

# PENGEMBANGAN KOMIK KISAH KI HADJAR DEWANTARA SEBAGAI EDUKASI SEJARAH BERDIRINYA SEKOLAH TAMANSISWA

Suhanda Ade Putra, Moch. Abdul Rohman\*, Abdul Rahman Prasetyo

Seni dan Desain, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: moch.abdul.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i72024p660-673

## Kata kunci

Ki Hadjar Dewantara  
Tamansiswa  
buku komik  
ADDIE

## Abstrak

Permasalahan yang terjadi karena Kurangnya media bahan ajar dan pembelajaran yang bersifat monoton pada mata pelajaran ketamansiswaan di sekolah SMA Tamansiswa kota Mojokerto yang menjadikan anak tidak aktif ataupun ketidaktertarian pada mata pelajaran keTamansiswaan di sekolah SMA Tamansiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media buku komik terhadap motivasi belajar ilmu sejarah kisah Ki Hadjar Dewantara dalam perjuangannya mendirikan sekolah Tamansiswa. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian angket. Model penelitian menggunakan ADDIE yang memiliki tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Subyek Penelitian ini sebanyak 15 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa uji pakar/validasi pakar, dan pengambilan angket. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dihasilkan: (1) Media berupa buku komik tentang sejarah kisah Ki Hadjar Dewantara sebagai pendiri sekolah Tamansiswa di Indonesia. (2) Kevalidan media buku komik ditunjukkan dengan hasil uji ahli/uji pakar materi dan media. Pada uji pakar materi diperoleh skor 93,6 dengan kategori sangat baik dan uji pakar media diperoleh skor 89,13 dengan kategori sangat baik. Keefektifan media buku komik ditunjukkan dengan hasil angket respon siswa dengan skor 88,6 yang tergolong kategori sangat baik.

## 1. Pendahuluan

Raden Mas Soewardi Soeryaningrat ataupun istilah yang kita kenali selaku Ki Hadjar Dewantara lahir di kawasan Pakualaman pada tanggal 2 Mei 1889 serta wafat di Kota Yogyakarta pada tanggal 26 April 1959 dikala usia 69 tahun sebab sakit. Ki Hadjar Dewantara merupakan anak dari GP Soerjaningrat ataupun cucu dari Pakualam III, itu sebabnya Ki Hadjar Dewantara tercantum generasi dari keluarga bangsawan. Pendidikan dasar ELS, Kweek School serta STOVIA merupakan sekolah yang sudah ditamatkan oleh Ki Hadjar Dewantara, tetapi Ki Hadjar Dewantara tidak dapat menamatkan studi STOVIA sebab sakit.

Ki Hajar Dewantara bekerja sebagai jurnalis dan penulis. Midden Java, Soedimo, De Expres, Kaoem Meda, Oeoanes, Tjahaja Timoer dan Poesara adalah nama surat kabar Ki Hadjar Dewantara. Ki Hadjar Dewantara dianggap sebagai penulis yang andal pada waktu itu, karena penulisan Ki Hadjar Dewantara mudah dimengerti (Sofiuddin, 2024).

Setelah mendapatkan pengalaman mengajar lalu 3 Juli 1922 di Yogyakarta, telah dibentuknya sebuah pendidikan yang bernama Nationaal Onderwijs Instituut Tamansiswa atau artinya perguruan Tamansiswa. Di Yogyakarta balai ibu Pawiyatan adalah pusat sekolah Tamansiswa dan cabang memiliki 129 sekolah di berbagai kota di Indonesia (Pranoto, 2017; Aulia, 2024).

Perguruan Nasional Tamansiswa termasuk sekolah pertama kalinya yang ada di Indonesia (Utami, 2020). Perguruan Tamansiswa ini menjadi ciri khas pendidikan nasional di Indonesia. Ki Hadjar Dewantara dikenal sebagai aktivis untuk Gerakan Kemerdekaan Indonesia, melalui jurnalis dan organisasi surat kabar. Oleh karena itu, orang-orang Indonesia memberinya gelar sebagai pahlawan nasional kedua oleh Presiden Indonesia pertama, Soekarno pada 28 November 1959 (Samho, 2010).

Di dunia pendidikan, Ki Hadjar Dewantara menjadi sosok sebagai bapak pendidikan bangsa Indonesia yang mengajarkan banyak hal yang sangat terkenal dari pendidikan. Konsep pendidikan nasional yang diajarkan oleh Ki Hadjar Dewantara sangat terkenal dan berakar pada penanaman nusantara, seperti *tutwuri.handayani*, pendidikan "Tripusat" (keluarga, sekolah, komunitas), *tringgo (Nglakoni)* (Wardani, 2010).

Perlu diingat bagi seluruh siswa-siswi di perguruan Tamansiswa. untuk mengerti dan memahami semua perjuangan Ki Hadjar Dewantara yang telah ia lalui dari berbagai perjuangannya untuk mendirikan sekolah Tamansiswa. Namun terdapat beberapa sekolah di Tamansiswa yang tidak memiliki buku ajaran bagi siswa yang terdapat semua pengetahuan dan sejarah Ki Hadjar Dewantara yang telah mendirikan Tamansiswa, kebanyakan para guru hanya memiliki buku yang khususnya dipegang untuk guru namun tidak untuk siswanya yang kemungkinan tidak adanya tindakan secara langsung untuk memperbanyak buku ataupun biaya sekolah. Gaya ajar yang disampaikan oleh para guru disana juga menggunakan metode ceramah dan tanya jawab serta para murid mendengarkan dan mencatatnya di buku tulisnya. Tamansiswa juga terkadang setiap tahunnya tidak memiliki banyak siswa untuk mendaftar bersekolah disana, dikarenakan Tamansiswa termasuk sekolah swasta, sehingga reputasi Tamansiswa kalah dengan sekolah-sekolah negeri lainnya, kebanyakan anak memilih untuk bersekolah di sekolah negeri.

Kegiatan mengajar yang monoton atau satu arah mengakibatkan anak cepat bosan dan kurang semangat dalam kegiatan pembelajaran Ketamansiswaan di kelas. Hal ini menunjukkan kurangnya ketertarikan atau ketertarikan anak dalam menyimak materi dan kurangnya inovatif guru dalam memberikan materi di kelas, karena itu perlu diberikan sebuah rangsangan agar dalam pembelajaran lebih menarik.

Dalam sebuah wawancara yang dibuat di SMA Mojokerto Tamansiswa, peserta didik lebih tertarik membaca cerita bergambar dan penuh warna dibandingkan buku yang isi keseluruhan hanya text atau tulisan. Menurut masalah dan kondisi, di sinilah ide gagasan untuk menggabungkan daya tarik cerita bergambar, termasuk penampilan yang menarik, alirannya jelas dan mudah dimengerti. Penggunaan sarana pembelajaran yang sesuai dan sesuai dengan kondisi siswa yang ada, akan menghasilkan pembelajaran yang menarik.

Dibandingkan dengan media pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya pada SMA Tamansiswa, media pembelajaran berbentuk buku komik ini memiliki banyak keunggulan seperti penyajian yang berisi unsur visual atau gambar dan cerita yang kuat serta banyaknya varian merupakan kelebihan dan keunggulan dari komik (Danaswar, 2013). Alur cerita yang dipakai dalam buku komik divisualisasikan agar membuat pembaca secara emosional ingin terus membaca hingga selesai. Secara keseluruhan anak lebih menyukai buku yang bergambar dan berwarna serta digambarkan dalam bentuk realitis maupun kartun (cartoon) (Jannah dkk., 2022).

Dengan menggunakan media pembelajaran yang membuat anak lebih tertarik dalam belajar yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk buku komik adalah solusi

untuk permasalahan ini, diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran sehingga siswa lebih meminati dan tertarik untuk memahami materi pada proses pembelajaran.

Usia yang sangat memerlukan cerita komik ini adalah usia remaja sekolah menengah karena sangat diperlukan terutama yang bersekolah di sekolah Tamansiswa seluruh tempat. Terdapat banyak sekali siswa yang belum mengerti atas sejarah pahlawan pendidikan kita yaitu Ki Hadjar Dewantara mengenai biodata, gelar, organisasi, serta sejarah perjuangannya menjadi pahlawan pendidikan Indonesia. Langkah yang dapat diambil dalam mengatasi permasalahan ini yaitu dengan meminjamkan atau memberikan media buku komik yang bercerita tentang sejarah asal-usul berdirinya Tamansiswa kepada para siswa-siswi yang bersekolah di Tamansiswa.

Media yang diambil berupa media buku komik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dilakukan perancangan buku komik mengenai sejarah berdirinya Tamansiswa. Perancangan yang dimaksud yaitu menyusun pembuatan sebuah produk dari ide awal hingga akhir menjadi sebuah produk. Komik yang dibuat yaitu buku komik. Komik merupakan bentuk komunikasi visual dan kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah dimengerti. (Maharsi et al., 2011). Buku komik ini digambar dan dibuat dengan laptop. Media buku komik dipilih karena media tersebut bersifat sederhana, jelas, edukatif dan modern. Buku komik yang dikembangkan bersifat pribadi, artinya buku komik ini hanya dapat dinikmati oleh para siswa-siswi yang bersekolah di tempat lingkungan belajar tertentu seperti di sekolah Tamansiswa, karena sebagai ciri khas sekolah Tamansiswa.

Buku komik merupakan sebuah media yang memiliki peran cukup besar dalam pembelajaran. Ada beberapa alasan komik digunakan sebagai media pembelajaran dan penyampaian ilmu pengetahuan serta informasi. Media komik diambil dengan tujuan agar anak-anak lebih suka dan berniat untuk membaca buku karena kebanyakan anak lebih suka melihat gambar daripada tulisan saja. Buku komik yang memiliki susunan gambar-gambar animasi atau kartun sangat erat kaitannya dengan anak-anak maupun remaja (Riwanto, 2018), sehingga hal tersebut memudahkan dalam pemberian informasi atau pengetahuan. Komik diyakini sebagai media yang memberikan pengaruh khusus kepada pembacanya, lebih efektif digunakan dibandingkan dengan metode ceramah dalam penyampaian. Anak pun dapat mengerti dan belajar sendiri dalam mendapat informasi, dan pengetahuan saat membaca komik. Selain itu dengan adanya gambar-gambar setiap halamannya, komik memberikan daya tarik tersendiri sehingga membuat anak tertarik, tidak bosan dan mudah diterima serta dipahami.

Sejarah yang berarti suatu kejadian atau peristiwa yang pernah terjadi di masa lampau yang disusun dengan berdasar pada peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa. Banyak sekali orang yang mengira bahwa sejarah sangatlah sulit untuk dipelajari dan diingat. Sejarah tidak perlu dihafalkan tanpa pengertian. Apabila sejarah dipahami maka kejadian-kejadian, peristiwa-peristiwa dan tahun-tahun mudah diingat (Ali, 2005).

Buku komik mengenai sejarah berdirinya Tamansiswa bertujuan untuk memberikan ilmu pengetahuan sejarah mengenai siapakah tokoh dibalik berdirinya Tamansiswa serta apa saja sejarah asal usul diciptakannya Tamansiswa. Hal ini bertujuan untuk menanamkan ilmu pengetahuan umum sejarah awal pendidikan di Indonesia serta tokoh yang memperjuangkannya. Selain untuk memberikan pengetahuan sejarah, komik ini diharapkan juga dapat meningkatkan minat belajar anak saat menjalani proses belajar di sekolah. Karena dengan mereka yang berniat belajar dengan senang ataupun tertarik, maka pengetahuan akan mudah dimengerti dan melekat pada diri masing-masing. Komik adalah alat komunikasi massa dalam bentuk ilusi atau

imajinasi dan pandangan nyata kehidupan (Bonneff, 2008). Komik atau comic adalah media komunikasi berbentuk karya sastra gambar. Membaca buku komik dapat membantu memvisualisasikan imajinasi anak yang belum bisa membaca Visualisasi sangat diperlukan oleh anak karena imajinasi mereka masih sangat kurang. Komik memiliki beberapa jenis yaitu buku komik, komik strip, komik online, dan komik kompilasi (Soedarso, 2015).

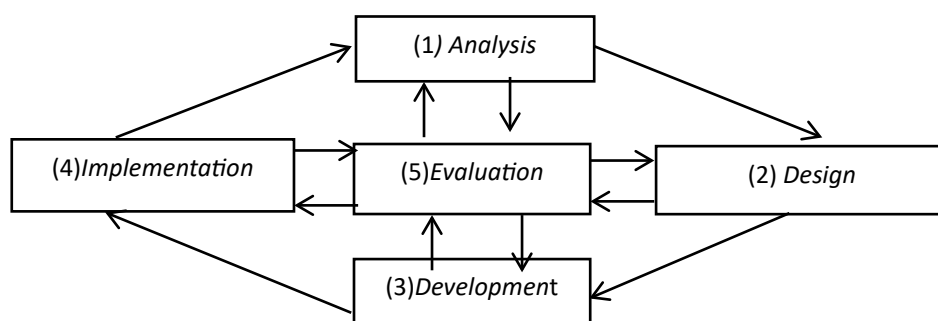
Media pembelajaran buku komik harap digunakan dan dapat membantu guru sebagai media baru dalam proses pembelajaran (Arif dkk., 2023). Guru diminta untuk menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan aktivitas dan minat siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media komik. Maka itu, media buku komik dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Waluyanto, 2011; Al Ghazali, 2023). Atas dasar permasalahan di atas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Kisah Ki Hadjar Dewantara Sebagai Edukasi Sejarah Berdirinya Sekolah Tamansiswa".

Berdasarkan analisis yang sudah dilakukan, penulis melakukan pengembangan media buku komik tentang "Sejarah perjuangan Ki Hadjar Dewantara dalam Mendirikan Tamansiswa", di dalamnya memuat materi cerita-cerita potongan awal perjuangan Ki Hadjar Dewantara dalam mendirikan Tamansiswa di Indonesia yang akan dipelajari dalam mata pelajaran ketamansiswaan di sekolah Tamansiswa. Media buku komik ini dikembangkan untuk mampu memberikan ketertarikan belajar siswa pada mata pelajaran keTamansiswaan di sekolah SMA Tamansiswa.

## 2. Metode

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI semester genap di SMA Tamansiswa kota Mojokerto. Subjek dalam penelitian ini adalah satu kelas XI dengan jam mata pelajaran ketamansiswaan yang berjumlah 15 orang siswa.

Model pengembangan yang di gunakan dalam pengembangan produk ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick & Carry (1996) yang berarti: (1) Analisis (Analysis); (2) Desain (Design); (3) Pengembangan (Development); (4) Penerapan (Implementation); dan (5) Evaluasi (Evaluation) (Dalimunthe et al., 2021). Pemilihan model ini dikarenakan model ADDIE sudah dipahami oleh pengembang, selain itu model ADDIE tidak terlalu rumit.



**Gambar 1. Proses metode penelitian ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)**

Deskripsi proses perancangan:

### 1) Analisis

Pada tahap analisis (Analysis) disimpulkan kurangnya media pembelajaran yang digunakan guru dalam menyampaikan materi dan banyaknya materi yang harus dipahami dan dimengerti oleh siswa menyebabkan kurangnya minat dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Berdasarkan kesimpulan dari analisis diatas, maka perlu dikembangkan media buku komik pada materi keTamansiswaan guna meningkatkan minat belajar siswa.

2) Design

Pada tahap perancangan (Design) telah dikembangkan storyboard (Subana et al., n.d.), desain karakter yang dipakai berdasarkan potongan cerita sejarah perjuangan Ki Hadjar Dewantara yang mendirikan Tamansiswa, pada tahap ini juga ditentukan software yang akan digunakan saat pengembangan.

3) Development

Selanjutnya ada pengembangan (Development) yang merupakan proses mewujudkan Storyboard menjadi kenyataan menggunakan *software* yang telah ditentukan pada tahap desain. Saat melalui tiap tahap ada evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk yang dihasilkan.

4) Implementation

Tahap implementasi ini dilakukan penerapan di SMA Tamansiswa kota Mojokerto dengan tujuan agar mendapatkan pengaruh yang sangat tinggi atau tidak terhadap minat belajar siswa. Sebelum melakukan implementasi di kelas, terlebih dahulu dilakukan uji ahli guna mengetahui respon ahli. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui respon ahli media pembelajaran dan siswa dari segi kemenarikan dan kelayakannya.

5) Evaluation

Kegiatan yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu respon validasi para ahli, guru, siswa mengenai proses analisis media yang akan menentukan kesimpulan jika media dirancang untuk digunakan atau tidak, jika masih ada kekurangan maka perlu untuk penyempurnaan. Evaluasi adalah proses nilai program pembelajaran (Sugihartini & Yudiana, 2018).

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

##### 3.1.1. Analisis Masalah

Tahap ini adalah tahap proses pengumpulan data berupa dokumen dan laporan file dalam penelitian (Aruna et al., 2021). Analisis permasalahan di dapat dari hasil wawancara dengan guru kelas XI SMA Tamansiswa kota Mojokerto. Hasil wawancara dijelaskan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Analisis deskriptif wawancara**

a	Materi sejarah Tamansiswa serta sejarah Ki Hadjar Dewantara yang disampaikan menggunakan teknik ceramah.
b	Seluruh peserta didik yang diajar mendengarkan dan merangkum dari penjelasan dan penyampaian dari guru.
c	Pada proses pembelajaran yaitu pada awal pembelajaran semua peserta didik masih memperhatikan penjelasan guru, tetapi pada pertengahan jam sampai akhir pelajaran banyak peserta didik mengantuk serta melakukan aktivitas lainnya seperti berbincang dengan teman sebangku, menggambar, makan di kantin dengan alasan untuk ijin ke toilet.
d	Setelah guru menjelaskan sebuah materi setelah itu diadakan kuis tanya jawab singkat secara klasik untuk memperjelas penguasaan materi dan memberi tugas pada peserta didik atas apa yang sudah dijelaskan sebelumnya.

##### 3.1.2. Analisis Kebutuhan

Apa yang dilakukan pada tahap ini adalah untuk menganalisis kebutuhan hasil wawancara dengan guru di sekolah. Perlu untuk mengembangkan media pembelajaran untuk siswa, terutama untuk mata pelajaran ketamansiswaan. Media yang dikembangkan berbentuk buku komik yang berisi gambaran sejarah kisah perjuangan Ki Hadjar Dewantara (Ma'ula & Suherjanto, 2024) dalam

mendirikan Tamansiswa. Media pembelajaran komik yang dikembangkan didesain untuk memberikan efek santai dan tidak bosan kepada anak dalam belajar dengan membaca gambar-gambar bertulisan serta memahami alur cerita komik.

### 3.2. Tahap Desain (Design)

Proses desain komik mengenai sejarah perjuangan Ki Hadjar Dewantara sebagai berikut:

#### 3.2.1. Storyboard

*Storyboard* berisi gambaran, pengambilan jalan cerita yang disajikan berbentuk serangkaian panel yang berisi urutan gambar disetiap halamannya. Storyboard juga dapat diartikan sebagai sebuah sketsa yang menggambarkan garis besar sebuah cerita (jaya, 2020).



**Gambar 2. Storyboard Buku Komik Ki Hadjar Dewantara**



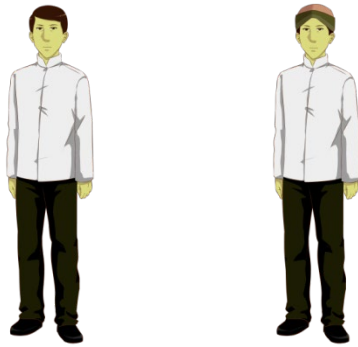
**Gambar 3. Storyboard Buku Komik Ki Hadjar Dewantara**

Konsep pada cerita komik ini berfokus pada tokoh Ki Hadjar Dewantara yang sedang memperjuangkan bangsa Indonesia dalam pengaruh sistem pendidikan yang dibuat oleh negara Belanda. Berawal dari pulangnya Ki Hadjar Dewantara bersama istri dan anaknya ke tanah air sampai akhir perjuangannya pada halaman terakhir komik. Alur dari cerita buku komik ini bersifat maju, dan menggunakan waktu time skip pada setiap halamannya.

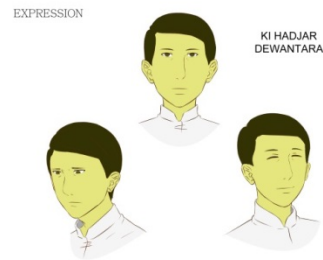
#### 3.2.2. Desain Karakter

Desain karakter mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan bagaimana visual dapat membuat gambar atau karakteristik karakter, tokoh, dan nilai-nilai tertentu. Demikian pula, dari narasi, karakter, alam dan karakter psikologis dapat menentukan karakter visual. Desain karakter mencakup berbagai hal yang berkaitan dengan bagaimana visual dapat membuat gambar atau karakteristik karakter, karakter, dan nilai-nilai tertentu. Demikian pula, dari narasi, karakter, alam dan karakter psikologis dapat menentukan karakter visual (Bramantha, 2020). Karakter dibuat dengan menggunakan gaya visual animasi Jepang (Gambar 4 dan 5).

Dalam buku komik ini hanya memfokuskan sudut pandang satu tokoh yaitu Ki Hadjar Dewantara. Dalam pengkarakterannya Ki Hadjar Dewantara adalah sosok karakter yang cerdas, pemberani, selalu bertanggung jawab, disiplin, serta selalu tenang dalam menghadapi masalah. Visualisasi pakaian menggunakan kemeja warna putih dan menggunakan topi blangkon. Warna kulit yang dipakai dalam pewarnaan karakter menggunakan warna cokelat muda ke-kuning-kuningan. Memakai celana berwarna cokelat tua dan sepatu berwarna hitam.



Gambar 4. Desain Karakter Ki Hadjar Dewantara



Gambar 5. Desain Ekspresi Karakter Ki Hadjar Dewantara

### 3.3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap Development atau tahap pengembangan ini adalah tahap yang mewujudkan tahap design menjadi kenyataan (Hadi & Agustina, n.d.). Pada tahap ini storyboard akan diwujudkan menjadi produk berupa buku komik yang melalui proses-proses tertentu. Untuk mewujudkan buku komik yang ingin dibuat juga harus memakai suatu aplikasi desain pendukung. Aplikasi yang dipakai yaitu clip studio paint sebagai aplikasi inti untuk membuat buku komik ini karena clip studio paint merupakan aplikasi terbaik untuk membuat suatu karya komik sehingga mempermudah penggunaannya. Selanjutnya aplikasi yang dipakai adalah adobe photoshop. Adobe photoshop digunakan sebagai editing efek pada komik, serta membuat teks judul komik.

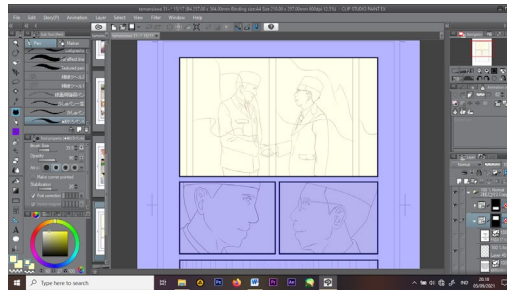
Untuk mewujudkan buku komik ini akan dijelaskan tahap blocking atau pewarnaan. Tahap ini merupakan tahap pewarnaan yang sudah melalui proses sketsa dan artline. Blocking atau memblok gambar adalah proses mewarnai semua bagian bidang gambar menggunakan warna tertentu (Rohiani, 2020). Berikut ini adalah proses blocking pada buku komik yang dibuat.



Gambar 6. Tahap *Blocking*

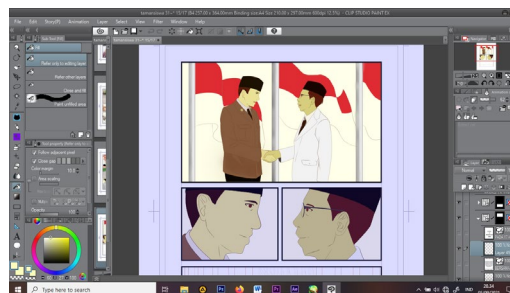
Pada proses blocking melalui beberapa tahap yaitu tahap sketsa, line art, setelah itu tahap blocking. Tahap sketsa yang merupakan awal dari sebuah gambar yang berbentuk rancangan yang suatu saat bisa berbeda dan tahap sketsa yang akan di lanjutkan pada tahap line art yang membuat rancangan gambar menjadi lebih tegas sehingga mudah untuk menyeleksi bidang gambar untuk blocking atau mewarnainya.

Pada proses blocking ini menggunakan aplikasi clip studio paint. Berikut hasil dari proses blocking pada clip studio paint.



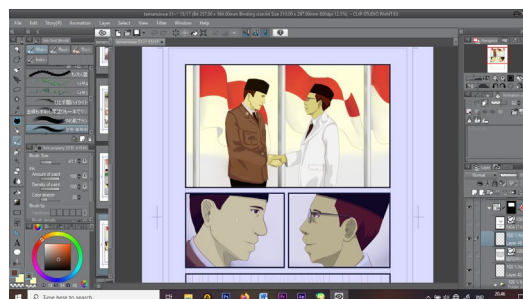
**Gambar 7. Proses Line Art Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

Proses pertama pada blocking adalah Proses line art atau penebalan garis luar (Lestari, 2019). Proses ini bertujuan untuk membuat sebuah gambar pada tahap sketsa atau storyboard menjadi jelas, dan lebih rapi agar mudah diseleksi untuk diwarnai.



**Gambar 8. Proses Blocking Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

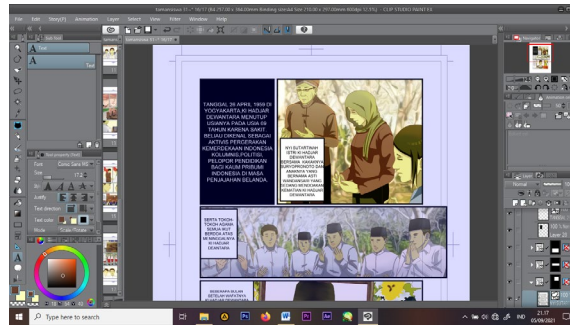
Proses Blocking pada gambar diatas menggunakan tool fill ataupun bucket pada aplikasi clip studio paint. Proses ini memblok 1 warna dasar pada seluruh layer sebagai penentu warna inti pada gambar.



**Gambar 9. Proses Gradasi Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

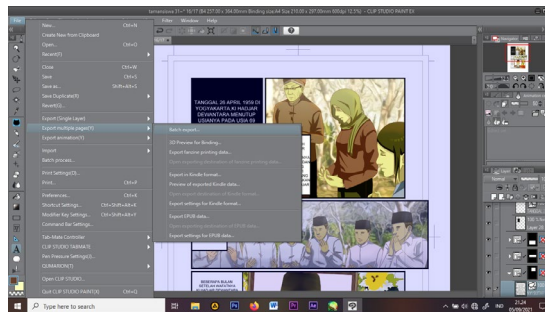
Pada proses blocking juga terdapat proses gradasi atau gelap-terang. Proses ini bertujuan agar pewarnaan pada gambar lebih mendalam dan terlihat nyata. Proses gradasi pada gambar diatas menggunakan berbagai macam tool brush di clip studio paint.

Setelah tahap blocking semua diselesaikan berikutnya adalah tahap pemberian teks ballon pada semua halaman.

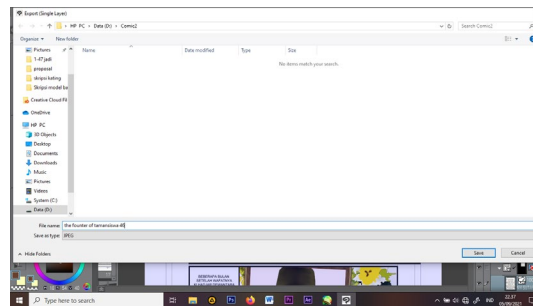


**Gambar 10. Proses Pemberian Teks Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

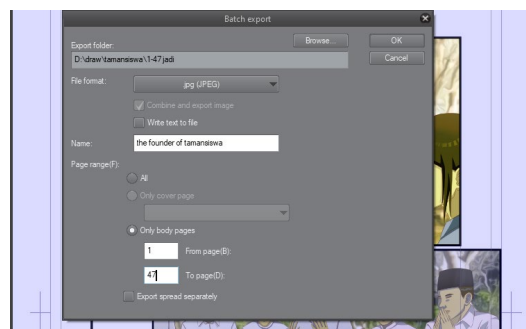
Proses berikutnya adalah proses export. Proses export adalah proses merubah atau konversi data ke format lain, sehingga data tersebut dapat diakses oleh software lainnya. Pada proses export untuk mewujudkan media buku komik ini perlu untuk mengexport file dari aplikasi clip studio paint ke format gambar atau jpeg.



**Gambar 11. Proses Export Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**



**Gambar 12. Proses Export Single Layer Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

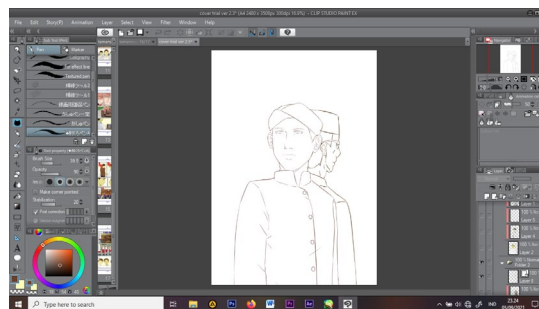


**Gambar 13. Proses Export Multiple Page Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**

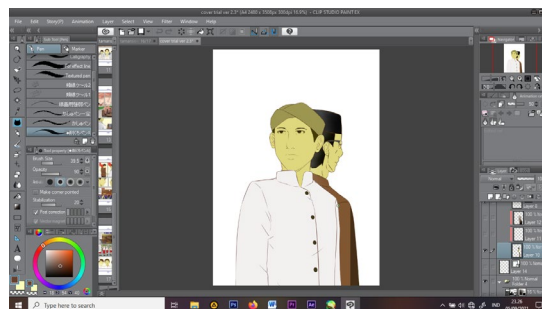
Di aplikasi clip studio paint terdapat 2 jenis cara untuk mengexport gambar. Cara pertama yaitu export single layer dan export multiple page. Fungsi export single layer adalah mengkonversi hanya satu gambar pada clip studio paint sedangkan multiple page atau batch export bisa untuk mengexport beberapa gambar sekaligus seperti pada cara export buku komik ini.

Selanjutnya proses final sebelum dijadikan berbentuk buku komik yaitu proses pembuatan cover buku komik. Cover memiliki kedudukan penting dalam suatu karya-karya buku lainnya, selain meningkatkan daya tarik sebuah buku, cover juga memiliki arti dan makna sendiri. Maka dari itu sebuah cover pada komik ini sangatlah penting untuk meningkatkan daya tarik pembacanya. Dalam cover komik juga terdapat sebuah teks judul yang juga berperan penting pada komponen cover suatu buku. Judul pada buku dapat menarik perhatian pembaca, menggambarkan isi artikel, memudahkan pencarian informasi, dan merupakan bagian yang pertama kali dilihat.

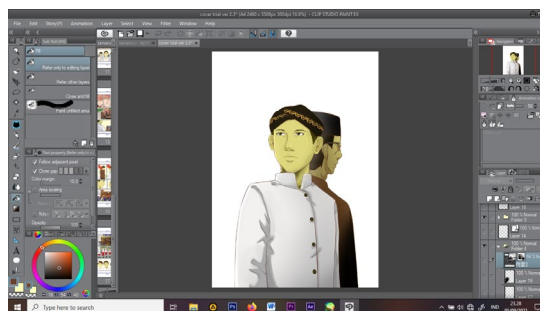
Komik ini dibuat dengan judul yang melambangkan isi dari cerita buku komik yang dibuat. Sehingga mendapatkan sebuah judul “Sang Pendiri Tamansiswa “ dan dibahasa inggriskan agar lebih menarik menjadi “The Founder of Tamansiswa”.



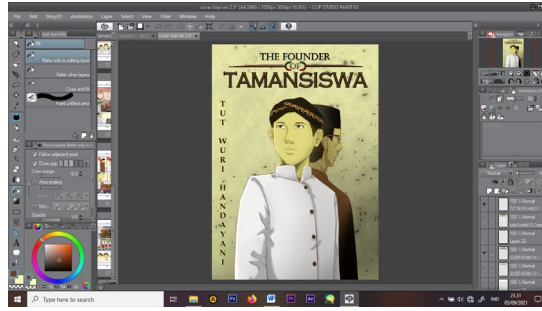
**Gambar 14. Proses Pembuatan Cover Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**



**Gambar 15. Proses Pembuatan Cover Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**



**Gambar 16. Proses Pembuatan Cover Menggunakan Aplikasi Clip Studio Paint**



**Gambar 17. Proses Pembuatan *Background* Dan Teks *Cover* Menggunakan Aplikasi *Clip Studio Paint***

Setelah pembuatan cover selesai dilanjutkan pada tahap final yaitu tahap pencetakan berbentuk buku. Sebelum mencetak komik ini menjadi buku, harus memilih bahan dan ukuran yang akan digunakan untuk membuat suatu buku.

Bahan dan ukuran buku komik ini memakai kertas art paper sebagai isi halamannya dan cover memakai kertas art paper tetapi lebih tebal dan dilapisi dengan plastik sehingga terlihat lebih mengkilap. Ukuran yang dipakai berukuran A5 atau 14,8cm x 21cm.



**Gambar 18. Hasil Cetak Media Buku Komik**

### 3.4. Tahap Implementasi (Implementation)

Data media buku komik sejarah sang pendiri Tamansiswa didapat dari angket tertutup. Angket diisi saat peneliti memberi arah dan petunjuk pengisian angket kepada peserta didik. Uji data lapangan telah dilakukan di satu kelas XI SMA Tamansiswa kota Mojokerto dengan jumlah siswa 15 orang. Jumlah butir soal adalah 15 butir soal dengan 4 pilihan jawaban yakni, kurang baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Angket tersebut disebar pada 15 orang siswa dan skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1 sampai 4. Berdasarkan hasil analisis deskriptif angket penelitian menunjukkan media komik sejarah sang pendiri Tamansiswa yang diterapkan di satu kelas XI SMA Tamansiswa kota Mojokerto termasuk dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 88,6 yang secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut: Tabel 2. Frekuensi Angket Media Komik Sejarah sang pendiri Tamansiswa.

**Tabel 2. Frekuensi Angket Siswa Media Buku Komik Sejarah Sang Pendiri Tamansiswa**

Interval	Kategori	Frekuensi(f)	Persentase(%)	Rata-rata
50-65	Kurang Baik	0	0%	88,6
66-75	Cukup Baik	2	13%	
76-85	Baik	8	54%	
86-100	Sangat Baik	5	33%	
Jumlah		15	100%	Sangat Baik

Tabel di atas yang menjelaskan bahwa media komik sejarah sang pendiri Tamansiswa berada pada kategori sangat baik dengan rata-rata sebesar 88,6. Siswa yang menganggap media komik ini kurang baik sebanyak 0 orang (0%), siswa yang menganggap media komik ini cukup baik sebanyak 2 orang (13%), siswa yang menganggap media komik ini baik sebanyak 8 orang (54%), dan siswa yang menganggap media komik sejarah sangat baik sebanyak 5 orang (33%).

Dalam mengembangkan media buku komik ini telah di uji dengan 2 hal yaitu ahli materi dan ahli media.

### 3.4.1. Uji ahli materi

Media ini dinilai oleh seorang ahli materi sekaligus sebagai guru mata pelajaran ke Tamansiswaan dan kepala sekolah di SMA Tamansiswa kota Mojokerto. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli materi ini adalah angket. Setelah dihitung dengan table PAP tingkat pencapaian skala 4, persentase tingkat pencapaiannya adalah 93,6 dengan kualifikasi sangat baik dikarenakan penyajian materi sesuai dengan tuntutan pencapaian standar kompetensi dasar yang ada di sekolah. Dari segi isi/substansi materi yang disajikan dalam media ini tidak perlu revisi. Berikut adalah tabel dan diagram hasil rata-rata yang diperoleh.

**Tabel 3. Frekuensi Angket Ahli Materi**

Interval	Kategori	Frekuensi(f)	Persentase (%)	Rata-rata
50-65	Kurang Baik	0	0%	
66-75	Cukup Baik	0	0%	93,6
76-85	Baik	8	42%	
86-100	Sangat Baik	11	58%	
Jumlah		19	100%	Sangat Baik

### 3.4.2. Uji ahli media

Media ini dinilai oleh seorang ahli media dan sebagai guru mata pelajaran TIK di SMA Tamansiswa kota Mojokerto. Instrumen yang digunakan untuk uji coba ahli media ini adalah angket. Setelah dihitung dan dijadikan tabel konversi PAP tingkat pencapaian skala 4, persentase rata-rata mencapai 89,13 dengan kualifikasi sangat baik dikarenakan desain karakter tokoh yang orisinal, kejelasan gambar, kemenarikan background, dan jalan cerita yang jelas. Berikut adalah tabel dan diagram hasil rata-rata yang diperoleh

**Tabel 4. Frekuensi angket ahli media**

Interval	Kategori	Frekuensi(f)	Persentase(%)	Rata-rata
50-65	Kurang Baik	0	0%	
66-75	Cukup Baik	0	0%	89,13
76-85	Baik	21	72%	
86-100	Sangat Baik	8	28%	
Jumlah		29	100%	Sangat Baik

## 4. Simpulan

Secara umum, perancangan buku komik ini bertujuan sebagai menambah media edukasi pada mata pelajaran ke Tamansiswaan di sekolah SMA Tamansiswa Mojokerto dan untuk meningkatkan serta ketertarikan belajar para siswa di kelas. Buku komik yang ditampilkan berisi sejarah kisah perjuangan Ki Hadjar Dewantara dalam mendirikan sekolah Tamansiswa di Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian tentang media komik ini terhadap hasil ketertarikan siswa kelas 11 mata pelajaran ke Tamansiswaan di SMA Tamansiswa kota Mojokerto maka disimpulkan bahwa. Ketertarikan membaca dan belajar para siswa dalam proses pembelajaran dengan media buku komik di kelas 11 SMA Tamansiswa berdasarkan pengambilan angket mencapai nilai 85,3 (Baik), yang berarti media buku komik ini lebih banyak disukai oleh siswa

dibanding dengan yang tidak disukai siswa. Kelayakan media buku komik ini dinilai dengan 2 uji ahli validasi yaitu ahli materi, dan ahli media. Hasil dari uji validasi materi mencapai nilai 93,6 (Sangat Baik) yang berarti materi dari media buku komik ini bagi para siswa sekolah SMA Tamansiswa sangat layak untuk dibaca dan sesuai standart pembelajaran bagi siswa-siwa sekolah Tamansiswa. Selanjutnya pada uji validasi kelayakan ahli media mencapai nilai 89,13 (Sangat Baik) yang artinya media buku komik ini sudah sangat layak untuk dipakai dan dipamerkan dari segi desain buku,dan visual.

## Daftar Rujukan

- Al Ghazali, R. (2023). *Perancangan Komik Web Kisah Awal Perjalanan Ibnu Batutah Mengelilingi Dunia di Abad Pertengahan* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Ali, R. M. (2005). *Pengantar ilmu sejarah Indonesia (Cet. 1)*. Lkis : Percetakan dan distribusi, lkis Pelangi Aksara.
- Arif, A. Z., Hariyanto, H., & Prasetyo, A. R. (2023). Perancangan Komik Digital Biografi I Gusti Ngurah Rai sebagai Media Edukasi Pendidikan Karakter untuk Remaja. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 3(4), 475–489. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p475-489>
- Arta Jaya, I. (2020). *Pengembangan film animasi 2 dimensi sejarah perang Jagaraga* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang desain media pembelajaran berbasis game sejarah perjalanan jendral Soedirman dalam perang gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3866-3882.
- Aulia, M. P., Fitri, D. K., Setyari, A. D., Rofiudin, M., Gusti, G. P., & Pratamawati, E. S. D. (2024). Reinterpretasi Karakter Luhur Guru dalam Lukisan Kontemporer Ki Hajar, Tolong Kami Karya Seniman Agusugih. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(5), 456–461. <https://doi.org/10.17977/um064v4i52024p456-461>
- Bonneff, M. (2008). *Komik Indonesia*. KPG.
- Bramantha, O. (2020). Analisa desain karakter pada komik “Nusa Five.” *Narada : Jurnal desain dan seni*, 7(1), 75. <https://doi.org/10.22441/narada.2020.v7.i1.006>
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). Pengembangan modul praktikum teknik digital model ad-die. *Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan*, 8(1).
- Danaswari, R. W., Roviati, E., & Kartimi, K. (2013). Pengembangan bahan ajar dalam bentuk media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMAN 9 Cirebon pada pokok bahasan ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 2(2), 93-110.
- Hadi, H., & Agustina, S. (2016). Pengembangan buku ajar geografi desa-kota menggunakan model AD-DIE. *Jurnal Educatio*, 11(1), 90-105.
- Jannah, M., Pujiyanto, P., & Arizal, F. W. (2022). Perancangan Webcomic Jiwa Kesatria Bertema Aksi dalam Dua Bahasa untuk Memperkenalkan Pencak Silat. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 2(5), 724–745. <https://doi.org/10.17977/um064v2i52022p724-745>
- Lestari, D., & MS, M. (2019). Perancangan Komik tentang Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Seni Rupa*, 7(3), 9.
- Maf'ula, D., & Suherjanto, I. (2024). Penerapan Konsep Among Ki Hajar Dewantara dalam Mengoptimalkan Keterampilan Berbahasa Siswa. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 4(1), 61–66. <https://doi.org/10.17977/um064v4i12024p61-66>
- Maharsi, I., Pamungkas, E., & Oemank. (2011). *Komik: Dunia kreatif tanpa batas*. Kata Buku.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Rohiani, D. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Fisik Motorik Halus dan Seni (Mewarnai Gambar) Melalui Metode Demonstrasi pada Anak Kelompok B Di TK PKK Rinjani Pringgajurang Kecamatan Montong Gading Kabupaten Lombok Timur Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 1(1), 37-59.
- Samho, B. (2010). *Konsep Pendidikan Ki Hadjar Dewantara dan Tantangan Implementasinya Di Indonesia Dewasa Ini*. Universitas Katolik.

- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496.  
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Sofiuddin, A., & Saputra, M. (2024). Profil Guru Pancasila Ditinjau dari Filosofi Pendidikan Ki Hajar Dewantara. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(1), 92–100.  
<https://doi.org/10.17977/um084v2i12024p92-100>
- Subana, N., Tastra, I. D., & Mahadewi, L. P. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Addie Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vii Semester I Di Smp Tp 45 Sukasada. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2).  
<https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Utami, R. D. (2020). *Pemikiran Ki Hadjar Dewantara dan Sistem Among di Perguruan Taman Siswa Yogyakarta (1922-1945)*. 2, 13.
- Waluyanto, H. D. (2005). Komik sebagai media komunikasi visual pembelajaran. *Nirmana*, 7(1).
- Wardani, K. (2010, November). Peran guru dalam pendidikan karakter menurut konsep pendidikan Ki Hadjar Dewantara. *Proceeding of the 4th International Conference on Teacher Education; Join Conference UPI & UPSI* (pp. 8-10).
- Wiryopranoto, S., Herlina, N., Marihandono, D., & Tangkilisan, Y. B. (2017). *Ki Hajar Dewantara: pemikiran dan perjuangannya*. Museum Kebangkitan Nasional.