PENGEMBANGAN E-COMIC KRONOLOGIS BERBANTUAN KECERDASAN BUATAN UNTUK MELATIH KETERAMPILAN BERPIKIR KRONOLOGIS DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH SMA

Abdurrahman Hakim

Universitas Negeri Padang
E-mail : abdurrahmanhakim2018@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah di era digital menuntut inovasi media yang mampu merangsang kemampuan berpikir historis siswa, khususnya berpikir kronologis. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *e-comic* yang menyajikan materi sejarah secara kronologis sebagai alternatif sumber belajar yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba adalah siswa kelas XI SMAN 2 Bukittinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *e-comic* yang dikembangkan menggunakan aplikasi Komiko AI dan Canva ini dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (rata-rata skor 4,3) dan ahli media (rata-rata skor 4,4). Uji praktikalitas oleh guru dan siswa juga menunjukkan kategori sangat layak dengan skor rata-rata 4,6 dan 4,7. Dengan demikian, *e-comic* ini efektif digunakan untuk melatih keterampilan berpikir kronologis siswa dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : *E-comic, Media Pembelajaran, Berpikir Kronologis, Sejarah, Proklamasi Kemerdekaan*

PENDAHULUAN

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik secara holistik. Dalam Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk menggunakan beragam perangkat ajar guna mengoptimalkan pembelajaran. Salah satu kemampuan esensial yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sejarah adalah *historical thinking*, terutama keterampilan berpikir kronologis, yakni kemampuan untuk memahami dan menjelaskan proses terjadinya suatu peristiwa berdasarkan urutan waktu. Keterampilan ini merupakan dasar untuk menganalisis perubahan, kesinambungan, dan kausalitas dalam sejarah.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan. Observasi awal di SMAN 2 Bukittinggi mengungkapkan bahwa guru masih dominan menggunakan media *power point* yang cenderung kurang menarik minat siswa. Akibatnya, tujuan pembelajaran, khususnya dalam melatih keterampilan berpikir kronologis, seringkali tidak tercapai secara optimal. Penggunaan media berbasis teknologi yang bervariasi masih belum maksimal.

Salah satu media yang berpotensi mengatasi masalah ini adalah *e-comic*. *E-comic* merupakan media gambar kartun digital yang menyajikan cerita secara berurutan dengan gaya yang ringan, menarik, dan menyenangkan. Format visualnya yang bercerita secara sekuensial sangat ideal untuk menyajikan materi yang menekankan pada urutan waktu (kronologis), sehingga cocok diterapkan pada materi "Proklamasi Kemerdekaan Indonesia". Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan *e-comic* yang mampu melatih keterampilan berpikir kronologis siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan:

1. ***Analyze* (Analisis):** Melakukan analisis kebutuhan, kurikulum, materi, dan karakteristik peserta didik. Hasil pretest menunjukkan rendahnya kemampuan berpikir kronologis siswa, mendasari urgensi pengembangan media ini.
2. ***Design* (Perancangan):** Merancang kerangka dan konten *e-comic*. Tahap ini meliputi penyusunan alur cerita secara kronologis tentang peristiwa proklamasi, pembuatan dialog tokoh, pemilihan format media, dan desain instrumen penelitian.
3. ***Develop* (Pengembangan):** Proses produksi *e-comic* menggunakan aplikasi **Komiko AI** untuk membuat gambar dan desain komik, **Canva** untuk penyesuaian grafis dan pewarnaan, **Anyflip** untuk mengubah format menjadi buku digital interaktif, serta **Linktree** untuk menyatukan tautan akses. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi produk.
4. ***Implement* (Implementasi):** Uji coba produk pada situasi nyata, yaitu kepada guru mata pelajaran dan siswa kelas XI di SMAN 2 Bukittinggi untuk mengetahui tingkat praktikalitasnya.
5. ***Evaluate* (Evaluasi):** Melakukan analisis terhadap seluruh tahapan untuk penyempurnaan produk akhir.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi (ahli materi dan media) serta angket praktikalitas (guru dan siswa). Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan skala Likert dengan rentang skor 1-4.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan *E-Comic*

Proses pengembangan dimulai dengan menganalisis Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) pada materi "Proklamasi Kemerdekaan". Selanjutnya, peneliti menyusun alur cerita yang menonjolkan urutan kronologis peristiwa, mulai dari latar belakang, peristiwa Rengasdengklok, penyusunan teks proklamasi, hingga pembacaan proklamasi dan respons masyarakat. Tahap produksi memanfaatkan *artificial intelligence* (AI) dari Komiko AI untuk memvisualisasikan deskripsi cerita menjadi panel komik, lalu disempurnakan tampilannya dengan Canva. Agar interaktif dan mudah diakses, komik diubah menjadi *flipbook* digital menggunakan Anyflip dan disebarluaskan melalui tautan Linktree.

2. Kelayakan Media *E-Comic*

Kelayakan produk diukur melalui validasi oleh para ahli. Hasil menunjukkan bahwa:

- **Validasi Ahli Materi** memperoleh rata-rata skor **4,38** dengan kategori **Sangat Layak**. Aspek penilaian mencakup kesesuaian isi dengan kurikulum, sistematika penyajian materi, dan kemutakhiran referensi.
- **Validasi Ahli Media** setelah melalui dua tahap revisi (perbaikan warna, petunjuk penggunaan, dan identitas media) memperoleh skor rata-rata **4,40** dengan kategori **Sangat Layak**. Aspek yang dinilai meliputi komunikasi visual, rekayasa perangkat, dan tampilan media. Saran perbaikan dari validator telah diakomodasi untuk menyempurnakan produk.

3. Praktikalitas Media *E-Comic*

Tingkat kepraktisan media dinilai oleh pengguna langsung, yaitu guru dan siswa. Hasilnya sangat positif:

- **Uji Praktikalitas Guru** memperoleh skor rata-rata **4,62** (**Sangat Layak**). Guru menilai *e-comic* sangat memudahkan dalam menyampaikan materi yang menuntut pemahaman alur waktu dan dapat dijadikan sebagai media alternatif yang efektif.
- **Uji Praktikalitas Siswa** memperoleh skor rata-rata **4,70** (**Sangat Layak**). Siswa menyatakan bahwa *e-comic* sangat menarik dari segi tampilan, membantu mereka memahami rangkaian peristiwa Proklamasi secara runut, dan memungkinkan mereka untuk belajar secara mandiri di mana saja dan kapan saja.

Temuan ini membuktikan bahwa teori belajar kognitif sangat relevan, di mana media visual yang terstruktur seperti *e-comic* dapat membantu siswa memproses dan mengingat informasi secara lebih baik melalui pengorganisasian peristiwa secara kronologis.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *e-comic* menggunakan Komiko AI pada materi Proklamasi Kemerdekaan berhasil dilakukan melalui model ADDIE. Media ini dinyatakan **sangat layak** sebagai media pembelajaran berdasarkan

validasi ahli materi dan ahli media. Selain itu, *e-comic* ini juga terbukti **sangat praktis** digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran sejarah untuk melatih keterampilan berpikir kronologis. Dengan demikian, *e-comic* kronologis merupakan solusi inovatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di era digital.

Saran

Disarankan kepada guru untuk menggunakan *e-comic* ini sebagai variasi media pembelajaran. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dilakukan pengembangan pada materi sejarah lain yang juga memerlukan pemahaman urutan waktu, serta penelitian eksperimen lebih lanjut untuk mengukur efektivitasnya secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Aeni, W. A. (2018). *Pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran*.

Alfarizi, S., Hastuti, H., dkk. (2021). Inovasi multimedia interaktif untuk melatih kemampuan historical thinking. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 60–68.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Ofianto & Ningsih, T. Z. (2021). *Asesmen keterampilan berpikir historis*. CV. Duta Media.

Rahyubi, H. (2012). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik*. Nusa Media.

Rosida, A. T., & Hastuti, H. (2020). Inovasi komik strip berlandaskan historical thinking. *Kronologi*, 2(4), 224–234.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.