paling signifikan terjadi pada aspek analisis, di mana siswa mampu menguraikan sebab-akibat dari peristiwa sejarah lokal secara lebih mendalam. Pada indikator inferensi, siswa menunjukkan kemampuan menyimpulkan nilai dan makna dari kejadian yang ditampilkan dalam komik. Beberapa siswa bahkan dapat mengaitkan peristiwa masa lalu dengan kondisi sosial masyarakat masa kini.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menguatkan temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran visual seperti komik memiliki pengaruh positif terhadap motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa. Komik digital yang dikembangkan berhasil menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih kontekstual, relevan, dan menyenangkan. Penggunaan alur cerita dan tokoh remaja dalam komik memberikan efek identifikasi dan keterlibatan emosional yang kuat pada siswa, sebagaimana dijelaskan oleh teori konstruktivisme sosial bahwa siswa membangun makna melalui interaksi dan pengalaman.

Integrasi peristiwa lokal dalam materi sejarah memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan siswa. Ketika siswa mempelajari kisah yang terjadi di lingkungan mereka sendiri, mereka cenderung merasa memiliki koneksi yang lebih kuat dengan materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini, komik sejarah yang mengangkat perjuangan masyarakat Baturaja berhasil membangkitkan rasa bangga dan keingintahuan siswa terhadap akar budaya dan perjuangan daerahnya. Hal ini sesuai dengan kajian (Agustan et al., 2023; Christian & Feriadi, 2022) yang menyebutkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis lokalitas dapat meningkatkan relevansi dan makna pembelajaran bagi peserta didik.

Dari sisi pengembangan keterampilan berpikir kritis, penggunaan komik digital menunjukkan hasil yang signifikan. Visualisasi peristiwa sejarah dalam bentuk panel-panel gambar yang mengandung konflik, dialog reflektif, dan alur penyebab-akibat memberikan stimulus kognitif yang mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam. Dalam sesi diskusi setelah pembacaan komik, beberapa siswa mampu mengajukan pertanyaan kritis seperti: “Apakah rakyat waktu itu punya pilihan lain selain melawan?”, “Mengapa tokoh X memilih diam dan bukan ikut memberontak?”, dan “Apa dampak dari keputusan pemimpin lokal terhadap masyarakatnya?”.

Pernyataan-pernyataan kritis tersebut menunjukkan bahwa komik berhasil mendorong proses berpikir tingkat tinggi pada siswa, sebagaimana diungkap oleh (Sihotang & Pohan, 2024) dalam taksonomi kognitif revisi, bahwa berpikir kritis mencakup kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menciptakan. Selain itu, media komik yang dikemas dalam format digital juga memberikan fleksibilitas dan aksesibilitas bagi siswa untuk belajar di luar jam sekolah. Komik ini dapat dibaca berulang-ulang sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing siswa, yang pada gilirannya memperkuat pemahaman dan refleksi mereka terhadap materi.

Dari sisi guru, penggunaan komik digital juga dirasakan sangat membantu dalam

menghidupkan suasana kelas. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam proses eksplorasi dan analisis isi komik. Interaksi yang tercipta dalam proses diskusi juga lebih hidup karena siswa memiliki referensi visual dan naratif yang sama. Hal ini memperkuat konsep student-centered learning dalam pembelajaran sejarah.

Namun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba baru dilakukan dalam skala terbatas sehingga belum dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas. Kedua, media yang dikembangkan masih dalam format statis (PDF), belum berbentuk aplikasi interaktif yang memungkinkan adanya elemen gamifikasi atau multimedia lainnya. Ketiga, pengembangan komik masih terfokus pada satu tema lokal tertentu, sehingga perlu diperluas ke peristiwa-peristiwa lokal lainnya agar bisa digunakan secara nasional dengan pendekatan lokal di masing-masing wilayah.

Terlepas dari keterbatasan tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan komik digital sejarah berbasis peristiwa lokal merupakan salah satu inovasi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Hal ini membuka peluang untuk kolaborasi antara guru sejarah, desainer media, dan pengembang teknologi dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih humanis, kontekstual, dan membentuk kecakapan abad 21.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan komik digital sejarah berbasis peristiwa lokal efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa SMP. Media ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah, tetapi juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan kontekstual. Diharapkan ke depan, pengembangan media sejenis dapat dilakukan secara berkelanjutan untuk berbagai materi sejarah lainnya dan diintegrasikan dengan teknologi pembelajaran berbasis digital lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Agustan, Juniati, Marfu’ah, J., & Nirmayanti. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Lokalitas Guru SMP di Kota Palu. *MALLOMO: Journal of Community Service*, *4*(1), 192–195. https://jurnal.umsrappang.ac.id/mallomo/index

Christian, I., & Feriadi, H. (2022). Pemodelan Desain Modular Hunian Sementara Berbasis Lokalitas Material di Desa Hargotirto, Kecamatan Kokap, Kabupaten Kulon Progo. *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, *8*(2), 165–177. https://doi.org/10.21460/atrium.v8i2.189

Hidayat, K., Sapriya, S., Hasan, S. H., & Wiyanarti, E. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik dalam Pembelajaran Hybrid. *Jurnal Basicedu*, *6*(2), 1517–1528. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2265

Novandi, M., Serani, G., Djudin, T., Suratman, D., & King, L. (2025). *KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS DAN PENGAJARANNYA DI SEKOLAH DASAR Pendahuluan Mengajar keterampilan berpikir kritis kepada siswa Sekolah Dasar (SD)? Perlukah ? Mampukah siswa SD seperti itu ? Pertanyaan-pertanyaan*

ini sering dijumpai ketika guru ditanya b. *11*(April), 649–669.

Oktaviana, M., & Ramadhani, S. P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *8*(1), 48–56. https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1090

Pramajaya, J., Pratama, R. Y., Mulyono, A., Nuruhidin, A., & Ardhy, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Instruksional Materi Pengukuran Kinerja Organisasi Sektor Publik pada Mata Kuliah Akuntansi Sektor Publik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (J-Diteksi)*, *3*(2), 51–56.

Sihotang, A., & Pohan, S. (2024). Implementasi Taksonomi Bloom dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Membentuk Perilaku Teladan Siswa Pendahuluan. *Jurnal Kependidika*, *13*(3), 3353–3364.