ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH

Arif Permana Jaya[1], Aisiah[2]

[1,2]*Universitas Negeri Padang*
E-mail : arifpermanajaya30@gmail.com

ABSTRAK

Permasalahan penelitian yakni rendahnya kesadaran sejarah peserta didik dan minimnya variasi media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan kesadaran sejarah khususnya tentang sejarah pertanian masa penjajahan Jepang di Indonesia. Tujuan penelitian mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengembangan media *e-comic* tentang pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945 untuk meningkatkan kesadaran sejarah. Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (*Mix Methods*). Subjek penelitian melibatkan salah satu guru sejarah SMK PP Negeri Padang dan 21 orang peserta didik kelas XI ATPH SMK PP Negeri Padang. Data kuantitatif dikumpulkan secara online menggunakan *google form* dan dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dan dianalisis secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan 85% (18 peserta didik) membutuhkan media *e-comic* tentang Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945 sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah. Hasil wawancara dengan guru sejarah menunjukkan bahwa guru sejarah di SMK PP Negeri Padang membutuhkan media pembelajaran berupa e-comic untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik terkait materi pelajaran mengenai kondisi pertanian Indonesia masa penjajahan Jepang. Media e-comic diharapkan memperkuat kompetensi kejuruan peserta didik di bidang pertanian dan pembangunan.

Kata Kunci : *Analisis Kebutuhan, Media Pembelajaran, E-Comic, Kesadaran Sejarah*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses yang dilakukan secara terstruktur, melibatkan interaksi aktif dan komunikasi yang efektif antara guru, peserta didik, sumber belajar, serta berbagai kegiatan pembelajaran baik yang terjadi di dalam maupun di luar kelas (Djamuluddin, 2019). Guru berperan sebagai pendamping yang membimbing peserta didik selama belajar, sekaligus memahami dan menguasai tujuan dan materi pelajaran (Mokoagow, 2021). Tujuan utama pembelajaran adalah membekali generasi muda dengan pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang relevan agar mereka mampu menghadapi dan menyelesaikan berbagai tantangan atau permasalahan dalam kehidupan (Trahati, 2018). Pembelajaran merupakan suatu proses terencana dan terstruktur yang menekankan pentingnya interaksi dan komunikasi antara guru, peserta didik, serta sumber belajar dalam berbagai konteks kegiatan di dalam maupun di luar kelas.

Pembelajaran sejarah merupakan studi tentang kehidupan manusia di masa lampau yang mencakup berbagai aspek, seperti sosial, budaya, hukum, politik, keagamaan, serta hasil kreativitas seperti arsitektur, musik, seni, ilmu pengetahuan, dan pemikiran intelektual (Zahro et al., 2017). Pemahaman terhadap berbagai aspek tersebut menjadi landasan penting dalam membentuk kesadaran sejarah peserta didik. Kesadaran sejarah membuat peserta didik mampu melakukan refleksi atas peristiwa dan perkembangan masa lalu, memahami identitas kolektif, dinamika perubahan sosial, serta mengambil nilai dan pelajaran untuk menghadapi tantangan masa kini dan masa depan. Penelusuran berbagai aspek kehidupan manusia di masa lalu melatih peserta didik mengambil pelajaran berharga sebagai bekal untuk menghadapi masa depan. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum dan capaian pembelajaran sejarah yang telah ditentukan. Oleh karena itu, analisis kebutuhan pengembangan media e-comic menjadi penting agar media yang dihasilkan tepat sasaran dan mampu meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik.

Capaian pembelajaran sejarah dalam kurikulum secara umum dirancang untuk menumbuh-kembangkan keterampilan berpikir kritis, penelitian sejarah, dan keterampilan praktis yang memungkinkan peserta didik memahami keterkaitan dalam peristiwa lokal, nasional dan global (Fitri et al., 2024). Di samping itu, capaian pembelajaran sejarah di SMK secara khusus menuntut peserta didik memiliki kemampuan mengaitkan nilai-nilai sejarah yang relevan dengan kompetensi kejuruan dalam menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja dan dunia industri yang terus berkembang (Kemdikbudristek, 2024). Pembelajaran sejarah di SMK memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan wawasan kebangsaan yang disesuaikan dengan bidang kejuruan yang dipelajari (Nur Fajar et al., 2019). Hal ini memungkinkan peserta didik untuk menganalisis keterkaitan antara peristiwa sejarah dengan bidang keahlian yang ditekuni, sehingga materi pelajaran tidak hanya bersifat teoritis, tetapi juga aplikatif dan bermakna. Misalnya, peserta didik jurusan Agribisnis (Pertanian) dapat mempelajari sejarah pertanian Indonesia untuk memperkuat kompetensi kejuruan di bidang pertanian. Salah satu melalui kajian sejarah pertanian di Indonesia masa penjajahan Jepang. Peserta didik dapat mempelajari jenis tanaman baru hingga kebijakan pertanian pada masa penjajahan Jepang.

Pembaharuan kurikulum merdeka dengan pendekatan deep learning dalam proses pembelajaran sejarah, salah satunya menuntut peserta didik memiliki kesadaran sejarah. Penerapan pendekatan deep learning dalam pembelajaran sejarah di SMK diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman mendalam dan bermakna terhadap peristiwa-peristiwa sejarah yang relevan dengan konteks kehidupan dan bidang kejuruan peserta didik (Ardiansyah & Nugraha, 2025). Melalui proses pembelajaran sejarah yang menekankan analisis kritis keterkaitan antara peristiwa masa

lalu dan masa kini, peserta didik diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai sejarah sebagai bagian dari identitas dan wujud kesadaran sejarah dalam dirinya sebagaimana yang dituntut dalam rumusan capaian pembelajaran. Kesadaran sejarah merupakan elemen penting dalam rumusan capaian pembelajaran sejarah kurikulum merdeka (Ayundasari, 2022; Kemdikbudristek, 2024). Pendekatan deep learning dalam pembelajaran sejarah di SMK potensial membentuk pemahaman mendalam terhadap makna dibalik peristiwa dan memperkuat internalisasi nilai-nilai sejarah dalam konteks kejuruan yang dipelajari. Guru sejarah di SMK perlu menelaah jenis media pembelajaran yang inovatif dan memperkuat internalisasi nilai-nilai sejarah di bidang kejuruan.

Media pembelajaran mesti membantu membentuk pemahaman mendalam dan analisis kritis peserta didik terhadap peristiwa sejarah di bidang kejuruan yang dipelajari. Media pembelajaran harus mendukung capaian dan tujuan pembelajaran serta karakteristik peserta didik dan perkembangan teknologi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan tidak semua guru sejarah merancang tujuan pembelajaran sejarah di SMK secara spesifik pada aspek kesadaran sejarah dan menggunakan media pembelajaran yang mendukung. Pengamatan terhadap media pembelajaran sejarah, khususnya di SMK PP Negeri Padang pada 22 Januari 2025 mengindikasikan bahwa media pembelajaran untuk membangkitkan kesadaran sejarah peserta didik belum optimal.

Guru sejarah (bapak CD) di SMK PP Negeri Padang saat wawancara pada 22 Januari 2025 mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan berupa video pembelajaran online dan yang diunduh dari Youtube serta PowerPoint. Guru merasa bahwa tujuan pembelajaran berupa kesadaran sejarah belum optimal tercapai melalui media tersebut. Akibatnya indikator kesadaran sejarah dalam diri peserta didik di SMK, baik dari aspek pengetahuan terhadap fakta dan peristiwa sejarah, pemahaman atas makna dan relevansi sejarah dalam kehidupan masa kini, sikap menghargai nilai-nilai perjuangan dan warisan budaya, maupun pola pikir kritis reflektif dalam menanggapi dinamika sejarah belum muncul sesuai harapan. Kenyataan ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang adaptif dan kontekstual untuk mendukung capaian pembelajaran sejarah berupa kesadaran sejarah.

Inovasi media pembelajaran abad ke-21 memungkinkan terjadinya pertumbuhan media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi (Rohani, 2019). Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran guna membantu penyampaian pesan pembelajaran dengan segala bentuk baik berupa materi maupun kejadian tertentu sebagai sarana perantara dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arifannisa et al., 2023). Secara umum media memiliki tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual, dan gerak. Media pembelajaran berhubungan dengan proses dan berperan sebagai alat bantu proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi dan ilmu. Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran semakin membantu pembelajaran (Hamka, 2017). Kemajuan teknologi mendorong munculnya media pembelajaran digital yang mudah diakses oleh peserta didik dimana saja dan kapan saja.

Salah satu jenis media pembelajaran yang potensial membangun kesadaran sejarah adalah e-comic. Media e-comic merupakan bentuk media digital yang menggabungkan elemen visual berupa gambar, teks naratif, dan alur cerita yang disajikan dalam format digital untuk mendukung proses pembelajaran (Tahir, 2024). Media e-comic dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif dengan mengedepankan kekuatan visual sebagai alat bantu dalam menyampaikan pesan atau materi pembelajaran secara efektif (Dewi & Wijayanti, 2025). Pemanfaatan media e-comic pada mata pelajaran sejarah menjadi potensial karena bisa

menghadirkan peristiwa masa lalu dalam bentuk visualisasi cerita sejarah yang menarik. Peserta didik lebih mudah membayangkan dan memahami latar belakang kejadian peristiwa sejarah. Salah satunya periode peristiwa penjajahan Jepang di Indonesia 1942-1945.

Penelitian mengenai analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-comic untuk meningkatkan kesadaran sejarah penting dilakukan mengingat rendahnya kesadaran sejarah peserta didik yang disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang mendukung. Selain itu ada tuntutan agar selalu melakukan inovasi media dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21, yang lebih tertarik pada pendekatan visual dan digital. Urgensi ini semakin kuat dengan adanya tuntutan Kurikulum Merdeka di SMK yang mendorong pembelajaran yang menekankan pentingnya capaian pembelajaran berupa kesadaran sejarah. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah berupa e-comic tentang pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945 untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik di SMKPP Negeri Padang. Harapannya di masa datang dapat dikembangakn media ajar e-comic tentang pertanian masa penjajahan Jepang sesuai dengan analisis kebutuhan yang teridentifikasi pada penelitian ini.

METODE

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dan kualitatif (Mix Method) untuk mengidentifikasi dan menganalisis kebutuhan pengembangan e-comic yang berisi materi tentang pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945 dilihat dari berbagai aspek. Subjek penelitian melibatkan satu guru sejarah dan 21 peserta didik kelas XI ATPH di SMK PP Negeri Padang. Survei awal dilakukan untuk memperoleh gambaran tingkat kebutuhan media pembelajaran e-comic materi pertanian masa penjajahan Jepang di Indonesia. Jenis data analisis kebutuhan pengembagnan e-comic terdiri dari data kebijakan kurikulum, kebutuhan guru dan peserta didik, ketersediaan sarana penunjang pemanfaatan e-comic materi pertanian masa penjajahan Jepang di Indonesia. Data penelitian dikumpulkan secara online menggunakan google form dianalisis secara kuantitatif menggunakan rumus persentase, sedangkan data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dan dianalisis secara deskriptif kualitatif.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran e-comic dalam mata pelajaran sejarah materi Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945. Peneliti melakukan tahap analisis, seperti analisis kurikulum: tuntutan capaian pembelajaran sejarah di sekolah kejuruan, analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran e-comic pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945, analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran e-comic pertanian masa penjajahan jepang 1942-1945, Serta analisis sumber daya yang tersedia. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran sejarah berupa *e-comic* tentang pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945 untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik di SMK PP Negeri PadangcHasil penelitian disajikan melalui paparan berikut.

Analisis Kurikulum : Tuntutan Capaian Pembelajaran Sejarah di Sekolah Kejuruan

Hasil analisis terhadap dokumen kurikulum merdeka yang saat ini berlaku di satuan pendidikan menengah, khususnya pada mata pelajaran sejarah menunjukkan bahwa tujuan salah satu tujuan mata pelajaran sejarah adalah menumbuhkembangkan kesadaran sejarah (BSKAP Kemdikbudristek, 2024). Tujuan mata pelajaran dan pembelajaran sejarah tidak hanya terfokus pada penguasaan fakta, tetapi juga pada pengembangan kesadaran sejarah peserta didik. Hal yang sama juga berlaku pada kurikulum pembelajaran sejarah di satuan pendidikan kejuruan. Tuntutan kurikulum merdeka pada mata pelajaran sejarah di SMK secara umum tujuannya sama, yakni menumbuhkembangkan kesadaran sejarah. Perbedaanya di SMK secara spesifik tujuan pembelajaran sejarah tambahannya adalah menumbukkembangkan kecintaan terhadap kevokasian (kompetensi kejuruan). Peserta didik mempelajari materi pelajaran sejarah yang dapat memperkuat kompetensi kejuruan untuk menghadapi tantangan dan peluang di dunia kerja dan dunia industri yang terus berkembang (Kemdikbudristek, 2024). Tujuan pembelajaran sejarah di SMK diharapkan mengembangkan kesadaran sejarah yang menjadi dasar kecintaan peserta didik pada bidang vokasi yang didalami. Di SMK PP Negeri Padang fokus bidang vokasi yang digeluti peserta didik adalah bidang pertanian dan pembangunan, maka pembelajaran sejarah di SMK PP diarahkan untuk membangun kesadaran sejarah dan kecintaan pada bidang pertanian.

Capaian pembelajaran sejarah di SMK menuntut peserta didik mampu mengaitkan niali-nilai sejarah dengan dunia vokasi (kompetensi kejuruan) (Kemdikbudristek, 2024). Di SMK PP Negeri Padang, ini berarti peserta didik dituntut memahami dunia pertanian pada aspek sejarah pertanian secara kontekstual dan disesuaikan dengan perkembangan dunia kerja di bidang pertanian. Capaian pembelajaran sejarah di SMK PP berdasarkan tuntutan kurikulum SMK ditekankan untuk menumbuhkembangkan kesadaran sejarah dalam diri peserta didik ketika mempelajari sejarah pertanian di Indonesia dari masa ke masa. Capaian pembelajaran ini sangat perlu ditunjang oleh materi, media dan alat evaluasi yang saling mendukung. Media pembelajaran berperan penting untuk membantu memudahkan peserta didik memahami dan menghayati peristiwa sejarah di bidang pertanian. Konsekuensinya, dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dan menarik, salah satunya *e-comic*.

Berdasarkan analisis dari dokumen CP, modul ajar/RPP, serta wawancara dengan guru dan peserta didik media pembelajaran *e-comic* sangat dibutuhkan sebagai media pembelajaran karena dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif. Dengan melakukan analisis kebutuhan, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi peserta didik dalam belajar sejarah, seperti kurangnya kesadaran sejarah dan kesulitan memahami urutan peristiwa sejarah. Media pembelajaran *e-comic* sangat membantu peserta didik untuk lebih tertarik karena penyampaian materi yang tidak hanya berupa teks dan dengan pendekatan visual dan narasi yang lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Pemilihan materi pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945 dipilih sebagai materi karena merupakan bagian penting dari sejarah Indonesia yang menunjukkan bagaimana kebijakan Jepang memengaruhi kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat, terutama dalam kebijakan pertanian masa penjajahan Jepang. Materi pertanian masa penjajahan Jepang 1942-1945 diajarkan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman sejarah mendalam sekaligus menanamkan nilai karakter seperti kemandirian dan gotong royong.

Tabel 1. Analisis Kurikulum dan Materi

Mata Pelajaran	Sejarah Indonesia
Kompetensi Awal	Sebelum masuk ke materi pembelajaran Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945, peserta didik diharapkan mampu memahami peristiwa Pendudukan Jepang di Indonesia.
Kompetensi Inti	Pada akhir fase, peserta didik mampu menjelaskan dan menganalisis sejarah Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945
Materi	Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945
Sasaran	Peserta didik kelas XI ATPH di SMK PP Negeri Padang
Tujuan	Melalui model pembelajaran Discovery Learning dengan menggali informasi dari berbagai sumber belajar, penyelidikan sederhana dan mengolah informasi, diharapkan peserta didik terlibat aktif selama proses belajar mengajar berlangsung, memiliki sikap ingin tahu, teliti dalam melakukan pengamatan dan bertanggung jawab menyampaikan pendapat.

Penelitian ini meninjau kebutuhan kurikulum dengan merujuk pada hasil survei terhadap dokumen Capaian Pembelajaran Sejarah (CPS) Kurikulum Merdeka. Temuan observasi terhadap dokumen CPS menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kejuruan peserta didik SMK penting diajarkan pada peserta didik. Hal ini sesuai dengan rumusan CPS di SMK yang menuntut peserta didik memiliki kesadaran sejarah sebagai wujud dari proses literasi sejarah dan empati sejarah (Kemendikbudristek, 2024). Materi ajar ini dapat membantu mereka mengaitkan peristiwa sejarah antara konteks lokal, nasional dan global, terutama saat mempelajari materi masa Pertanian Masa Penjajahan Jepang (Ayundasari, 2022).

Analisis Kebutuhan Guru terhadap Media Pembelajaran *E-Comic* Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945

Analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran *e-comic* bertujuan untuk mengetahui sejauh mana guru membutuhkan *e-comic* sebagai media pembelajaran berbasis digital dalam mendukung proses pembelajaran sejarah di SMK. Dengan memahami pandangan guru, maka media ajar *e-comi*c tidak hanya berfokus pada aspek visual dan naratif, tetapi juga mempertimbangkan efektivitas pedagogis, keterpaduan dengan kurikulum merdeka, dan kemampuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah peserta didik secara kontekstual.

Peneliti dalam tahap ini melakukan observasi dan wawancara dengan salah satu guru sejarah mengenai analisis kebutuhan guru terhadap media pembelajaran *e-comic* materi Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945. Guru sejarah SMK PP Negeri Padang mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang umum digunakan adalah video pembelajaran dari Youtube, baik daring maupun yang telah diunduh, serta PowerPoint dan metode ceramah. Guru merasa bahwa tujuan pembelajaran sejarah belum sepenuhnya tercapai dengan media dan metode tersebut karena pemanfaatannya belum maksimal. Guru menekankan pentingnya pembelajaran sejarah yang efektif agar peserta didik memahami konsep-konsep sejarah dan dapat mengambil pelajaran. Rendahnya pemahaman peserta didik mengenai kesadaran sejarah juga terkonfirmasi melalui wawancara dengan guru. Dalam wawancara tersebut, guru juga menyampaikan bahwa materi pertanian pada masa Penjajahan Jepang memiliki kedalaman historis yang tinggi, namun sering kali sulit dipahami peserta didik karena minimnya visualisasi serta keterbatasan waktu untuk menjelaskan secara rinci. Guru juga menyebutkan bahwa peserta didik cenderung lebih tertarik

pada media berbasis gambar dan cerita dibandingkan dengan membaca teks naratif yang panjang.

Di SMK PP Negeri Padang, kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan terintegrasi teknologi masih terbatas. Salah satu bukti konkrit berdasarkan hasil observasi di SMK PP Negeri Padang belum ada media ajar materi Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945. Berikut adalah tabel bukti keterbatasan guru di SMK PP Negeri Padang dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan terintegrasi teknologi.

Tabel 2. Bukti Keterbatasan Guru di SMK PP Negeri Padang

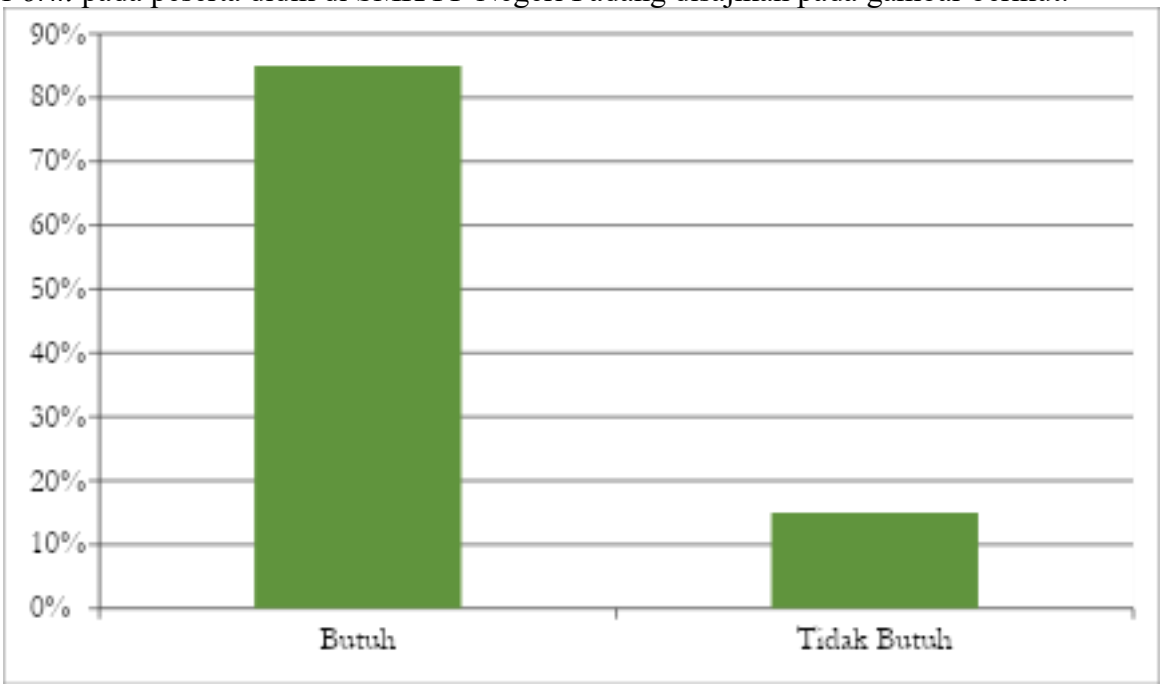
No	Aspek yang Dianalisis	Temuan / Bukti Lapangan
1.	Ketersedian media pembelajaran sejarah	Media yang umum digunakan video pembelajaran dari Youtube, baik daring maupun luring, serta PowerPoint .
2.	Jenis media pembelajaran yang digunakan guru sejarah	*PowerPoint,* vidio dari *Youtube*
3.	Media pembelajaran yang jarang digunakan guru sejarah	Media yang jarang digunakan seperti media pembelajaran berbasis teknologi dan visual interaktif.
4.	Media pembelajaran yang banyak digunakan guru sejarah	Penggunaan media pembelajaran masih terbatas, video pembelajaran dari Youtube, baik daring maupun yang telah diunduh serta PowerPoint dan papan tulis.
5.	Pemanfaatan teknologi dan aplikasi digital	Pemanfaatan teknologi dan aplikasi masih terbatas, smartphone pribadi siswa dan proyektor yang disediakan oleh sekolah. Fasilitas ini dapat mendukung terrealisasinya media pembelajaran *e-comic.*

Sumber: Data Lapangan (Observasi)

Hasil observasi terhadap ketersediaan dan pemanfaatan media pembelajaran sejarah yang ada di ruang kelas di SMK PP Negeri Padang menunjukkan beberapa indikasi keterbatasan. Penyebab keterbatasan antara lain; minimnya kompetensi guru sejarah dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang mampu memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuan mata pelajaran dan capaian pembelajaran sejarah. Berdasarkan pengamatan dan penelusuran terhadap modul ajar guru, media yang mampu dibuat guru umumnya berupa PowerPoint presentasi yang berisi ringkasan materi. Guru juga terkadang menggunakan video pembelajaran dari Youtube, baik daring maupun luring namun hanya sebagai pelengkap. Hal ini menjadi dasar perlunya inovasi media pembelajaran untuk meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. Setelah peneliti melakukan wawancara dengan guru sejarah, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan media disebabkan oleh beberapa faktor utama yang saling berkaitan. Pertama, guru mengaku belum memiliki keterampilan teknis dalam membuat media pembelajaran digital seperti e-comic. Kedua keterbatasan waktu menjadi kendala signifikan, mengingat beban mengajar dan tugas administratif yang cukup tinggi. Akibatnya media pembelajaran yang digunakan cenderung sederhana dan belum mampu mendorong pembelajaran sejarah yang menarik, interaktif, dan kontekstual. Kondisi ini mencerminkan rendahnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Media Pembelajaran *E-Comic* Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945

Survei ini dilakukan untuk melihat permasalahan yang dihadapi peserta didik di SMK PP Negeri Padang. Hasil survei menunjukkan bahwa secara umum peserta didik sangat mendukung penggunaan media pembelajaran e-comic tentang Pertanian Masa Pendudukan Jepang 1942-1945. Persentase kebutuhan peserta didik di SMK PP Negeri Padang terhadap e-comic tergolong tinggi. Berikut adalah data yang mendukung temuan ini: Hasil survei yang dilakukan melalui *Google Form* pada peserta didik di SMK PP Negeri Padang disajikan pada gambar berikut.



Sumber : Data Lapangan (Survei)

Gambar 1. Kebutuhan Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran *E-Comic* Materi Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945

Berdasarkan data diatas bahwa dari 21 peserta didik yang mengisi angket *Google Form* dapat dilihat bahwa **85% (18 orang**) peserta didik menyatakan membutuhkan media pembelajaran *e-comic t*entang Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945 sebagai media pembelajaran, terutama untuk meningkatkan kesadaran sejarah yang sesuai kejuruan SMK PP Negeri Padang. Sementara itu, **15% (3 Orang)** peserta didik menyatakan tidak membutuhkan media pembelajaran *e-comic* ini karena beberapa peserta didik memiliki gaya belajar auditori (mengandalkan pendengaran), yang lebih menyukai penjelasan lisan atau aktivitas langsung dibanding membaca teks bergambar. Hasil survei ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran e-comic, baik dalam pembelajaran diterima dengan baik oleh peserta didik. Peserta didik masa kini yang merupakan bagian dari generasi digital cenderung lebih menyukai visual yang berurutan dan interaksi menarik dalam proses belajar. Temuan ini mencerminkan kebutuhan akan media ajar yang lebih fleksibel, mudah diakses, dan interaktif untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang relevan dengan konteks sejarah sesuai kejuruan di SMK PP Negeri Padang dengan materi pertanian masa Penjajahan Jepang 1942-1945. Media pembelajaran e-comic dapat memudahkan mereka dalam memahami materi Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-

1945, terutama dengan elemen interaktif yang dapat menambah daya tarik pembelajaran. Peserta didik sangat mendukung penggunaan media ajar e-comic tentang Pertanian Masa Penjajahan Jepang 1942-1945 sebagai media pembelajaran.

Temuan ini diperkuat dengan hasil wawancara beberapa peserta didik di SMK PP Negeri Padang, diketahui bahwa mereka menyambut positif penggunaan media e-comic dalam pembelajaran sejarah. Mayoritas peserta didik menyatakan bahwa media seperti *e-comic* lebih menarik dan mudah dipahami dibandingkan teks naratif konvensional yang cenderung membosankan. Mereka merasa lebih terlibat secara emosional ketika membaca cerita sejarah yang disajikan melalui ilustrasi dan dialog, karena memberikan gambaran yang lebih nyata tentang peristiwa masa lalu. Beberapa peserta didik juga mengungkapkan bahwa penggunaan media *e-comic* membantu mereka memahami konteks sejarah secara lebih mendalam dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap peristiwa-peristiwa penting. Temuan ini menunjukkan bahwa media e-comic memiliki potensi besar dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik melalui pendekatan yang lebih komunikatif dan menyenangkan.

Analisis Sumber Daya Yang Tersedia

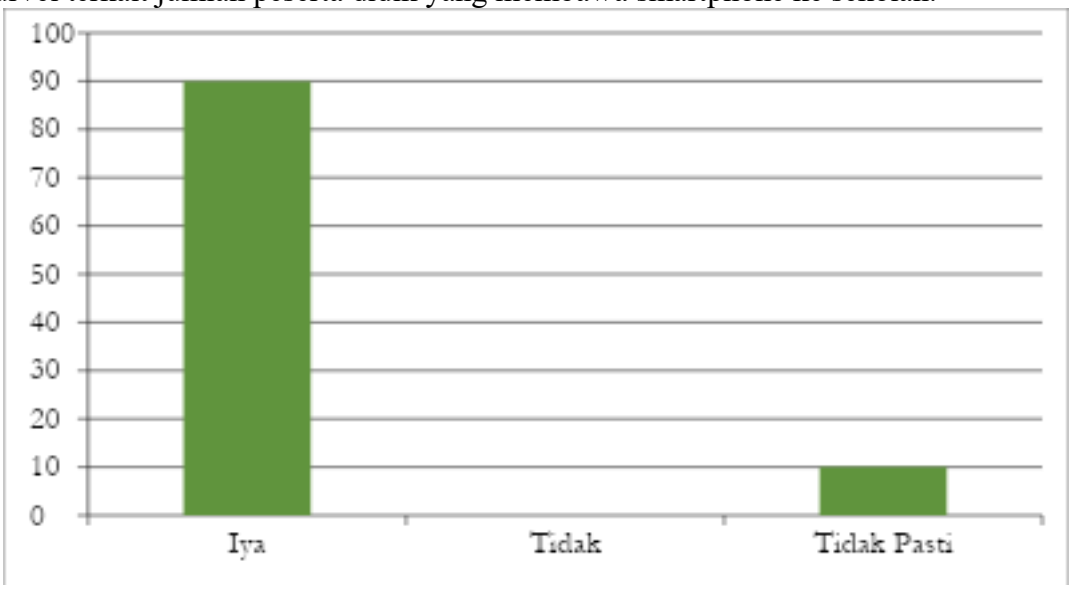
Analisis sumber daya yang tersedia dilakukan untuk memastikan bahwa media *e-comic* yang akan dikembangkan dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah. Observasi di SMK PP Negeri Padang menunjukkan adanya dukungan fasilitas yang memadai, terutama proyektor yang tersedia di setiap ruang kelas dan dalam kondisi baik. Adanya proyektor ini sangat krusial karena memungkinkan guru untuk menampilkan media *e-comic* secara visual kepada seluruh peserta didik. Ketersedian proyektor cadangan juga menjadi jaminan kontinuitas pembelajaran jika terjadinya kendala teknis. Dukungan infrastruktur tersebut mencerminkan kesiapan institusi dalam mengadopsi inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Ketersedian proyektor yang merata di setiap ruang kelas memberikan keleluasaan bagi guru untuk menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang menarik, seperti *e-comic* yang mampu meningkatkan kesadaran sejarah. Berikut adalah tabel ketersedian sarana dan prasarana pendukung implementasi *e-comic* di SMK PP Negeri Padang.

Tabel 3. Ketersedian Sarana dan Prasarana di SMK PP Negeri Padang

No	Jenis Sarana/Prasarana	Jumlah	Kondisi	Keterangan
1.	Proyektor di setiap kelas	14 unit	Baik	Tersedia di semua ruang kelas
2.	Proyektor cadangan	5 unit	Baik	Digunakan jika proyektor utama bermasalah
3.	Stop kontak/listrik di kelas	15 titik	Layak	Menunjang penggunaan perangkat elektronik
4.	Koneksi internet sekolah	1 jaringan utama	Cukup stabil	Digunakan untuk unduhan media e-comic
5.	Layar atau papan putih	14 unit	Baik	Digunakan untuk menampilkan proyeksi

Sumber: data lapangan (dokumen sekolah)

Selain itu, kebijakan yang mengizinkan penggunaan smartphone oleh peserta didik dalam proses pembelajaran, apabila memang dibutuhkan dan telah mendapatkan izin, memberikan kesempatan untuk penggunaan aplikasi atau platform digital dalam membaca dan berkomunikasi secara interaktif. Berdasarkan keterangan peserta didik diperbolehkan membawa smartphone ke sekolah, peneliti merasa perlu untuk melakukan survei sebagai langkah awal dalam mengidentifikasi tingkat kepemilikan serta kebiasaan menggunakan smartphone oleh peserta didik selama berada di lingkungan sekolah. Peneliti melakukan survei untuk mengetahui jumlah peserta didik yang benar-benar membawa smartphone ke lingkungan sekolah. Data berikut menyajikan hasil survei terkait jumlah peserta didik yang membawa smartphone ke sekolah.



Gambar 2. Jumlah Peserta didik yang Memiliki *Smartphone*

Berdasarkan data diatas bahwa dari 21 peserta didik yang mengisi angket G*oogle Form* dapat dilihat bahwa **90% (19 orang)** peserta didik menyatakan membawa smartphone ke sekolah. Sementara sebanyak 2 orang atau **10% (2 orang)** belum tentu membawa smartphone ke sekolah, dua diantara alasan utama mengapa sebagian peserta didik tidak membawa atau menggunakan smartphone adalah karena adanya larangan dari orang tua serta keterbatasan akses internet akibat tidak tersedianya kuota data pada perangkat mereka. Namun demikian, perlu diingat bahwa keberhasilan dalam melakukan analisis kebutuhan terhadap media e-comic pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh tersedianya proyektor di kelas atau diperbolehkannya penggunaan smartphone oleh peserta didik. Oleh karena itu, dalam analisis kebutuhan *e-comic*, perlu dirancang desain yang responsif terhadap berbagai jenis perangkat dan koneksi internet, serta disertai dengan panduan penggunaan yang jelas bagi guru dan peserta didik.

KESIMPULAN

Beberapa temuan penelitian berdasarkan analisis kebutuhan pengembangan data lapangan ditemukan bahwa penggunaan media *e-comic* pada pembelajaran sejarah membantu peserta didik dalam meningkatkan kesadaran sejarah di SMK PP Negeri Padang masih sangat terbatas. Terutama media pembelajaran yang mampu. Hal ini dilatarbelakangi oleh minimnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi. Berdasarkan

kenyataan tersebut, maka peneliti ingin menciptakan sebuah inovasi yang sejalan dengan hal-hal yang digemari peserta didik di sekolah, yakni pengembangan media *e-comic* yang diharapkan proses pembelajaran sejarah akan menjadi lebih efektif, dan guru sebagai fasilitator dapat menjalankan tugasnya dengan lebih optimal. Selain itu diharapkan media *e-comic* ini dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran sejarah, sekaligus mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Sehingga hasilnya menjadi dasar bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan.

DAFTAR PUSTAKA

Arifannisa, Yuliasih, M., Hayati, Sepriano, Adnyana, I. N. W., Putra, P. S. U., & Pongpalilu, F. (2023). Sumber Dan Pengembangan Media Pembelajaran pada fungsi buku informasi. In *Sonpedia*.

Ardiansyah, M., & Nugraha, M. L. (2025). Implementasi Deep Learning Untuk Meningkatkan Hasil Pembelajaran Di Sekolah Menengah Kejuruan (Smk) Se-Jakarta Barat. *Research and Development Journal Of Education*, *11*(1), 302–309. http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.26453

Ayundasari, L. (2022). Implementasi Pendekatan Multidimensional Dalam Pembelajaran Sejarah Kurikulum Merdeka. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *16*(1), 225. https://doi.org/10.17977/um020v16i12022p225-234

Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*, 3.

Dewi, J. S., & Wijayanti, R. (2025). E-Comic Interaktif: Inovasi Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *9*(2), 655–663. https://doi.org/10.31004/cendekia.v9i2.3990

Djamuluddin, A. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *New Scientist* (Vol. 162, Issue 2188).

Fitri, D. A., Aziz, M. F. A., & Fajriyah, I. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sidoarjo. *Jurnal Artefak*, *11*(1), 65. https://doi.org/10.25157/ja.v11i1.13965

Hamka. (2017). *Antara Fakta dan Khayal Tuanku Rao*.

Kemdikbud Ristek. (2024). *KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI BADAN* (Issue 021).

Mokoagow, S. (2021). Peran Guru Pendamping dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Elementary Educational Research*, *1*(1), 20–26. https://doi.org/10.30984/jeer.v1i1.39

Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, *1*(1), 43–50. https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7

Nur Fajar, A., Umasih, U., & Kurniawati, K. (2019). Pembelajaran Sejarah di SMK era revolusi industri 4.0: tantangan dan peluang. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, *4*(2), 59–65. https://doi.org/10.17977/um022v4i22019p059

Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *5*(2), 122. https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128

Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas*

Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.

Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, *2*(2), 414–421.

Tahir, M. (2024). Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif berbasis Multimedia. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, *8*(2), 605–614. https://doi.org/10.29408/edumatic.v8i2.27802

Trahati, M. R. (2018). *Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 jeruklegi Cilacap. Skripsi, Cilacap:F.* (Vol. 151).

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of the Character Education in History Teaching. *Jurnal Historica*, *1*(1), 1–11. https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095