



IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS E-KOMIK H-CLASS UNTUK SISWA KELAS X SMA DI JAWA TIMUR

**Vinda Regita Cahyani¹, Moch Nurfahrul Lukmanul Khakim², Afiani Arofatul
Zidah³, Akbar Maulana Malik Ibrahim⁴, Yohanes Purwanto⁵**
Departemen Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Malang

vinda.regita.1907316@students.um.ac.id¹, moch.nurfahrul.fis@um.ac.id²,
afiani.arofatul.1907316@students.um.ac.id³, akbar.maulana.1907316@students.um.ac.id⁴
yohanes.purwanto.1907316@students.um.ac.id⁵

Accepted: 15 Januari 2023

Published: 18 Januari 2023

Abstract

The rapid development of technology affects all fields, including the field of education. Technological developments in the world of education are usually in the form of learning media that are used to support learning processes and objectives. Based on research data on learning history in several high schools in East Java, learning history is often considered boring, so innovations are needed that can attract students' interest in learning and are in accordance with existing technological developments, one of which is comic-based E-media learning. By using the "H-Class" E-comic as a medium for learning history, it is hoped that students will become interested in learning history, because comics do not only contain explanatory material like in books, but also contain pictures, characters, dialogues, storylines, and quizzes that make students interested in learning history using digital comic media. The process of making E-comic learning media uses the Ibis Paint X application and uploads it to the Webtoon application. The method used is the product development method. Based on the implementation results, the e-comic learning media that has been created provides convenience and attracts students' interest in learning history.

Key words: Learning Media, E-Comics, Learning History

How to Cite: Cahyani, V. R, dkk. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis E-Komik H-Class Untuk Siswa Kelas X SMA di Jawa Timur. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (30-37)

*Corresponding author:
vinda.regita.1907316@students.um.ac.id

ISSN 2085-482X (Print)
ISSN 2407-7429 (Online)

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan proses dari belajar mengajar antara guru dan siswa untuk mendapatkan suatu pengetahuan yang diharapkan menjadi bekal untuk menghadapi masa depan. Pendidikan merupakan kunci dari kemajuan suatu bangsa dan akan terus berkembang seiring dengan perubahan dan perkembangan zaman. Menurut UU Nomer 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan dirancang untuk menyelenggarakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat aktif membentuk potensi dirinya dan mewujudkan peserta didik menjadi generasi bangsa yang beriman, berakhlak mulia, berbudaya dan berakhlak mulia (Neolaka & Neolaka, 2017). Pendidikan formal diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang berkualitas diperlukan dalam proses pembelajaran sehingga tujuan dari pendidikan akan terlaksana dengan baik.

Hasil pembelajaran yang baik dapat dicapai melalui beberapa faktor pendukung, salah satunya dengan penggunaan media. Kajian ini mencakup tentang bagaimana penerapan media pembelajaran komik berbasis *online* dalam pembelajaran sejarah di SMA sederajat. Menurut Malik (1994) dalam Sumiharsono & Hasanah (2018), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi atau materi pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menggambarkan atau memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat atau sukar untuk dilihat sehingga tampak jelas dan menimbulkan pengertian atau meningkatkan persepsi seseorang. Penerapan media pembelajaran diharapkan agar proses belajar lebih efektif, efisien, banyak, luas, cepat, dan memiliki makna bagi orang yang belajar khususnya siswa. Kegiatan pembelajaran akan efektif apabila dilakukan dalam suasana yang menyenangkan (*fun and enjoy*). pemilihan media pembelajaran yang tepat mampu meningkatkan proses belajar mengajar menjadi efektif (Jati, 2017).

Berbagai permasalahan pendidikan masih sering terjadi termasuk penggunaan media pembelajaran yang masih belum maksimal khususnya dalam pembelajaran sejarah. Dalam Sayono (2013), persoalan pelajaran sejarah dalam perspektif siswa adalah mata pelajaran yang identik dengan image bersifat hafalan, kurang menarik, dan membosankan. Selain itu buku teks yang digunakan oleh siswa masih bersifat tekstual dan kurang memuat gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi. Untuk menangani persoalan tersebut guru harus dapat memilih media yang cocok

untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah media komik berbasis *online* atau e-komik. Pemilihan media e-komik berdasarkan akumulasi data hasil angket yang disebarkan kepada siswa SMA di wilayah Jawa Timur. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memilih media foto atau gambar dalam materi pembelajaran "Masuknya Kebudayaan India ke Indonesia". Komik adalah gambar karakter kartun yang memuat sebuah cerita secara urut yang di susun dari berbagai situasi dalam cerita. Komik ini berisi dialog, informasi, dan narasi untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita. Seiring dengan perkembangan zaman komik kini bisa diterbitkan dalam web yang terkoneksi dengan internet sehingga memudahkan siswa dalam menggunakan media tersebut. Dengan begitu peneliti menarik rumusan masalah yang akan dibahas dalam artikel yaitu 1) Pengertian Media E-Komik, 2) Spesifikasi dan Langkah Pembuatan Media E-Komik "H-Class", 3) Implementasi Media Pembelajaran E-Komik "H-Class" di SMA.

METHODOLOGY

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan. Metode pengembangan bertujuan untuk mengembangkan produk pendidikan. Proses pengembangan menurut Soenarto dalam (Ainin, 2013) untuk meningkatkan keefektifan (PBM) proses belajar mengajar dan mengatasi masalah pendidikan. Penelitian pengembangan bertujuan membuat kreasi-kreasi yang baru untuk dapat dikembangkan menjadi sebuah produk. Metode pengembangan berawal dari sebuah permasalahan belajar yang ada di dalam kelas yang membutuhkan inovasi berupa produk sebagai solusi.

Penelitian pengembangan di bidang pendidikan menciptakan produk untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran agar mencapai tujuan pendidikan. Penelitian pengembangan dimulai dengan 1) Produk yang dibuat berdasarkan permasalahan yang dihadapi pada saat proses pembelajaran. 2) Uji coba produk, produk yang dihasilkan tidak langsung dianggap berhasil tetapi diuji coba keefektifan, kesesuaian, dan kelayakannya. 3) Revisi produk, produk yang di uji coba nantinya akan mendapat masukan sehingga dijadikan refleksi agar produk yang dihasilkan dalam lebih efektif. 4) Tidak menguji sebuah teori, penelitian ini tidak untuk menguji teori tetapi untuk mengembangkan teori menjadi sebuah produk untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. 5) Manfaat produk, kegunaan produk dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah.

DISCUSSION

1. Pengertian Media E-Komik

Media pembelajaran adalah sarana fisik (alat bantu) untuk menyampaikan materi dan isi pembelajaran melalui video, film, foto, dll. Media pembelajaran membantu memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada para siswa sehingga nantinya diharapkan hasil belajar siswa menjadi meningkat dan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat membuat sebuah produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa (Miftah, 2013). Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat untuk mendukung proses pembelajaran karena dengan penggunaan media mampu menciptakan lingkungan dan aktivitas belajar yang menyenangkan dibandingkan pembelajaran konvensional. Menurut Sudjana (2001) dalam Hasan (2021) media pembelajaran bermanfaat untuk menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, lebih memperjelas tujuan dan makna dari pembelajaran, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya semata-mata mendengarkan penjelasan guru tetapi juga terlibat dalam proses mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan sebagainya.

Berdasarkan data penelitian, dalam proses pembelajaran sejarah terdapat beberapa permasalahan yaitu guru selalu menggunakan metode ceramah yang membuat siswa bosan, materi yang banyak tentunya tidak dapat semuanya tersampaikan karena terbatas waktu, guru sulit mengembangkan media yang sesuai, guru selalu menuntut siswa untuk selalu membaca buku. Buku teks sejarah yang ada di sekolah kurang diminati oleh siswa karena menyajikan materi yang sangat banyak dan monoton, sehingga guru harus dapat memilih media yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah e-komik (elektronik komik).

Komik adalah gambar karakter kartun yang memuat sebuah cerita secara urut yang di susun dari berbagai situasi dalam cerita yang erat dihubungkan dengan gambar yang dibuat dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca (Aeni & Yusupa, 2018). Komik ini berisi dialog, informasi, dan narasi untuk memudahkan pembaca dalam memahami cerita (Hidayah et al, 2017). Selain itu komik juga memudahkan pembaca untuk memahami alur kronologis cerita yang ada sehingga memudahkan pembaca untuk menyerap informasi di dalamnya (Harismawan, 2020). Dulu komik hanya diterbitkan menjadi buku namun adanya perkembangan teknologi saat ini komik di terbitkan dalam bentuk *web* dan disalurkan melalui internet.

E-komik berbasis *mobile device* digunakan untuk menjelaskan pembahasan materi yang dimuat dalam sebuah cerita. Banyaknya materi pembahasan di buku teks membuat siswa malas untuk membaca. Sehingga e-komik ini dibuat dalam bentuk yang lebih padat dan singkat untuk menjelaskan materi. Siswa lebih menyukai komik karena materi yang disajikan memiliki gambar atau ilustrasi yang unik dan penuh dengan warna-warna. Siswa akan lebih tertarik untuk membaca, selain itu tidak membutuhkan waktu yang panjang untuk membaca materi.

Media e-komik ini memiliki berbagai kelebihan yaitu materi yang diajarkan kepada siswa lebih jelas, siswa lebih mudah memahami isi materi, meningkatkan minat siswa untuk membaca karena dilengkapi dengan gambar kartun yang unik dan menarik, rasa ingin tahu siswa lebih meningkat, menumbuhkan motivasi belajar siswa sehingga jika motivasi belajar siswa meningkat maka akan mudah untuk mencapai tujuan pembelajaran, dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien karena dapat diakses kapanpun (Pratama et al, 2022). Namun media e-komik ini juga memiliki kelemahan yaitu siswa yang senang membaca komik akan cenderung menolak buku-buku yang tidak memiliki gambar. Selain itu dalam pengoperasian e-komik juga memerlukan perangkat elektronik dan akses internet.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan e-komik yaitu 1) pemilihan karakter disesuaikan dengan kebutuhan dari isi materi yang akan di sampaikan 2) dialog antar karakter, dialog ini berisi kata-kata yang sopan, jelas, dan tidak mengandung unsur SARA 3) Narasi, yaitu kalimat penjelas di dalam komik agar pembaca lebih mengetahui alur cerita yang disampaikan 4) Latar belakang, penggambaran suasana tempat yang disesuaikan dengan cerita. Jika Komik yang dibuat sudah selesai nantinya akan diunggah di *webtoon* agar memudahkan siswa untuk mengakses. *Webtoon* merupakan penerbit digital grafis untuk menampilkan sebuah komik. Saat ini *Webtoon* sudah tidak asing lagi bagi generasi milenial. Banyak para anak muda yang menggunakan aplikasi untuk membaca komik. Adanya media pembelajaran E-komik memudahkan siswa untuk lebih memahami materi selain itu dapat dengan mudah untuk diakses melalui *smartphone* ataupun laptop.

2. Spesifikasi dan Langkah Pembuatan Media E-Komik “H-Class”

Dalam proses pembuatan media pembelajaran E-Komik, terdapat beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dan tidak dapat dilewati jika ingin mendapatkan hasil yang maksimal. Langkah-langkah untuk pembuatan media ini dibagi menjadi 2, yang

pertama adalah langkah atau proses pembuatan komik dan yang kedua adalah langkah mengunggah atau mengupload komik yang sudah dibuat ke aplikasi *webtoon*. Pada proses pembuatan komik, terdapat beberapa langkah-langkah agar komik yang dihasilkan menjadi maksimal, antara lain:

1. Membuat dan menyiapkan *script* naskah komik yang akan dibuat, pembuatan naskah ini penting agar komik yang dibuat sesuai alur dan tujuan dari cerita komik tersebut.



Gambar 1. Membuat naskah komik (sumber: Data Peneliti)

2. Mengunduh aplikasi *Ibis Paint X* di hp melalui playstore, aplikasi ini digunakan untuk menggambar tokoh dan menulis kalimat yang akan dijadikan komik.
3. Masuk pada aplikasi *Ibis Paint X* yang sudah diunduh dan pilih opsi “galeri saya”



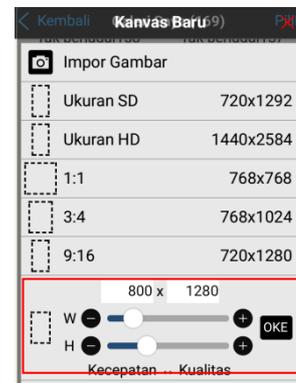
Gambar 2. Masuk di aplikasi *Ibis Paint* (sumber: Dokumen Peneliti)

4. Setelah memilih opsi “galeri saya”, pilih atau klik tanda “+” pada pojok kiri bawah tampilan aplikasi tersebut untuk mulai membuat gambar.



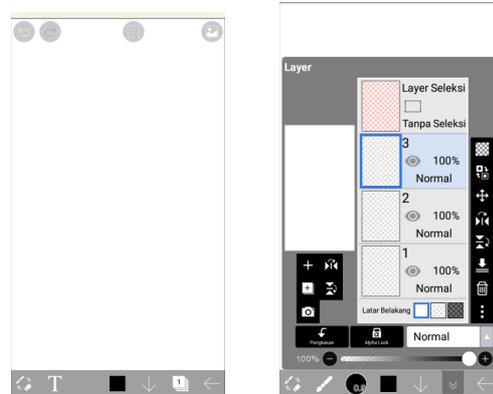
Gambar 3. Memilih tanda + di pojok kiri bawah (sumber: Dokumen Peneliti)

5. Sebelum membuat gambar, sesuaikan ukuran kanvas terlebih dahulu, ukuran kanvas yang dipilih harus sesuai dengan *template webtoon*, yaitu kurang dari 800 x 1280 *pixel*.



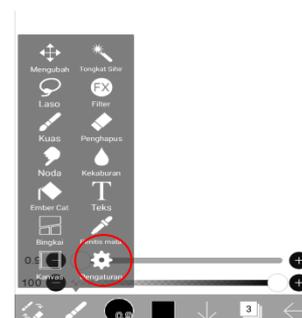
Gambar 4. Memilih ukuran kanvas (sumber: Dokumen Peneliti)

6. Jika tampilan kanvas berwarna putih, artinya kanvas siap untuk digunakan dan pilih lapisan untuk membuat sketsa. Lapisan dasar yang akan digunakan berjumlah 4 lapisan, lapisan pertama digunakan sebagai sketsa kasar, lapisan kedua digunakan sebagai sketsa jadi, lapisan ketiga dan keempat digunakan untuk proses pewarnaan pada gambar tersebut.



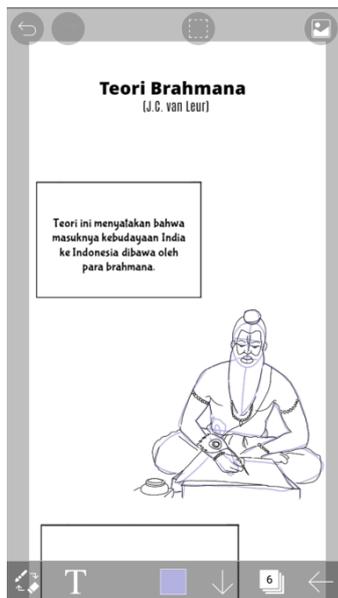
Gambar 5&6. Kanvas siap digunakan & Jumlah lapisan kanvas (sumber: Dokumen Peneliti)

7. Untuk memulai menggambar, pilih opsi “kuas” dan terdapat beberapa pilihan kuas yang dapat digunakan, untuk membuat sketsa kasar menggunakan *dip pen* kasar.



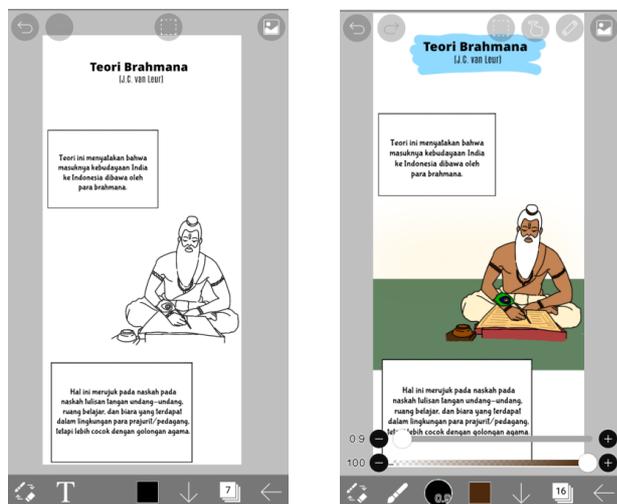
Gambar 7. Memilih opsi kuas (sumber: Dokumen Peneliti)

8. Membuat sketsa kasar yang sudah dirancang sebelumnya pada lapisan pertama, hal ini dilakukan untuk mempermudah pada saat menggambar.



Gambar 8. Membuat sketsa kasar (sumber: Dokumen Peneliti)

9. Membuat gambar dasar dan masukkan kalimat yang akan disampaikan di komik, kemudian rapikan gambar agar terlihat lebih baik. Setelah itu warnai gambar, merupakan proses terakhir agar gambar terlihat lebih menarik.

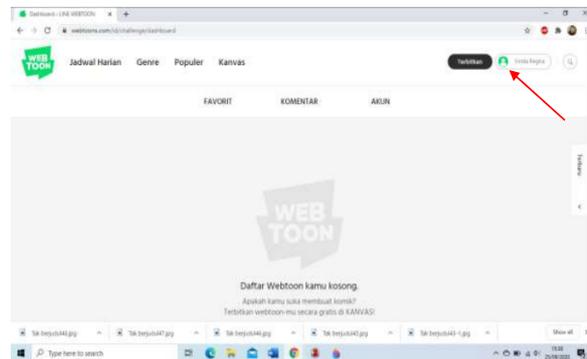


Gambar 9&10. Membuat sketsa dan memasukkan kalimat & mewarnai gambar (sumber: Dokumen Peneliti)

Setelah pembuatan gambar dan kalimat pada komik selesai, langkah berikutnya adalah komik yang sudah jadi tersebut diunggah pada aplikasi *webtoon*. Untuk mengunggah komik ke dalam aplikasi *webtoon* sangat mudah, komik dapat diunggah melalui web *webtoon* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

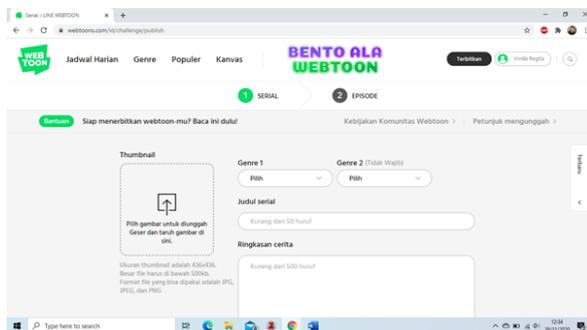
1. Masuk ke web *webtoon* www.webtoons.com dan daftarkan diri anda pada *webtoon*, pendaftaran

dapat melalui *email* atau *facebook*. Tunggu sampai pendaftaran selesai dan tunggu hingga akun terdaftar pada *webtoon*.



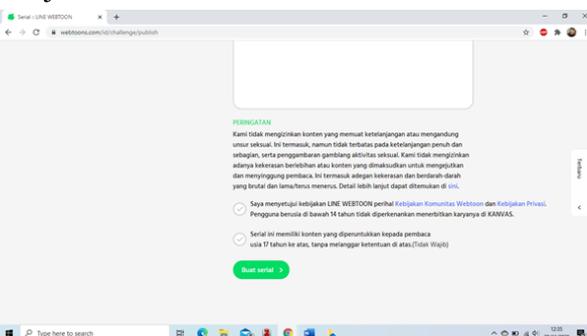
Gambar 11. Masuk ke web *Webtoon* (sumber: Dokumen Peneliti)

2. Ketika akun sudah terdaftar, masuk ke laman terbitkan. Unggah *thumbnail* dengan ukuran 436 X 436 *pixel* dengan besar *file* tidak lebih dari 500 kb, format gambar yang akan dijadikan *thumbnail* harus dengan format JPG, JPEG, dan PNG. Selanjutnya pilih *genre* ceritamu dan masukkan di *genre 1*, *genre 2* tidak wajib diisi. Selanjutnya buat judul dan ringkasan cerita yang ada pada komik yang akan diunggah.



Gambar 12. Masuk ke laman terbitkan (sumber: Dokumen Peneliti)

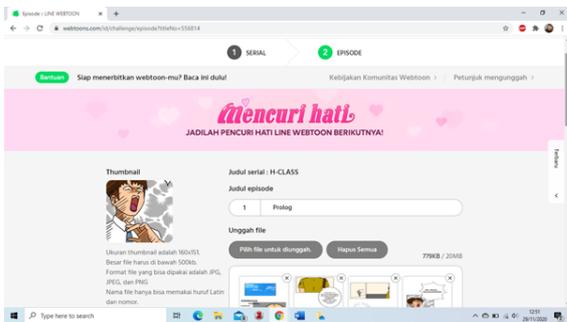
3. Sesudah pengisian selesai, diharuskan memverifikasi *email* yang digunakan. Patuhi syarat dan ketentuan yang tertera, kemudian lanjutkan untuk membuat serial.



Gambar 13. Verifikasi *e-mail* (sumber: Dokumen Peneliti)

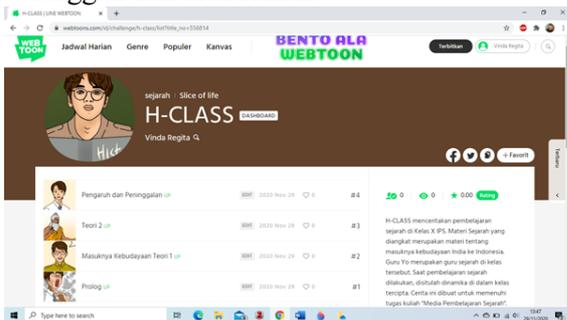
4. Unggah *thumbnail* pada episode dengan ukuran 160 X 151 *pixel* dengan besar *file* maksimal 500

kb. Selanjutnya buat judul episode, pilih *file* yang akan diunggah. Dalam pengunggahan *file*, usahakan memberi nomor urutan seperti gambar 1, 2, 3, dst agar *file* otomatis terurut setelah diunggah. Ukuran gambar komik dibawah 800 X 1280 *pixel*, besar *file* maksimal 2 MB dan total *file* maksimal 20 MB dengan format JPG, JPEG, dan PNG.



Gambar 14. Pengunggahan Thumbnail (sumber: Dokumen Peneliti)

5. Beri catatan jika ada, kemudian terbitkan. Tunggu sampai selesai dan komik *webtoon* telah diunggah dan diterbitkan.



Gambar 15. Komik sudah selesai diunggah (sumber: Dokumen Peneliti)

6. Untuk mengakses e-komik “H-Class” silahkan untuk mengakses *link* berikut ini: https://www.webtoons.com/id/challenge/h-class/list?title_no=556814&page=1

3. Implementasi Media Pembelajaran E-Komik “H-Class” di SMA

Pembelajaran yang diterapkan di beberapa SMA masih mengacu pada pembelajaran berbasis kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan bentuk baru dari sistem pendidikan yang menggantikan kurikulum sebelumnya yaitu KTSP pada tahun 2006. Menurut Permendikbud No. 104 Tahun 2014 yang berisikan tentang penilaian hasil belajar oleh pendidik pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah menjelaskan bahwa penilaian autentik adalah bentuk penilaian yang menghendaki peserta didik menampilkan sikap baik, menggunakan pengetahuan dan menerapkan keterampilan, yang diperoleh dari proses pembelajaran. Dalam kurikulum 2013 lebih

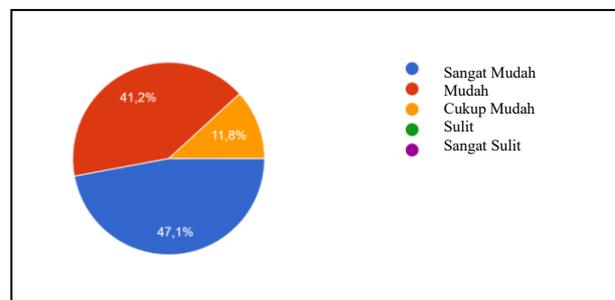
diutamakan dalam pembelajaran yang utama yaitu mengamati, mengumpulkan informasi, mengasosiasikan, dan mengkomunikasikan (Mardiana & Sumiatun, 2017).

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, strategi pembelajaran dan metode yang digunakan seorang guru sangatlah penting untuk mengajak siswa lebih aktif dan tanggap terhadap situasi. Beragam metode sudah dilaksanakan oleh guru untuk menerapkan kurikulum 2013, karena disini siswa dituntut untuk aktif, seperti diskusi, dan penugasan. Dalam kurikulum 2013 ini sebenarnya peran guru hanya sebagai pengantar dan motivator untuk peserta didik, karena dalam kurikulum 2013 ini siswa harus mampu untuk mencari solusi ataupun materi terlebih materi sejarah baik itu dari buku maupun dari internet, sehingga cara pembelajaran sejarah seperti ini diharapkan siswa lebih mampu untuk memahami materi pelajaran yang sedang dibahas (Mardiani et al, 2019)

Pelaksanaan observasi untuk mengetahui implementasi media ini tidak dilakukan secara langsung, namun dilakukan secara *online* dengan menyebarkan komik yang telah di *upload* di *webtoon* dan kuesioner tentang pendapat siswa setelah melihat media tersebut. Langkah-langkah pembelajaran sejarah dengan komik ini dilakukan dengan mengirimkan *link webtoon* yang berisi cerita dan materi sejarah, selanjutnya setelah semua siswa membaca komik tersebut, di akhir slide dalam *webtoon* tersebut terdapat kuis teka-teki untuk mencari 10 kata mengenai materi yang dibaca tadi yaitu masuknya kebudayaan India ke Indonesia dalam sebuah tabel, kemudian dijawab di kolom komentar.

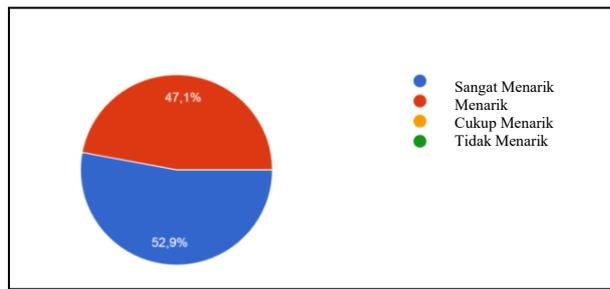
Berdasarkan hasil angket/kuesioner yang telah kami lakukan secara *online* di beberapa sekolah. Maka kami dapatkan data dibawah ini.

- a. Diagram Kemudahan Penggunaan Media



Gambar 16. Diagram kemudahan penggunaan media (sumber: <https://docs.google.com/forms/edit#responses>)

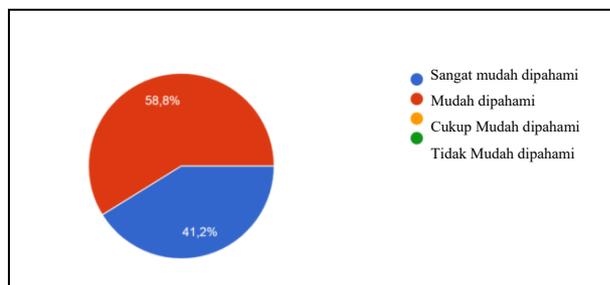
b. Diagram Kemenarikan dan Kerapian Tampilan Media



Gambar 17. Diagram kemenarikan dan kerapian tampilan media

(sumber: <https://docs.google.com/forms/edit#responses>)

c. Diagram Kemudahan Pemahaman Materi dengan Media E-Komik “H-Class”



Gambar 18. Diagram Kemudahan Pemahaman Materi dengan Media E-Komik “H-Class”

(sumber: <https://docs.google.com/forms/edit#responses>)

Tabel 1. Tabel Responden Penelitian

Nama Sekolah	Jumlah Responden
SMA Negeri 3 Batu	4
SMA Negeri 1 Ngunut	5
SMA Negeri 1 Sumberpucung	5
SMA Negeri 1 Tulungagung	1
SMK Diponegoro Tumpang	1
SMA Negeri 1 Surabaya	1

Sumber: Hasil Penelitian, 2022

Berdasarkan beberapa pertanyaan yang peneliti ajukan melalui kuesioner ada 17 responden yang berasal dari SMA di berbagai daerah, siswa lebih banyak merasa sangat mudah dengan menggunakan media ini, kemudian dari kemenarikan dan kerapian media menurut siswa adalah sangat menarik, selanjutnya mengenai pemahaman materi jika menggunakan media ini dinilai mudah untuk dipahami. Media pembelajaran e-komik yang telah dibuat ini memberikan kemudahan bagi siswa untuk

belajar sejarah. Misalkan ketika pendidik tidak bisa datang untuk mengajar dikarenakan suatu hal maka pemberian tugas bisa melalui media tersebut. Namun dari implementasi tersebut masih terdapat kendala yang memungkinkan dapat terjadi seperti jaringan internet harus cukup kuat untuk mengakses media ini, jika tidak ada jaringan internet maka akan sulit untuk mengaksesnya. Kendala selanjutnya adalah keterampilan dari pengajar, jika seorang pengajar ingin membuat media ini maka dibutuhkan keahlian khusus seperti membuat alur cerita juga peran dalam komik tersebut (Rulviana, 2017).

CONCLUSION

Dalam pembelajaran sejarah dapat mengembangkan media baru yaitu e-komik. Dengan perkembangan teknologi saat ini komik di terbitkan dalam bentuk web dan disalurkan melalui internet. E-komik berbasis *mobile device* digunakan untuk menjelaskan pembahasan materi yang dimuat dalam sebuah cerita, e-komik ini dibuat dalam bentuk yang lebih padat dan singkat untuk menjelaskan materi. Materi sejarah yang dibahas dalam e-komik adalah tentang awal mula masuknya kebudayaan India di Indonesia. E-komik ini dalam pembuatannya menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Nantinya e-komik akan diunggah ke *webtoon* agar memudahkan siswa dalam mengakses media ini. Dari hasil penelitian ada 17 responden dari SMA di berbagai daerah dari wilayah Jawa Timur. Menurut siswa media e-komik yang telah dibuat sangat mudah dalam penggunaannya, kemudian dari kemenarikan dan kerapian juga sangat menarik, selanjutnya mengenai pemahaman materi menggunakan media e-komik siswa lebih mudah memahami. Namun dalam implementasinya juga masih terdapat kendala yaitu jaringan internet harus cukup kuat untuk mengakses media ini, dibutuhkan keterampilan dari pengajar, jika seorang pengajar ingin membuat media e-komik ini maka dibutuhkan keahlian khusus seperti membuat alur cerita juga peran dalam komik tersebut.

ACKNOWLEDGMENT

Penelitian ini dapat terlaksana dan selesai karena bantuan dari berbagai pihak khususnya dosen pengampu matakuliah yang telah banyak membimbing, memberi masukan, saran, serta petunjuk yang sangat berharga bagi peneliti. Dengan begitu peneliti mengucapkan terimakasih.

REFERENCE LIST

- Aeni, W. A. & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik untuk SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 43-59.
- Ainin, A. (2013). Penelitian Pengembangan dalam

- Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 7(2), 97-100.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, KEMENDIKBUD RI. 2016. KBBI.
- Harismawan, W. 2020. Penggunaan Komik berbasis Web pada Pembelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40-50.
- Hasan, M. et al. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Grup
- Hidayah, N. & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 36-38.
- Jati, R. K. (2017). Perancangan Media Komik *Webtoon* tentang Mata Pelajaran Sejarah (IPS) Kelas 5 SD di Kota Jogja. *E-proceeding of Art and Desig.*, 4(3).
- Mardiana, S. & Sumiatun. (2017). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Metro. *Jurnal HISTORI*, 5(1), 46-50.
- Mardiani, N., Umasih. & Winarsih, M. (2019). Materi Sejarah Masa Hindu- Buddha dan Penggunaan Sumber Belajar Sejarah dalam Pembelajaran di SMK. *Jurnal Tamaddun: Jurnal Sejarah dan Kebudayaan Islam*, 7(2).
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan*, 1(2), 97-98.
- Neolaka, A. & Neolaka, G. A. A. (2017). *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. Depok: Kencana.
- Pratama, et al. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Implementasi User Interface Pada Multimedia Interaktif E-Komik. *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, 1(2), 353-356.
- Rulviana, V. (2017). Implementasi Media Edmodo dalam Mata Kuiah Pengembangan Kurikulum Sekolah Dasar. *Jurnal Refleksi Edukatika*, 8(2), 206.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 7(1).
- Sumiharsono, M. R. & Hasanah, H. (2018). *Media Pembelajaran*. Jember: Pustaka Abadi.