PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL SEJARAH LOKAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR

SKRIPSI

OLEH :

IMAMAH CANDRA KASIH

NIM. F1231211009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

Edit dengan WPS Office

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL SEJARAH LOKAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah

OLEH :
IMAMAH CANDRA KASIH
NIM. F1231211009

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

Edit dengan WPS Office

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL SEJARAH LOKAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

IMAMAH CANDRA KASIH
NIM. F1231211009

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Andang Firmansyah, M.Pd.	Astrini Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198904142015041001	NIP. 199011132019032010

Mengetahui,
Dekan FKIP UNTAN

Prof. Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP. 196604011991021001

Lulus tanggal : 15 Juli 2025

Edit dengan WPS Office

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL SEJARAH LOKAL PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MEMPAWAH HILIR

Tanggung Jawab Yuridis Material Pada

IMAMAH CANDRA KASIH
NIM. F1231211009

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Andang Firmansyah, M.Pd.	Astrini Eka Putri, M.Pd.
NIP. 198904142015041001	NIP. 199011132019032010

Penguji I	Penguji II
Ika Rahmatika Chalimi, M.Pd.	Kristoforus Bagas Romualdi, M.Pd.
NIP. 198902212015042002	NIP. 199508182024061001

Mengetahui
Ketua Program Studi,

Andang Firmansyah, M.Pd.
NIP. 198904142015041001

Edit dengan WPS Office

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama	: Imamah Candra Kasih
NIM	: F1231211009
Jurusan/ Prodi	: Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial/ Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skrips yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi/tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, 23 September 2025

Yang membuat pernyataan,



Imamah Candra Kasih

NIM F1231211009

Edit dengan WPS Office

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik digital sejarah lokal dan mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R\&D) dengan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir, dengan melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan validasi ahli. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif melalui perhitungan skor penilaian dan respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik digital Sejarah Lokal yang dikembangkan memperoleh kategori "sangat layak" dari penilaian ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran, serta mendapat respon positif dari siswa. Secara rinci, penilaian dari ahli media memperoleh skor persentase sebesar 94,17%, yang dikategorikan sebagai sangat layak. Selanjutnya, validasi dari ahli materi menunjukkan skor sebesar 86,75%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Validasi oleh guru mata pelajaran juga mencapai skor 100%, yang menunjukkan tingkat kelayakan sangat tinggi. Hasil angket uji coba pada kelompok kecil memperoleh skor 74%, dan uji coba pada kelompok besar mencapai 77%, keduanya termasuk dalam kategori layak. Komik digital Sejarah Lokal yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif pada mata pelajaran Sejarah.

Kata kunci: komik digital, sejarah lokal, media pembelajaran

Edit dengan WPS Office

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT, tuhan seluruh alam semesta, karena berkat limpahan nikmat dan hidayah-Nya serta karunia-Nyalah peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Sejarah Lokal Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Mempawah Hilir ".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu tahapan untuk mendapatkan gelar sarjana pada Program Studi S-1 Pendidikan Sejarah, jurusan Ilmu Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura. Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Namun, berkat pertolongan Allah SWT serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan begitu, dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya terutama kepada:

1. Kedua Orang Tua, Pak Ucu dan Adik peneliti yang selalu memberikan semangat dan doa. Sehingga menjadi salah satu penguat peneliti dalam menjalani perkuliahan.
2. Bapak Dr. Ahmad Yani T, M.Pd selaku Dekan FKIP Univesitas Tanjungpura.
3. Bapak Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial FKIP, Universitas Tanjungpura Pontianak
4. Bapak Andang Firmansyah, M. Pd selaku Ketua Program Studi

Edit dengan WPS Office

Pendidikan Sejarah, Dosen Pembimbing Akademik, serta Dosen Pembimbing 1 yang selalu sabar dalam membimbing peneliti serta memberikan arahan dan saran.

5. Ibu Astrini Eka Putri, M. Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang selalu sabar dalam membimbing peneliti serta memberikan arahan dan saran.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial, dan Staf Akademik FKIP Universitas Tanjungpura.
7. Para guru dan siswa SMA Negeri 1 Mempawah Hilir yang membantu saya dalam proses pengerjaan proposal penelitian.
8. Pihak Istana Amantubillah Mempawah yang membantu saya dalam proses penyusuan media penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan angkatan 2021 "PANDAWA" yang telah memberikan dorongan dan motivasi.

Kepada semua pihak yang telah disebutkan, peneliti tidak dapat membalas apapun selain ucapan terimakasih dan do'a, semoga amal baik mereka diterima oleh Allah SWT sebagai amalan yang terbaik dan menjadi bekal untuk kelak di Akhirat.

Edit dengan WPS Office

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Kritik dan saran yang membangun peneliti harapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi setiap pembacanya.

Pontianak, 2025

Peneliti

Imamah Candra Kasih

NIM. F1231211009

Edit dengan WPS Office

Edit dengan WPS Office

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

ABSTRAK v

KATA PENGANTAR vi

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR LAMPIRAN xiii

BAB 1 PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Penelitian 1

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan 8

BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR 10

A. Kajian Teori 10

B. Kerangka Pikir 20

BAB III METODE PENELITIAN 22

A. Pendekatan dan Metode Pengembangan 22

B. Prosedur Pengembangan 22

Edit dengan WPS Office

C. Subjek Data 26

D. Jenis Data dan Sumber Data 27

E. Teknik Pengumpulan Data 28

F. Instrumen Pengumpulan Data 29

G. Teknik Analisis Data 30

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 33

A. Hasil Studi Pendahuluan 33

B. Hasil Pengembangan Produk 35

C. Hasil Uji Lapangan 55

D. Pembahasan 59

E. Hambatan 68

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 73

A. Kesimpulan 73

B. Saran 74

DAFTAR PUSTAKA 75

LAMPIRAN 80

Edit dengan WPS Office

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale 14

Gambar 3. Tahapan Model ADDIE 23

Gambar 4. Pengisian Angket Responden Guru 92

Gambar 5. Uji Kelompok Besar 93

Gambar 6. Uji Kelompok Kecil 93

Edit dengan WPS Office

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media 29
Tabel 3. 2 Kisi Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi 30
Tabel 3. 3 Skor Penilaian Validasi Angket 31
Tabel 3. 4 Kriteria Validasi Angket 32
Tabel 4. 1 Story Board Komik Digital 40
Tabel 4. 2 Draft Awal Desain Media 44
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Bapak Rikaz 46
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Materi Kerajaan Amantubillah 46
Tabel 4. 5 Saran/Komentar Ahli Materi 47
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Media 48
Tabel 4. 7 Saran/Komentar Ahli Media 49
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Guru 51
Tabel 4. 9 Saran/Komentar Validator Guru 51
Tabel 4. 10 Hasil Desain Media 54
Tabel 4. 11 Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil 56
Tabel 4. 12 Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar 58

Edit dengan WPS Office

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing 80
Lampiran 2. SK Review Artikel 81
Lampiran 3. Surat Riset 82
Lampiran 4. Wawancara Guru 83
Lampiran 5. Validasi Ahli Media 86
Lampiran 6. Validasi Ahli Materi Dosen 87
Lampiran 7. Validasi Ahli Materi Kerajaan 88
Lampiran 8. Angket Penilaian untuk Guru 89
Lampiran 9. Uji Coba Kelompok 90
Lampiran 10. Hasil Media yang Dikembangkan 91
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian 92

Edit dengan WPS Office

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang beriringan. Semakin meningkatnya pengetahuan manusia, makin banyak pula teknologi yang akan dikembangkan untuk mempermudah segala hal di dalam kehidupan. Tak terkecuali dengan mudahnya akses terhadap ilmu pengetahuan itu sendiri. Di era mudahnya akses terhadap ilmu pengetahuan dari berbagai sumber di seluruh dunia, para guru dihadapkan dengan sebuah tantangan untuk bisa menghadirkan pembelajaran yang menarik bagi siswa. Teknologi yang berkembang sekarang ini, memberikan kemudahan bagi siswa untuk bisa mencari pengetahuan dari berbagai sumber. Adanya internet, berbagai aplikasi digital seperti youtube, tiktok, dan mesin pencari raksasa google, menawarkan akses mudah pada siswa untuk mendapatkan segala pengetahuan global dengan instan.

Akses informasi yang mudah ini, tidak diiringi dengan minat literasi yang baik. Berdasarkan riset Kementerian Komunikasi dan Informatika 2021 dan UNESCO 2022, indeks minat baca masyarakat di Indonesia disebutkan hanya mencapai 0,001 persen, atau dari 1.000 orang hanya 1 orang yang gemar membaca. Tentunya, ini menambah hal yang harus diperhatikan seorang guru dalam pembelajaran. Membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, terutama pada pembelajaran sejarah.

Komik digital merupakan media pembelajaran yang dianggap bisa memberikan pemangalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

Edit dengan WPS Office

Komik menyajikan informasi sejarah dengan gambaran visual yang menarik mata, dengan meghadirkan gambar, warna, dan lebih sedikit teks sehingga tidak monoton. Menurut Kustandi dkk., (2021) Penggunaan media visual dapat mempermudah pemahaman siswa, memperkuat ingatan, serta menarik perhatian dan minat siswa dalam literasi. Melihat peluang ini maka hadirlah ide untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital untuk menambah minat siswa pada sejarah lokal. Gambar-gambar yang lebih banyak ini dapat memicu peserta didik dalam membayangkan kejadian dari suatu pristiwa sejarah, sehinggga peserta didik bisa lebih memaknai dan paham tentang materi yang sedang diajarkan. Mengikuti perkembangan zaman sekarang yang sangat amat dekat dengan penggunaan prangkat elektronik seperti ponsel pintar yang selalu ada dalam genggaman, dibuatnya komik digital ini memudahkan siswa dalam belajar diamana saja dan kapan saja.

Pada wawancara yang saya lakukan dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Mempawah Hilir dikatakan bahwa topik dari pembelajaran sejarah pada buku teks cenderung jawasentris. Buku teks pembelajaran sejarah masih menjadi acuan utama bagi guru-guru di Indonesia dalam menyampaikan materi. Namun, ketersediaan materi sejarah lokal dalam buku teks atau buku paket masih sangat terbatas, sehingga guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan pembelajaran sejarah lokal secara komprehensif (Chalimi, 2024). Sejalan dengan Gemilang, Darmawan, dan Winarti (2024) yang menyatakan bahwa dominasi perspektif Jawa memengaruhi berbagai aspek penulisan sejarah dan buku teks yang masih berlandaskan babon SNI, sementara pembahasan kerajaan-kerajaan di

Edit dengan WPS Office

luar Jawa kurang mendalam. Kondisi ini membuat materi pembelajaran sejarah kurang relevan bagi siswa dari wilayah lain. Pembelajaran dengan topik tersebut membuat siswa jadi kurang mengenali identitas mereka sebagai orang daerah. Sejarah lokal memang seharusnya lebih bisa ditingkatkan lagi dalam pembelajaran di kelas. Menurut Daliman dalam (Hanifah, 2021) Sejarah lokal juga merupakan unsur terpenting dari pendidikan sejarah, yang berperan penting dalam memberikan sarana motivasi yang sangat kuat sebagai penggerak lahirnya generasi muda untuk membina dan mengembangkan sikap rasa cinta tanah air, kesetiaan, kepahlawanan, mencapai cita-cita, rela berkorban, dan menumbuhkan sikap nasionalisme pada diri generasi muda, serta membentuk nilai-nilai nasionalisme tersebut, sebagai asas penting di dalam pembentukan pendidikan sejarah.

Terdapat problematika terkait pembelajaran dengan mengangkat materi sejarah lokal di Kalimantan Barat. Karena ketersediaan materi sejarah lokal dalam buku teks atau buku paket yang umumnya digunakan para guru masih sangat terbatas, maka guru harus meluangkan waktunya mencari materi sejarah lokal. Terdapat keterbatasan dalam ruang dan waktu bagi guru dalam mencari sumber referensi materi sejarah lokal. Materi sejarah lokal biasanya didapatkan dari sumber-sumber independen seperti buku-buku sejarah lokal yang ditulis oleh peneliti di luar instansi pendidikan, ataupun karya tulis ilmiah yang berasal dari instansi pemerintah seperti Balai Pelestarian Kebudayaan (BPK), kantor arsip, perpustakaan daerah, maupun museum. Menurut guru sejarah hal tersebut memerlukan waktu ekstra untuk persiapan sehingga kemungkinan bisa

Edit dengan WPS Office

menganggu kelancaran pengajaran mereka (Chalimi, 2024).

Disimpulkan bahwa dalam hal ini, diseminasi terhadap sejarah lokal di Kalimantan Barat masih kurang. Selain itu, guru juga belum memiliki media ajar yang dapat mengenalkan sejarah lokal dengan menarik kepada peserta didik selain daripada buku-buku sejarah lokal dan karya tulis ilmiah. Untuk itu, pengembangan media pembelajaran adalah jawaban dari masalah-masalah ini.

Media komik digital dipilih karena memiliki keunggulan dalam memadukan aspek edukatif, visual dan teknologi yang mampu menarik perhatian siswa, memudahkan pemahaman materi, dan menambah minat belajar siswa. Pemilihan komik digital sebagai media pembelajaran sangat relevan bagi Generasi Z di Indonesia, yang dikenal sebagai digital natives. Generasi ini tumbuh dalam lingkungan yang sarat dengan teknologi digital dan internet, menjadikan mereka lebih cenderung belajar melalui media visual dan interaktif. Penelitian oleh Amaliyah dan Rande (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,001, yang memenuhi kriteria di bawah 0,05, sehingga hipotesis alternatif diterima dan menunjukkan adanya hubungan positif antara kebiasaan membaca komik digital dengan kemampuan membaca kritis. Selain itu, penelitian oleh Annisa (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media komik digital interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media ini membantu guru mengeksplorasi kreativitas dan inovasi dalam berbagai media pembelajaran.

Edit dengan WPS Office

Dengan demikian, integrasi komik digital dalam proses pembelajaran tidak hanya sesuai dengan karakteristik Generasi Z, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui pendekatan visual dan interaktif. Pendekatan ini membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam, mengurangi kebosanan, dan meningkatkan keterlibatan dalam proses belajar.

Sejalan dengan kebutuhan untuk mengenalkan sejarah lokal secara menarik dan efektif, penelitian ini memfokuskan pada sejarah Kerajaan Mempawah pada masa Opu Daeng Menambon. Tema ini dipilih karena Kerajaan Mempawah memiliki peran penting dalam sejarah dan kebudayaan Kalimantan Barat, namun masih jarang diangkat dalam pembelajaran di sekolah. Dengan mengangkat tema ini, media komik digital diharapkan tidak hanya menyajikan informasi sejarah secara edukatif dan visual, tetapi juga memperkenalkan identitas lokal kepada siswa sehingga pemahaman mereka terhadap sejarah daerah menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Sejalan dengan kebutuhan untuk mengenalkan sejarah lokal secara menarik dan efektif, penelitian ini memfokuskan pada sejarah Kerajaan Mempawah pada masa Opu Daeng Menambon. Tema ini dipilih karena Kerajaan Mempawah memiliki peran penting dalam sejarah dan kebudayaan Kalimantan Barat, namun masih jarang diangkat dalam pembelajaran di sekolah. Dengan mengangkat tema ini, media komik digital diharapkan tidak hanya menyajikan informasi sejarah secara edukatif dan visual, tetapi juga memperkenalkan identitas lokal kepada siswa sehingga pemahaman mereka terhadap sejarah daerah menjadi lebih mendalam dan kontekstual. Oleh sebab itu, peneliti berniat mengadakan penelitian tentang ‘’Media Ajar Komik Digital

Edit dengan WPS Office

Sejarah Lokal Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir''

B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

1. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yaitu sebagai berikut:

a. Siswa memliki tingkat literasi yang kurang sehingga menghambat proses pembelajaran sejarah yang dominan memiliki teks dalam media ajarnya.
b. Materi pembelajaran yang jawasentris membuat siswa kurang memiliki kesadaran dengan kesejarahan daerahnya.
c. Materi terkait sejarah lokal Kalimantan Barat penyajiannya masih kurang menarik.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah yang akan diteliti adalah :

a. Bagaimana analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir?
b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa di Kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir?
c. Bagaimana kelayakan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir?

Edit dengan WPS Office

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah adalah:

1. Untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik digital sejarah lokal pada siswa bagi siswa Kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.
3. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital sejarah lokal pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

a. Sebagai referensi untuk peneliti yang ingin mengangkat tema serupa.

b. Sebagai gambaran kelayakan media komik digital sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di SMA.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat dirasakan secara langsung oleh berbagai pihak. Bagi siswa, komik digital Sejarah Lokal yang dikembangkan membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar. Bagi guru, media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang inovatif dan efektif untuk menjelaskan konsep sejarah yang sering

Edit dengan WPS Office

dianggap abstrak, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Selain itu, bagi sekolah, hasil penelitian ini memberikan kontribusi nyata dalam pemanfaatan teknologi pendidikan serta dapat dijadikan sebagai bahan ajar tambahan yang sesuai dengan kurikulum. Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran yang berbeda.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang mendasari pelaksanaannya. Penelitian ini diasumsikan bahwa siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir memiliki minat terhadap media pembelajaran berbasis digital, sehingga komik digital yang dikembangkan dapat membantu mempermudah pemahaman mereka terhadap materi Sejarah Lokal. Selain itu, penilaian yang diberikan oleh validator, baik ahli materi, ahli media, maupun guru mata pelajaran, dianggap objektif sesuai dengan kompetensi masing-masing. Respon siswa yang dikumpulkan melalui angket juga diasumsikan mencerminkan kondisi sebenarnya mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Penelitian hanya dilakukan pada lingkup siswa kelas X SMA Negeri 1 Mempawah Hilir, sehingga hasilnya belum tentu dapat digeneralisasikan ke sekolah lain. Uji coba produk dilakukan dalam skala terbatas sehingga efektivitas media dalam jangka panjang belum dapat terukur sepenuhnya. Media komik digital yang dikembangkan juga hanya berfokus pada satu materi, yaitu

Edit dengan WPS Office

kepemimpinan Kerajaan Mempawah pada era Opu Daeng Menambon, sehingga belum mencakup keseluruhan materi pembelajaran Sejarah Lokal maupun Sejarah Indonesia secara luas. Selain itu, produk diuji menggunakan perangkat digital tertentu, sehingga keterbatasan fasilitas siswa dapat memengaruhi penggunaannya. Penelitian ini lebih menekankan pada aspek kelayakan dan respon siswa, sehingga belum mengukur secara mendalam pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar siswa secara kuantitatif. Penelitian akan dilakukan dengan metode pengembangan ADDIE. Metode ini terdiri dari 5 tahapan meliputi analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*).

Edit dengan WPS Office