

PENINGKATAN HASIL BELAJAR SEJARAH SISWA DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA CERITA BERGAMBAR

Darnawati¹⁾, Jamiludin²⁾, dan Lenisa³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, Universitas Halu Oleo

^{1,2,3}Jl. H.E.A Mokodompit, Anduonohu, Kendari

E-mail: darnawati@uho.ac.id¹⁾, jamiluddin@uho.ac.id²⁾, lenisa2019@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini yaitu, pertama untuk peningkatan keefektifan pengajaran guru pada pembelajaran sejarah dengan penerapan media cerita bergambar; kedua, untuk peningkatan aktivitas belajar siswa pada pembelajaran sejarah; dan ketiga untuk penggunaan media cerita bergambar dalam peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Guru aktif yang sedang mengajarkan sejarah dan siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Kaledupa merupakan subjek pada penelitian ini. Prosedur penelitian telah dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Observasi dan tes digunakan dalam pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, keefektifan mengajar guru pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan media cerita bergambar pada siklus I mencapai 72%. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, efektivitas mengajar guru menjadi meningkat hingga mencapai 100%, aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan pembelajaran media cerita bergambar pada siklus I mencapai 71%. Setelah diadakan perbaikan pada siklus II, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 93%. Dengan demikian, telah mencapai indikator kinerja yakni 90%, hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah melalui penerapan media cerita bergambar pada siklus I hanya mencapai 78% dan setelah diadakan perbaikan pada siklus II, hasil belajar siswa mengalami peningkatan menjadi 100%. Dengan demikian telah mencapai indikator kinerja yakni 80%. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan media cerita bergambar dapat meningkatkan keefektifan mengajar guru, aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Keefektifan Mengajar, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar, Cerita Bergambar, Belajar Sejarah

1. PENDAHULUAN

Aspek untuk meningkatkan kualitas suatu anak bangsa yaitu dengan menggunakan pendidikan. Dengan adanya melalui pendidikan dapat memberikan peran yang positif bagi kualitas sumber daya manusia dibutuhkan di era globalisasi dan inovasi teknologi. (Mardhiyah dkk., 2021; Marlinah, 2019; Wijaya dkk., 2016) Sehingga, seluruh aspek kehidupan masyarakat, pendidikan berperan sentral dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, mencakup (Camelia, 2020; Qolbi & Hamami, 2021; Yoga, Suarmini, & Prabowo, 2015). Pendidikan merupakan usaha sistematis oleh seseorang untuk mencapai tujuan dalam proses belajar dan proses pembelajaran berupa keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Irianto & Febrianti, 2017; Sudarsana, 2015).

Pembelajaran sejarah adalah cabang ilmu pengetahuan yang mengajarkan tentang asal usul dan perkembangan manusia pada masa lampau dikenal dengan pembelajaran sejarah (Amirullah, 2017; Ruslan dkk., 2020), serta dapat dijadikan pedoman untuk membentuk sikap, melatih daya pikir intelektual, dan menjadi pribadi yang berakhlak mulia. Namun, pembelajaran sejarah memungkinkan siswa untuk berpikir kritis dan kronologis ketika mereka mengetahui peristiwa masa lalu, dan bagaimana perubahan dan

perkembangan telah terjadi di tingkat lokal, juga dimaksudkan untuk dapat dipahami. Dan Anda bisa mencintai negara dan bangsa Anda (Dara & Setiawati, 2017; Matitaputty, 2016; Rulianto, 2019; Sulaiman, 2012).

Penggunaan media pembelajaran dalam bahan ajar sangat penting digunakan karena sifatnya yang bergantung pada konteks. Dalam hal ini, kehadiran media pembelajaran sangat penting, yaitu memperjelas dan tidak melebihi-lebihkan pesan, dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan kapasitas indera benda. Contohnya, objek besar dapat diganti dengan bingkai nyata, foto, film. Istilah yang terlalu luas seperti gunung berapi, gempa bumi, dan iklim dapat divisualisasikan dalam bentuk film, bingkai film, foto, dan sebagainya. (Hasan dkk., 2021; Sartina dkk., 2021; Switri, 2022). Kegunaan lain dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi antara guru dan siswa (Firmadani, 2020; Karo-Karo & Rohani, 2018; Tafonao, 2018). Kegunaan lain dari media pembelajaran adalah untuk mempermudah komunikasi antara guru dan siswa (Amka, 2018).

Media dalam penelitian ini adalah cerita bergambar, yaitu rangkaian naratif yang disusun untuk mendukung eksistensi satu sama lain, berdasarkan aspek verbal (dengan huruf) dan visual (dengan gambar). Disamping itu, menurut Sipe (2001) buku cerita bergambar adalah

struktur sosial dapat diganti dengan bagan atau skema berisi foto, istilah yang terlalu ekstrim dapat divisualisasikan dalam bentuk sketsa atau pola. Media ajar bergambar memberikan penjelasan visual seperti foto gunung, pegunungan, satwa, flora dan fauna yang berfungsi dalam proses pembelajaran.

Menurut Asiah (2016) Keberhasilan pembelajaran dapat ditinjau dari dua aspek yang pertama keberhasilan mengajar guru dan hasil belajar yang diperoleh siswa. Keberhasilan mengajar guru dalam proses belajar mengajar jika disusun secara sistematis sesuai prosedur maka akan memotivasi dan membuat siswa tidak bosan belajar di kelas (Saifulloh & Darwis, 2020; Telupun, 2020). Namun, prinsip ini sebaiknya memperhatikan kemampuan guru, agar upaya untuk meningkatkan pemahaman dan nilai siswa dapat mencapai nilai ketuntasan belajar. Sehingga seorang guru perlu mendapatkan perhatian agar bisa sering aktif dalam kegiatan workshop dan sebagainya.

Sedangkan untuk mencapai efektivitas proses pembelajaran untuk siswa, guru berharap dapat dicapai dari dicapai hasil evaluasi yang diberikan sesuai dengan proses belajar mengajar yang telah diampuh. Untuk meningkatkan proses pembelajaran siswa di kelas, seorang guru biasanya menentukan model, strategi dan media yang dianggap efektif sesuai yang telah direncanakan (Mahmudah, 2018).

Adapun salah satu contoh tahap yang dilakukan oleh pengajar dalam memberikan penjelasan materi pembelajaran menggunakan media visual (Sinjaya & Amaluddin, 2016) di antaranya, menggunakan media visual sesuai karakter peserta didik, menunjukkan media visual di depan peserta didik, menjelaskan pembelajaran melalui media visual, menyampaikan materi sejarah tentang sumpah pemuda Indonesia dan peristiwa Jepang dalam media visual, memperhatikan siswa, memberikan siswa kesempatan mengajukan pertanyaan tentang mata pelajaran, memberikan tugas kepada siswa, serta melengkapi materi bersama-sama dengan siswa.

Dari penjelasan di atas, kita memperoleh gambaran penggunaan media visual bukan hanya langkah tertentu agar pelajaran yang diberikan pendidik dianggap berhasil. Berarti, penggunaan media gambar dalam pembelajaran khususnya sejarah. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara awal di SMA Negeri 1 Kaledupa, permasalahan yang teridentifikasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah pendidik selalu menerapkan metode konvensional sehingga pembelajaran khususnya sejarah, sehingga siswa cenderung merasa bosan dan jenuh Pembelajaran yang membosankan inilah yang menjadi salah satu penyebab rendahnya minat belajar siswa. Kita tahu bahwa guru adalah lembaga yang memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sehingga hal ini dapat kita wujudkan dengan memperbarui cara dan gaya mengajar. Agar siswa dapat memahami dengan benar apa yang telah dipelajari guru. Oleh karena itu, kita perlu mencari usaha dan terobosan baru solusi. Masalah ini dapat diatasi dengan banyak

cara, Atau, ada kelas yang memfokuskan siswa pada pembelajaran. Misalnya menggunakan alat pembelajaran buku cerita bergambar yang dapat memembangkitkan pemikiran siswa untuk belajar sejarah, memudahkan siswa mengingat dan memahami pembelajaran (Azhari & Wardani, 2019; Masruro & Gunansyah, 2018; Nisrina Nurul Faroh, 2018; Rahadian & Setiawan, 2021; Setyastuti, 2017). Guru memperhatikan anak-anak dan memberi mereka kesempatan untuk mengungkapkan pikiran mereka melalui media pembelajaran yang relevan (Ngura, 2018). Research gap penelitian ini adalah peneliti sebelumnya menyarankan untuk meneliti mengenai keefektifan mengajar guru, prestasi belajar siswa dengan menggunakan media visual, dari penjelasan tersebut maka peneliti ingin menelaah lebih jauh hal tersebut.

2. RUANG LINGKUP

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah media cerita menggambar dapat meningkatkan keefektifan pengajaran guru, apakah dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Rencana hasil yang didapatkan yaitu penggunaan media cerita bergambar memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya pada pelajaran sejarah.

3. BAHAN DAN METODE

Penelitian dilaksanakan pada periode ganjil, Agustus-September 2022 untuk tahun periode ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Kaledupa. Penelitian ini melibatkan studi perilaku kolaboratif di dalam kelas. Arikunto (2015) mengemukakan bahwa penelitian perilaku tindakan kelas terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini berfokus pada perbaikan atau peningkatan proses dan pembelajaran langsung. Subjek penelitian terdiri dari 27 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kaledupa, 6 orang laki-laki dan 21 orang perempuan. Teknik pengumpulan data: observasi dan tes individu. Fungsi dari penggunaan tes adalah untuk menguji tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

3.1 Perencanaan

Tahap ini, peneliti menyiapkan yaitu silabus, lembar penilaian aktivitas mengajar guru, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sumber belajar, lembar penilaian aktivitas belajar siswa, lembar kerja siswa, dan lembar hasil belajar.

3.2 Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan dalam 3 kali pertemuan dalam satu kali siklus. Durasi dalam satu kali pertemuan adalah 90 menit. Adapun urutan pelaksanaan tindakan yang dijalankan oleh guru yaitu :

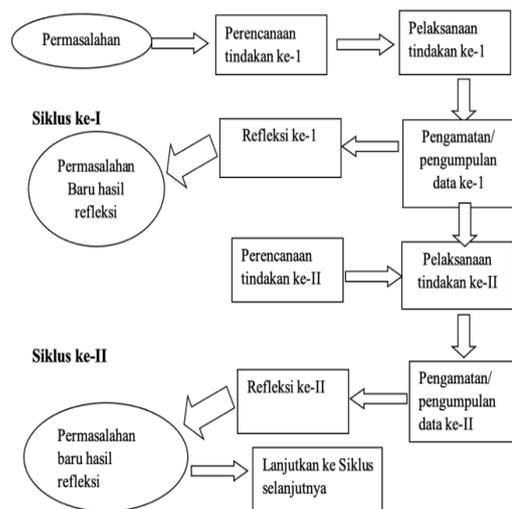
1. Pendahuluan, adapun tahapan ini terdiri dari:
 - 1) Memberikan salam;
 - 2) Mengecek kesiapan proses pembelajaran;
 - 3) Mempersilakan perwakilan siswa untuk membaca doa;
 - 4) Mengecek daftar hadir siswa;
 - 5) Menuliskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai ; dan
 - 6) Mengutarakan model dan langkah-langkah pembelajaran yang akan digunakan kepada siswa.
2. Kegiatan Inti
 - 1) Menyampaikan materi yang akan dibahas;
 - 2) Menguji pemahaman awal siswa;
 - 3) Menyiapkan media cerita bergambar;
 - 4) Menyampaikan materi secara singkat, padat, dan jelas;
 - 5) Memperlihatkan media cerita bergambar kepada siswa dan kemudian siswa diarahkan untuk memahami isi media cerita bergambar;
 - 6) Siswa diperlihatkan media cerita bergambar kemudian memberikan pertanyaan terkait materi yang di dapat dari mengamati media cerita bergambar.
3. Penutup
 - 1) Mengarahkan siswa untuk aktif memberikan pertanyaan jika terdapat materi yang belum dipahami;
 - 2) Mengarahkan kepada siswa untuk menyimpulkan hasil dari pembelajaran yang sedang berlangsung;
 - 3) Menginformasi terkait materi yang akan dibahas pada pertemuan selanjutnya, memberikan motivasi;
 - 4) Menunjuk salah seorang siswa untuk membaca doa; dan
 - 5) Mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

3.3 Pengamatan

Proses pengamatan ini, guru melakukan pengamatan dengan memakai format observasi yang telah disediakan. Format observasi terdiri dari tahapan tindakan, yaitu: pendahuluan terdiri dari 6 items pertanyaan, kegiatan inti terdiri dari 6 items, dan penutup memiliki 5 items.

3.4 Refleksi

Pada refleksi yang dilakukan oleh guru adalah mengevaluasi aktivitas yang telah dilakukan, seperti evaluasi terhadap efektivitas mengajar, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa untuk perbaikan pelaksanaan tindakan pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 1. Skema Siklus Penelitian Tindakan Diadopsi dari (Arikunto, 2015)

Pengelolaan data dilakukan pada saat data telah rampung terkumpul dan dianalisis. Hal ini dilakukan dengan melihat observasi yang dilakukan selama proses belajar mengajar setiap siklus. dari kegiatan siswa. Gunakan lebar pengamatan pengamat. Ada dua ukuran keberhasilan kebijakan dalam studi ini: dua indikator pelaksanaan skenario dan peningkatan hasil belajar sejarah siswa:

1. Jika pelaksanaan pembelajaran mencapai minimal 90% dari keseluruhan pembelajaran, keefektifan mengajar guru dianggap berhasil. Adapun cara untuk menentukan persentase efektivitas mengajar guru maka digunakan formula(1)

$$\% \text{Efektivitas mengajar guru} = \frac{\text{skor perolehan mengajar guru}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (1)$$

2. Jika kegiatan siswa mencapai 90% dari keseluruhan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, aktivitas belajar siswa dikatakan berhasil. Untuk menentukan persentase keaktifan belajar siswa maka digunakan formula(2)

$$\% \text{Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{skor perolehan aktivitas belajar siswa}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \quad (2)$$

3. Jika $\geq 80\%$ siswa telah mencapai skor ≥ 75 , hasil belajar siswa dikatakan berhasil. Untuk menghitung ketuntasan hasil belajar siswa dalam kelas digunakan formula (3)

$$KB = \frac{N}{n} \times 100\% \quad (3)$$

Keterangan (3)

KB= Ketuntasan Belajar

N= Jumlah siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75

n= Jumlah seluruh siswa

Berikut di bawah ini merupakan gambaran faktor yang mendapatkan perhatian khusus dalam upaya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Faktor dari Guru: peneliti mencoba melihat kemampuan dan keahlian guru dalam menyajikan materi pokok pembelajaran sejarah dengan menggunakan media gambar.
2. Faktor dari siswa: peneliti mengamati aktivitas belajar siswa dan mengecek peningkatan hasil belajar pada materi pokok peristiwa sumpah pemuda dan kependudukan Jepang di Indonesia dengan menggunakan media gambar.
3. Faktor dari pencapaian hasil belajar: output pembelajaran sejarah yang telah didapatkan dari tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. *Output* ini didapatkan setelah melaksanakan serangkaian kegiatan belajar yang diorganisir oleh guru.

4. PEMBAHASAN

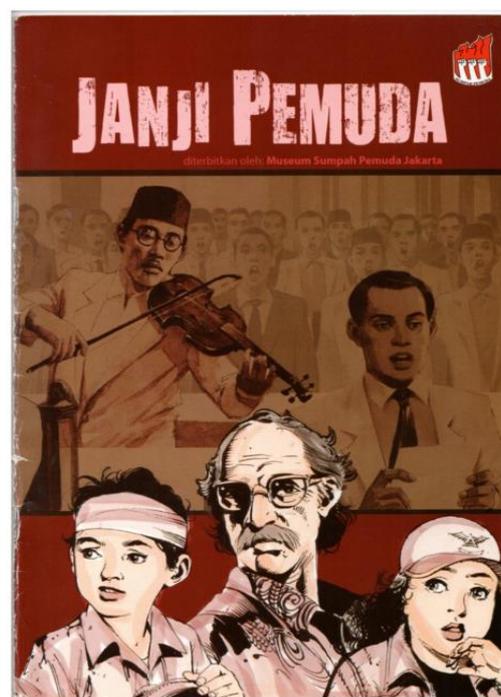
Hasil penelitian ini mendeskripsikan bagaimana efektivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa.

4.1 Efektivitas Mengajar Guru

Berdasarkan pertanyaan pertama, apa pengaruh penggunaan media cerita bergambar untuk mengajar guru? Hal ini dapat dijelaskan berdasarkan dan menunjukkan bahwa semakin meningkat menjadi lebih baik. Pada siklus I, analisis observasi efektivitas mengajar guru menunjukkan dari 18 aspek mengajar guru hanya 13 aspek yang terlaksana dan 5 aspek lainnya tidak dilaksanakan guru saat melaksanakan proses pembelajaran. Presentase poin yang dilaksanakan masih sangat rendah, yaitu 72%. Artinya 90% dari angka kunci yang ditentukan belum tercapai.

Disamping itu, berdasarkan hasil refleksi terhadap kegiatan pengajar, ditemukan kekurangan-kekurangan dalam siklus I, yaitu guru belum terbiasa dengan media cerita bergambar, guru belum mengenal karakteristik masing-masing siswa, serta guru belum melakukan pendekatan secara emosional kepada siswa. Sehingga guru perlu memperbaiki cara mengajarkan materi pembelajaran sinkron menggunakan media cerita bergambar. sebagai akibatnya diperlukan dalam pertemuan selanjutnya diperoleh peningkatan dalam efektivitas mengajar pengajar. Hal yang sama pula ditemukan oleh (Sinjaya & Amaluddin, 2016).

Pada siklus II, terdapat peningkatan yang signifikan serta persentase skor terealisasi pada efektifitas mengajar guru. Pada hasil observasi siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media cerita bergambar sudah maksimal dilaksanakan, dimana guru berhasil melaksanakan semua aspek penilaian yang telah ditentukan sebelumnya. Adapun contoh cerita bergambar yang digunakan oleh guru diperlihatkan di bawah ini:



Gambar 1. Buku Cerita Bergambar

Efektivitas mengajar guru berhasil mencapai 100% yang berarti sangat baik. Hasil observasi & pengamatan dalam siklus II ini menggambarkan peningkatan efektivitas mengajar pengajar menggunakan penerapan media pembelajaran cerita bergambar sebagai akibatnya penelitian ini tidak perlu dilanjutkan lagi. Untuk lebih

jelasan dapat dilihat perbandingan keberhasilan mengajar guru dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Efektivitas Mengajar Guru

Siklus	Keterlaksanaan	Ketuntasan	Indikator
			Keberhasilan Kinerja
I	13	72%	< 90%
II	18	100%	90%

4.2 Aktivitas Belajar Siswa

Berdasarkan gambaran ke 2 siklus mengenai aktivitas kegiatan belajar anak didik pada proses belajar mengajar dalam mata pelajaran sejarah dengan menerapkan media cerita bergambar bisa dijelaskan dalam hasil observasi disetiap siklusnya baik siklus I juga siklus II yang menerangkan perubahan yang lebih baik. Pada siklus I, hasil observasi kegiatan proses pembelajaran siswa siklus 1 dalam tahap proses belajar yang dilaksanakan belum sepenuhnya mengalami perubahan peningkatan yang tinggi, dimana pada 14 aspek kegiatan pembelajaran siswa terdapat 10 aspek yang terlaksana, sedangkan 4 aspek lainnya belum terlaksana. Berdasarkan data tersebut, persentasenya hanya mencapai 71% sebagai akibatnya persentase kegiatan belajar anak didik dipercaya belum mencapai indikator keberhasilan yang sudah dipengaruhi yaitu 90%.

Beberapa aspek yang belum terlaksana antara lain: siswa kurang memperhatikan dan tidak mencatat tujuan pembelajaran, siswa tidak menjawab pertanyaan guru, siswa tidak bertanya materi pelajaran yang kurang dipahami, serta siswa tidak menyimpulkan hasil pelajaran. Adapun hasil dari refleksi penyebab dari aspek aktivitas belajar siswa belum terlaksana, yaitu siswa belum terbiasa dengan media cerita bergambar, siswa belum sepenuhnya memahami langkah-langkah media cerita bergambar. Dapat terlihat apabila guru memberikan berupa soal-soal dan mempersilakan kepada salah seorang siswa, siswa yang ditunjuk terlihat tidak siap menjawab. Disamping itu pula, siswa belum terbiasa mengemukakan pendapat dihadapan teman-temannya, serta sebagian kecil siswa tidak memperhatikan guru ketika menjelaskan beberapa siswa ada yang sibuk bercerita dengan teman sebangkunya.

Sedangkan dalam siklus II, menurut perhitungan pada atas kegiatan belajar anak didik telah semakin tinggi sebagai 93%. Dengan demikian menerangkan pada tahap memahami pembelajaran pada mata pelajaran sejarah telah dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang semestinya dilakukan, & kekurangan-kekurangan dalam siklus I telah diatasi dalam pembelajaran siklus II (Sinjaya & Amaluddin, 2016). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat perbandingan keberhasilan mengajar guru dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Aktivitas Belajar Siswa

Siklus	Keterlaksanaan	Ketuntasan	Indikator
			Keberhasilan Kinerja
I	10	71%	< 90%
II	13	93%	90%

4.3 Hasil Belajar Siswa

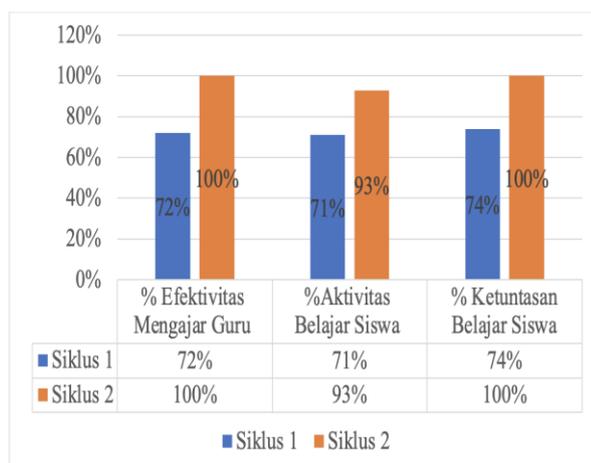
Berdasarkan pada permasalahan ketiga yaitu kinerja siswa pada proses pembelajaran sejarah dilakukan menggunakan media cerita bergambar. Bagian ketiga ini digambarkan dengan melihat keberhasilan pembelajaran siswa pada dapat dilihat setiap tahapnya, baik Siklus I maupun Siklus II. Di sini dapat dilihat adanya kecenderungan keberhasilan proses belajar siswa yang lebih baik berdasarkan observasi deskriptif kuantitatif terhadap keberhasilan proses belajar yang diperoleh siswa pada setiap siklusnya. Dalam siklus I, keberhasilan proses belajar siswa mencapai skor minimal 55, tetapi skor maksimal 95, dengan rata-rata hasil belajar siswa 76, 20 di antaranya memperoleh nilai secara klasikal, dan 7 lainnya secara klasik atau belum mencapai KKM yang telah ditetapkan oleh pihak sekolah. Kriteria pada Ketuntasan siklus I 74% dan tidak sampai 9% dari indikator yang ditetapkan. Hasil dari refleksi siklus 1 yaitu kurang maksimalnya efektivitas guru mengajar, dan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa menyebabkan kurangnya tingkat keberhasilan belajar sebagian siswa belum mencapai KKM yang telah ditetapkan.

Pada siklus II, tingkat keberhasilan belajar siswa minimal 80 dan hasil belajar maksimal 100, dan jika 27 siswa tuntas secara klasikal atau mencapai KKM yang sudah ditentukan pihak sekolah, secara keseluruhan dapat dilihat hasil dari belajar capaian siswa adalah 94. Sekarang meningkat menjadi 100% berdasarkan perhitungan perolehan hasil proses belajar yang didapatkan oleh siswa.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa

Siklus	Skor Rata-Rata Siswa	Ketuntasan	Indikator
			Keberhasilan Kinerja
I	76	74%	< 90%
II	94	100%	90%

Dengan demikian maka telah tercapai indikator keberhasilan kinerja yang sudah ditentukan yakni 90%. Oleh karena itu indikator keberhasilan kinerja telah tercapai dalam penelitian ini, dengan proses tindakan yang telah tercapai yaitu dapat menerapkan media pembelajaran cerita bergambar hasil dari proses belajar sejarah kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kaledupa dapat ditingkatkan. Adapun gambaran secara umum hasil penelitian ini bisa diperhatikan pada grafik 1.



Grafik 1. Gambaran Hasil Penelitian

5. KESIMPULAN

Kesimpulan hasil penelitian tindakan yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran cerita bergambar dalam proses kegiatan belajar sejarah siswa kelas XI MIPA 1 SMA Negeri 1 Kaledupa dapat dinyatakan bahwa keefektifan pembelajaran yang dilakukan guru sejarah dapat ditingkatkan melalui penerapan media melalui cerita bergambar. Dengan demikian menunjukkan adanya perubahan dari segi peningkatan melalui persentase keefektifan keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan guru pada siklus I sebesar 72% menjadi 100% pada siklus II. Aktivitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan pembelajaran media cerita bergambar. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I sebesar 71% menjadi 93% pada siklus II. Serta keberhasilan pembelajaran siswa dapat dikembangkan dengan menerapkan media cerita bergambar. Dapat dilihat bahwa peningkatan persentase keefektifan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dimana pada siklus I hanya 78% Siswa yang memenuhi standar KKM yaitu 75 dan pada siklus II, Siswa yang berhasil memenuhi KKM mengalami perubahan yang sangat signifikan menjadi 100%.

6. SARAN

Adapun saran untuk kepala sekolah, guru dan peneliti selanjutnya. Kepada sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan berupa *workshop* ataupun *in house training* untuk guru, agar kapasitas dan kompetensi guru meningkat. Guru dapat menggunakan pendekatan dan media pengajaran yang bervariasi. Diharapkan dengan media pembelajaran cerita bergambar, siswa akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi. Guru dapat menggunakan media-media pembelajaran yang sesuai dengan topik yang dibahas dalam proses pembelajaran. Peneliti selanjutnya dapat meneliti mengenai penggunaan media cerita bergambar

dengan level sekolah yang berbeda dan dengan metode penelitian yang berbeda.

7. DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah. (2017). Pentingnya Sejarah dalam Pembinaan Karakter Bangsa dan Pembangunan Nasional. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Himpunan Ilmu-Ilmu Sosial*, 141–148.
- Amka, A. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Nizamia Learning Center 2018. <http://eprints.ulm.ac.id/6126/1/B5>. Publikasi Buku Reprensi Media Pembelajaran Inklusi.pdf
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Asiah, S. (2016). Efektivitas Kinerja Guru. *TADBIR: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(2), 1–11.
- Azhari, R. M., & Wardani, W. G. widya. (2019). Desain Sampul Buku Cerita Bergambar Sejarah Kerajaan Demak. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni Dan Budaya*, 1(03), 251–258. <https://doi.org/10.30998/vh.v1i03.40>
- Camelia, F. (2020). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi dalam Pengembangan Kurikulum. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.30998/sap.v5i1.6474>
- Dacholfany, M. I. (2017). INISIASI STRATEGI MANAJEMEN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM DALAM MENINGKATKAN MUTU SUMBER DAYA MANUSIA ISLAMI DI INDONESIA DALAM MENGHADAPI ERA GLOBALISASI. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 1(01). <https://doi.org/10.24127/att.v1i01.330>
- Dara, M. C., & Setiawati, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Timeline Terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Pembelajaran Sejarah Di SMAN 2 Metro. *HISTORIA*, 5(1), 55. <https://doi.org/10.24127/hj.v5i1.733>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPEN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Hasan, M., Milawati, Darodiat, Harahap, T., Tahrir, T., Anwari, A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Irianto, P. O., & Febrianti, L. Y. (2017). Pentingnya penguasaan literasi bagi generasi muda dalam menghadapi MEA. *Proceedings Education and Language International Conference*, 1(1).
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Mahmudah, M. (2018). Pengelolaan Kelas: Upaya Mengukur Keberhasilan Proses Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 6(1), 53–70. <https://doi.org/10.24090/jk.v6i1.1696>
- Mardiyah, R. H., Aldriani, S. N. ., Chitta, F., &

- Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura : Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Marlinah, L. (2019). Pentingnya Peran Perguruan Tinggi dalam Mencetak SDM yang Berjiwa Inovator dan Technopreneur Menyongsong Era Society 5.0. *Jurnal IKRA-ITH Ekonomika*, 2(3), 17–25. <http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/view/647>
- Masruro, L., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas III SD YPI Darussalam Cerme-Gresik. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 198–208.
- Matitaputty, J. K. (2016). Model Pembelajaran Isu-isu Kontroversial dalam Pembelajaran. *SOSIO DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 3(2), 184–192. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15408/sd.v3i2.4365>
- Ngura, E. T. (2018). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di TK Maria Virgo Kabupaten Ende. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 5(1).
- Nisrina Nurul Faroh, D. S. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Montase Pembelajaran Ips Kelas V. *Unnes.Ac.Id*, 7(3), 29–38. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijl/article/view/23230>
- Qolbi, S. K., & Hamami, T. (2021). Impelementasi Asas-asas Pengembangan Kurikulum terhadap Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1120–1132. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.511>
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8832>
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*.
- Rulianto, R. (2019). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127–134. <https://doi.org/10.23887/jiis.v4i2.16527>
- Ruslan, A., Syukur, A., & Kurniawati. (2020). HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILLS) DAN KAITANNYA DENGAN NILAI-NILAI HAK ASASI MANUSIA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*, 43–52.
- Saifulloh, A. M., & Darwis, M. (2020). Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 285. <https://doi.org/10.36835/bidayatuna.v3i2.638>
- Sartina, W. O., Baitu, M., & Amaluddin, A. (2021). Penggunaan Metode Pembelajaran Jigsaw dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Lakudo. *Jurnal Akademik FKIP Unidayan*, 93–102.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Setyastuti, R. (2017). *Penerapan Metode PASA On Board Stories And Picture Storie Pada Pembelajaran Sejarah Di Sekolah Menengah Kejuruan*. 3(4), h. 461–471.
- Sinjaya, W., & Amaluddin, L. O. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sejarah Pembentukan Bumi dengan Menggunakan Media Gambar pada Siswa Kelas X.2 SMA Negeri 4 Pasarwajo Kabupaten Buton. *Jurnal Penelitian Pendidikan Geografi*, 1(4). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36709/jppg.v0i0.2444>
- Sipe, L. (2001). Picture books as aesthetic objects. *Literacy, Teaching and Learning*, 6(1), 23.
- Sudarsana, I. K. (2015). Peningkatan mutu pendidikan luar sekolah dalam upaya pembangunan sumber daya manusia. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 1(01), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/jpm.v1i1.34>
- Sulaiman, S. (2012). Pendekatan Konsep Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9–21. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lontar/article/view/2373>
- Switri, E. (2022). *Teknologi dan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Telupun, D. (2020). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Edutainment Untuk Memotivasi Peserta Didik Selama Pembelajaran Secara Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Syntax Transformation*, 1(6), 254–262. <https://doi.org/10.46799/jst.v1i6.77>
- Wijaya, E. Y., Sudjimat, D. ., & Nyoto, A. (2016). TRANSFORMASI PENDIDIKAN ABAD 21 SEBAGAI TUNTUTAN PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA DI ERA GLOBAL. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika 2016 ~ Universitas Kanjuruhan Malang*, 263–278.