PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA NOVEL GRAFIS DIGITAL KERAJAAN PONTIANAK PADA PEMBELAJARAN SEJARAH TERHADAP KESADARAN BUDAYA DI SMK NEGERI PONTIANAK

Astrini Eka Putri¹, Haris Firmansyah²

^{1,2}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
¹astriniekap@fkip.untan.ac.id

Informasi Artikel:

Dikirim: (23 Sept 2021) ; **Direvisi:** (26 April 2022); **Diterima:** (26 April 2022)

Publish (27 April 2022)

Abstrak: Pengaruh Penggunaan Media Novel Grafis Digital Kerajaan Pontianak Pada Pembelajaran Sejarah Terhadap Kesadaran Budaya Siswa Di SMK Negeri Pontianak. Tradisi menjadi pointer utama dalam konten pembelajaran sejarah dewasa ini. Pendidikan karakter yang menjadi focus pada pendidikan nasional saat ini, sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah secara umum yakni mendidik karakter luhur melalui sejarah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain penelitian quasi eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari uji statistic pada angket kesadaran budaya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada sikap kesadaran budaya siswa antara X TKJ dan X Ak. Hal ini diketahui dari nilai sig $0,002 < 0,05$. Oleh karena itu dapat dikatakan adanya perbedaan pengaruh yang signifikan pada sikap kesadaran budaya siswa antara X TKJ dan X Ak. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan penggunaan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak berpengaruh signifikan terhadap kesadaran budaya di SMK Negeri Pontianak.

Kata Kunci: Media Novel Grafis Digital, Sejarah, Kesadaran Budaya

Abstract: *The Influence of The Use of Digital Graphic Novel Media Of Pontianak Kingdom on Historical Learning On Student Cultural Awareness in SmK Negeri Pontianak.* Tradition becomes a major pointer in the content of learning history today. Character education that is the focus of national education today, in line with the goal of historical learning in general is to educate noble characters through history. The research uses quantitative methods with experimental quasi research designs. Based on the results of research obtained from statistical tests on cultural awareness questionnaires, it can be stated that there are differences in influences on student cultural awareness attitudes between X TKJ and X Ak. This is known from sig $0.002 < 0.05$. It can then be stated that there is a significant difference in student cultural awareness between X TKJ and X Ak. Therefore, it can be concluded that there is an influence on the application of digital graphic novel media based on the Kingdom of Pontianak on historical learning to cultural awareness in Pontianak State Vocational School.

Key Word: Media Novel Grafis Digital, History, Cultural Awareness

PENDAHULUAN

Pola pendidikan yang berintegrasi pada nilai-nilai budaya terutama kearifan local sangat diperlukan. Integrasi nilai-nilai budaya dalam pendidikan merupakan point penting dalam mencapai tujuan pendidikan, senada dengan itu menurut Dewantara (1977) Pendidikan merupakan usaha dalam melestarikan nilai-nilai kearifan yang ada dalam kehidupan masyarakat yang berbudaya, kepada generasi milenial, yang tidak hanya berbentuk pelestarian tetapi juga dengan wujud inovasi serta pengembangan kebudayaan menuju kehidupan yang lebih beradab.

Pembelajaran sejarah sangat berkaitan erat dengan kebudayaan, makna suatu kebudayaan tidak lagi hanya beorientasi pada nilai-nilai kearifan semata, namun juga mempengaruhi dan merekonstruksi nilai-nilai baru dalam konteks ruang dan waktu yang terus berkembang sesuai zaman. Untuk memahami sebuah kebudayaan diperlukan suatu proses pembelajaran yang kompleks dengan mendefinisikan secara utuh kebudayaan itu sendiri, dalam hal ini pembelajaran sejarah merupakan pilar penting untuk generasi muda mengenali dan memahami kebudayaan dan identitas dirinya sebagai suatu bangsa.

Jika dinilai dari sasaran pembelajaran sejarah sebagai jalan untuk meneruskan pengetahuan seputar kehidupan manusia

disetiap periode sejarah agar dapat menjadi pandangan hidup bagi peserta didik untuk bekal masa depan. Sasaran tersebut dapat terwujud dengan baik jika peserta didik dapat mengetahui serta memahami makna pada setiap materi sejarah yang ditransfer oleh guru. Pada masa milineal sekarang ini, pembelajaran sejarah memerlukan berbagai inovasi dan terobosan dalam penyampaian materi agar pembelajaran sejarah bukan hanya sekedar telling story namun juga transfer values dari peristiwa-peristiwa bersejarah yang dihadirkan. Point utana untuk kemajuan kualitas pembelajaran sejarah tidak hanya dari segi materi yang kontekstual tapi juga dari segi penyampaian lebih memberikan kesan bahwa pembelajaran sejarah menarik ,menyenangkan namun tetap padat isi.

Sejarah local menjadi topic yang sangat menarik untuk diangkat sebagai materi pembelajaran sejarah yang bersifat kontekstual. Keberadaan konten sejarah local dapat membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih bermakna dan terasa nyata bagi siswa. Hal ini memungkinkan karena konten sejarah local sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain itu, dengan menyajikan konten sejarah local yang dikemas dengan menarik dapat meningkatkan eksistensi sejarah local sebagai salah satu sumber belajar sejarah.

Kemajuan IPTEK yang semakin modern dan didukung dengan kebutuhan

kaum milenial yang serba mudah dan ringkas, menjadi tantangan baru dalam pembelajaran sejarah. Ditambah lagi dengan tuntutan output dalam pembelajaran sejarah yang menginginkan penanaman nilai untuk membekali siswa dalam membentuk karakter yang baik dan kuat agar mampu mengangkat harkat martabat bangsa. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran sejarah sangatlah diperlukan, untuk menghadirkan konsep pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna demi terwujudnya sasaran pembelajaran sejarah secara umum.

Proses pembelajaran akan lebih efektif jika menerapkan media pembelajaran yang interaktif. Adapun media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah adalah media novel grafis digital. Media novel grafis digital ini serupa dengan komik digital namun dilengkapi dengan narasi yang cukup detail. Fungsi media novel grafis digital ini dalam proses pembelajaran menjadi instrument dalam menyampaikan informasi materi pembelajaran. Pembelajaran yang baik mengharuskan terwujudnya komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan sumber belajar itu sendiri. Komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar akan berjalan dengan baik jika informasi materi ajar dapat tersampaikan dengan utuh dan runtut.

Pada ranah desain, novel grafis masuk dalam kategori media pembelajaran sub

ranah desain pesan. Dalam proses implementasinya terdiri dari perencanaan untuk merancang output material dari informasi yang ingin disampaikan. Informasi yang hendak disampaikan dirancang sedemikian rupa dalam bentuk komik pembelajaran. Sedangkan pada ranah pengembangan media, novel grafis termasuk media pembelajaran yang sajiannya diharuskan dalam bentuk cetak. Pada ranah ini hasil rancangan pesan atau informasi tersebut dikemas ke dalam bentuk kolaborasi dari teks dan visual, melalui teknologi dicetak sebagai novel grafis digital pembelajaran. Novel grafis dalam konteks pembelajaran sejarah adalah visual cerita yang ada di dalamnya memuat materi-materi sejarah. Novel grafis yang akan dirancang merupakan komik digital yang bertemakan Sejarah Kerajaan Pontianak, jadi selain menjadi sebuah pengalaman baru dalam pembelajaran sejarah untuk para peserta didik karena desain dan gambar yang menarik, komik sejarah tersebut memberikan materi-materi pembelajaran untuk mewujudkan kesadaran budaya pada siswa. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah: (1) untuk mengetahui penerapan media novel grafis digital berbasis Sejarah Kerajaan Pontianak; (2) untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media novel grafis digital Sejarah Kerajaan Pontianak terhadap kesadaran budaya pada siswa di SMK Negeri Pontianak.

METODE

Metode penelitian pada penelitian adalah metode kuantitatif eksperimen. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah bentuk penelitian eksperimen semu (Quasi- experimental). Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian Posttest Control Group Design. Pada penelitian ini kelas eksperimen adalah kelas X TKJ (SMK N 4 Pontianak) sedangkan untuk kelas control X Ak (SMKN 3 Pontianak).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada proses pembelajaran, media merupakan alat atau sarana perantara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran ini berfungsi untuk membantu meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebelum melaksanakan implementasi novel grafis digital pada siswa kelas X di SMK Negeri Pontianak, peneliti terlebih dahulu melakukan proses wawancara untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran sejarah di kedua sekolah sampel. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Pontianak dan Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pontianak. Memperlihatkan kegiatan belajar mengajar pada pembelajaran sejarah di kedua sekolah tersebut sudah cukup memadai, ini terlihat

dari guru telah menerapkan sarana prasarana penunjang pada setiap aktivitas pembelajaran. Selain itu dalam proses pembelajaran di kelas terlihat guru cukup berinovasi dalam metode dan strategi pembelajaran yang variatif dan menarik.

Fakta mengenai proses pembelajaran yang cukup baik ternyata tidak diikuti dengan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Berdasarkan penuturan Bapak Ivan (guru sejarah SMKN 4), bahan ajar dalam pembelajaran sejarah biasanya hanya berpatokan pada buku paket yang telah disediakan oleh pemerintah dengan terkadang disertai media pembelajaran sederhana Senada dengan pandangan Ibu Hervina yang merupakan guru sejarah kelas X di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Pontianak, beliau mengatakan ;

“Pada kegiatan pembelajaran di kelas, saya pernah merapkan beberapa media pembelajaran. Namun, media pembelajaran yang saya kuasai hanya sebatas media power point yang di kolaborasikan dengan audio visual terkait materi sejarah yang akan di bahas pada hari itu. Jika berbicara mengenai isi content yang berfokus pada tradisi lokal maupun sejarah lokal memang belum pernah saya bahas dalam materi sehari-hari, ini dikarenakan keterbatasan sumber dan juga media yang membahas content tersebut.”

Sesuai dengan hasil wawancara dengan Bapak Ivan, mengenai kesadaran

budaya pada peserta didik di SMK Negeri 4 Pontianak, sebagian peserta didik ada yang sudah mengetahui keberadaan Kerajaan Pontianak dan sejarah seputar Kerajaan Pontianak namun sangat terbatas. Beberapa peserta didik sudah pernah bertandang ke Keraton Kadriah yang merupakan ikon dari Kerajaan Pontianak yang masih dijadikan hunian keluarga keturunan Sultan Pontianak sampai sekarang. Senada dengan penuturan Ibu Hervina, beliau menuturkan bawasannya memang beberapa peserta didik hanya mempunyai sedikit pengetahuan mengenai sejarah Kerajaan Pontianak serta tradisi yang masih dilaksanakan sampai hari ini.

Kesadaran budaya menjadi salah satu komponen dalam pembentuk karakter bangsa. Untuk menumbuhkan sikap kesadaran budaya tidak cukup hanya sekedar mengetahui sejarah local maupun budaya local saja. Penyuluhan dengan isu budaya melalui lembaga pendidikan adalah salah satu cara untuk menumbuhkan kesadaran budaya pada generasi muda dalam hal ini peserta didik. Penyuluhan tersebut dapat dilakukan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas dengan mengangkat isu-isu mengenai tradisi local maupun sejarah local sebagai content materi ajar dengan tujuan untuk menumbuhkembangkan kesadaran budaya peserta didik juga untuk melestarikan tradisi local tersebut.

Penyuluhan tersebut tentunya memerlukan media komunikasi yang efektif agar informasi yang ingin disampaikan dapat diketahui dan dimaknai oleh si penerima. Jika bicara mengenai media komunikasi tersebut maka, media novel grafis digital merupakan salah satu solusi dalam menghadirkan sosialisasi yang efektif. Layaknya media pembelajaran inovatif, media novel grafis digital merupakan sebuah media yang disajikan secara digital dengan dilengkapi ilustrasi dengan alur cerita yang lebih naratif daripada komik pembelajaran yang biasanya. Pada penelitian ini media yang digunakan adalah media novel grafis digital berbasis sejarah Kerajaan Pontianak yang dikemas dalam bentuk digital agar lebih mudah digunakan oleh peserta didik.

Pada pembelajaran sejarah bukan hanya sekedar mengingat fakta sejarah, tapi peserta didik diajak untuk lebih bangsanya melalui sejarah untuk mempersiapkan diri sebagai generasi bangsa yang lebih bijak. (Hasan, 1996). Kedudukan pembelajaran sejarah pada pendidikan nasional adalah sebagai 'soko guru' dalam pembangunan karakter generasi bangsa. Sejarah merupakan ilmu yang membahas mengenai asal usul suatu peradaban atau bangsa dan perkembangan peristiwa penting pada masa lampau. Intisari pembelajaran sejarah adalah berpusat pada penanaman nilai-nilai karakter seperti nilai nasionalisme,

cinta tanah air, identitas diri dan etika kepada peserta didik.

Menurut Suryo (2005) pembelajaran sejarah adalah suatu aktivitas yang menumbuhkan kecakapan intelektual dan kualitas dalam memahami dinamika perubahan zaman dan keberlanjutan kehidupan yang semakin berkembang serta berfungsi sebagai alat untuk menanamkan sikap kesadaran sejarah maupun budaya melalui dimensi waktu.

Kochar (2008) menyatakan ada 14 tujuan umum pada pembelajaran sejarah, yaitu: (1) Menumbuhkan pemahaman mengenai jati diri sendiri, (2) mengarahkan pemahaman mengenai konsep ruang dan waktu, (3) menciptakan masyarakat yang peka akan nilai-nilai kehidupan, (4) menanamkan rasa toleransi, (5) mengembangkan kemampuan intelektual, (6) mengembangkan cakrawala intelektualitas, (7) menanamkan nilai-nilai moralitas, (8) memberikan gambaran mengenai masa depan, (9) membentuk mental yang cakap, (10) membentuk kemampuan peserta didik dalam menyikapi isu-isu kontroversial, (11) membantu memberikan solusi bagi masalah sosial dan individu, (12) memperkuat rasa nasionalisme dan cinta tanah air, (13) menumbuhkan pemahaman berpikir intradimensional, dan (14) menumbuhkan keterampilan-keterampilan yang bermanfaat bagi kelangsungan hidup.

Demi tercapai tujuan pembelajaran sejarah seperti yang dijabarkan diatas, oleh karena itu penting sekali bagi guru dalam menyediakan media pembelajaran sejarah yang lebih interaktif serta efektif agar makna yang tersirat maupun tersurat di dalam kejadian-kejadian sejarah dapat terpenuhi secara utuh kepada para peserta didik. Inovasi media pembelajaran sejarah yang dapat diterapkan salah satunya adalah media sejarah novel grafis digital terkait sejarah Kerajaan Pontianak. Penerapan media novel grafis digital ini diharapkan dapat dapat menumbuhkan kesadaran budaya peserta didik melalui sejarah lokal.

Berdasarkan hasil uji statistik yang telah dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui pengaruh penggunaan media novel grafis digital pada kedua sampel yakni kelas X TKJ dan kelas X Ak, adanya perbedaan yang signifikan pada sikap kesadaran budaya peserta didik. Adapun kelas X TKJ menggunakan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak didalam kegiatan pembelajaran sejarah, sementara itu kelas X Ak menggunakan media power point dengan materi Kerajaan Pontianak. Berdasarkan riset penelitian yang dilakukan oleh (Adli, Mukhtar and Amien, 2018) menyatakan bahwa media pembelajaran yang disukai oleh peserta didik saat mengikuti pembelajaran sejarah adalah teks (6,3%), visual (10,3%) animasi (16,6%), audio visual (29,1%), permainan (32,6%),

dan lainnya (5,1%). Hal ini menunjukkan media visual yang diselipkan narasi singkat seperti novel grafis lebih disukai oleh peserta didik. Media novel grafis digital ini merupakan contoh dari sekian banyak desain media penyampaian pesan atau informasi yang dirancang dalam bentuk cetak namun disajikan dalam bentuk digital. Kolaborasi antara narasi dan visual pada perancangan media novel grafis ini sangat bermanfaat dalam menghadirkan proses belajar yang lebih interaktif, efektif, dan bermakna. Media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini ternyata memiliki potensi besar untuk mengembangkan sikap kesadaran budaya pada peserta didik. Media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini disusun dengan menghadirkan visual-visual yang interaktif sehingga akan menciptakan minat belajar sejarah peserta didik. Pada ranah dunia pendidikan, media novel grafis ini dirancang sebagai media edukasi bagi peserta didik dengan tidak meninggalkan esensi sajian ringan dan menghibur.

Novel grafis digital sedikit berbeda dengan komik digital, dimana pada komik konten ceritanya lebih ringan, sedangkan pada novel grafis konten cerita didalamnya memiliki tema khusus dan terkadang memiliki narasi yang lebih baku ketimbang komik (Fidelia, Erandaru and Cahyadi, 2020). Diperkuat juga oleh pendapat Judd Winick (dalam Fidelia, Erandaru and Cahyadi, 2020) novel grafis memberikan

wahana bagi mereka yang tidak terlalu tertarik dengan narasi yang panjang namun ingin langsung larut dalam konten cerita yang disajikan. Hal ini dilakukan untuk lebih mudah memahami cerita, dapat membantu para pembaca untuk mempelajari kosakata baru serta memberikan makna-makna tersirat melalui visual cerita. Sama halnya dengan hasil riset yang dilakukan oleh Harismawan (2020) pembelajaran yang menggunakan media komik digital dapat meningkatkan minat belajar sejarah dan memudahkan peserta didik untuk lebih memaknai materi sejarah yang disampaikan.

Berdasarkan hasil uji statistic pada data angket kesadaran budaya menyatakan bahwa H_0 ditolak. Hal ini diketahui dari $\text{sig } 0,002 < 0,05$. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan pada sikap kesadaran budaya peserta didik antara kelas X TKJ dengan kelas X Ak. Kemudian berdasarkan hasil uji juga dapat disimpulkan bahwa penerapan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak mampu memberikan pengaruh yang signifikan pada sikap kesadaran budaya peserta didik. Jika dilihat dari nilai criteria koefisien penilaian t hitung dan ternyata lebih besar dari nilai koefisien t tabel maka hasil yang diperoleh adalah t hitung = 5,112 dikonsultasikan pada t tabel = 0,678 (dengan taraf signifikansi 5%) sehingga dapat dikatakan bahwa t hitung $>$ t tabel atau $5,112 > 0,678$.

Oleh karena itu diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri Pontianak sangat efektif.

Kesimpulan ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Seprina (2013) dengan judul Pengembangan pembelajaran sejarah lokal berbasis media animasi untuk meningkatkan kesadaran budaya siswa SMP N 1 Surakarta, berdasarkan hasil penelitian tersebut didapatkn kesimpulan bahwa media animasi ini sangat efektif dalam pembelajaran sejarah tidak hanya dalam peningkatan prestasi belajar tetapi juga dapat menumbuhkan sikap kesadaran budaya pada siswa. Media animasi ini merupakan salah satu dari sekian banyak media visual yang bias digunakan dalam pembelajaran.

Media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini dikembangkan tidak hanya sekedar jawaban atas kebutuhan media pembelajaran sejarah yang interaktif, tetapi juga media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran budaya pada diri peserta didik melalui sejarah lokal yang dikemas sedemikian rupa dari segi visual maupun teks tanpa mengurangi esensi dari konteks sejarahnya. Kebudayaan bagi sebuah masyarakat tidak hanya sekedar sebagai *frame of reference* atau kerangka

acuan yang menjadi dasar pijakan bertingkah laku dalam berbagai aspek, tetapi lebih sebagai “barang” atau materi yang bermanfaat pada proses justifikasi identitas diri maupun kelompok. Sebagai kerangka acuan, kebudayaan telah menjadi sekumpulan nilai-nilai kehidupan yang sudah disepakati dan diatur sebagaimana sesuatu bersifat ideal dapat diwujudkan. Sedangkan kebudayaan bagi suatu kelompok masyarakat telah menjadi patokan dalam menilai serta bertingkah laku dalam bermasyarakat. Justifikasi penilaian sikap baik dan buruk lantas diukur berdasarkan adat istiadat yang berlaku sesuai dengan kesepakatan bersama dan dilestarikan secara turun temurun (Abdullah, 2006).

Kesadaran budaya merupakan sebuah bentuk sikap positif dari manusia untuk menyikapi perbedaan-perbedaan budaya yang berkembang di masyarakat. Kesadaran budaya dapat mengimbangi laju perkembangan IPTEK yang selalu berkembang pesat seiring perubahan zaman, sehingga kemajuan IPTEK tidak selalu hanya bermuatan material tetapi juga dari segi spiritual moral. Kesadaran sejarah berperan dalam memperkuat sikap moral suatu bangsa (Latief, 2006). Kertamuda (2011) menyatakan bahwa kesadaran budaya dapat melahirkan sikap individu yang bijak dalam menghargai, memahami,

dan bertoleransi dengan adanya perbedaan-perbedaan dalam budaya tersebut.

Sedangkan menurut Hariyono (1995) menyatakan bahwa antara kesadaran budaya dengan kesadaran sejarah adalah satu kesatuan. Kesadaran sejarah lebih merujuk pada ranah aspek kognitif, sedangkan kesadaran budaya lebih kepada aspek afektif. Keduanya dapat dibedakan namun tidak dapat dipisahkan. Kesadaran sejarah merupakan salah satu tujuan umum dari pembelajaran sejarah yang menjadi sikap penting dibangun dalam setiap diri manusia secara utuh, utuh dari segi akal pikirnya maupun jiwa dan rasanya (Amboro, 2015).

Media pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini adalah media novel grafis digital Kerajaan Pontianak dengan tujuan untuk menumbuhkan kesadaran budaya peserta didik. Media ini diharapkan dapat memberikan pengaruh pada diri peserta didik tidak hanya dalam mengetahui tentang sejarah pendirian Kerajaan Pontianak, melainkan mengembangkan sikap kesadaran budaya pada diri peserta didik. Pengaruh yang terjadi baik dari segi peningkatan hasil belajar peserta didik maupun peningkatan pada sikap kesadaran budaya peserta didik pada kelas X TKJ yang menerapkan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak pada kegiatan pembelajaran di kelas, mengalami peningkatan yang lebih baik, dibanding dengan kelas X AK yang tidak

menggunakan media novel grafis digital pada kegiatan pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya perbedaan pada prestasi belajar pada kelas X TKJ sebagai kelas eksperimen menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada hasil belajar dan sikap kesadaran budaya peserta didik. Sedangkan pada kelas X AK sebagai kelas control juga mengalami peningkatan hasil belajar dan sikap kesadaran budaya namun tidak terlalu signifikan.

Kebudayaan menjadi suatu pengalaman nyata yang maknanya dirancang dan diuji untuk bias menjadi sesuatu yang konkret dan valid dalam sebuah masyarakat. Tingkat validitas dari suatu kebudayaan kemudian berkembang relatif dan khusus dengan batasan yang mengerucut pada sub kebudayaan, dan tidak lagi dihadirkan sebagai generalisasi suatu kebudayaan suatu masyarakat. Makna kebudayaan tidak lagi menjadi pusat orientasi nilai yang memonopoli karena legitimasi kebudayaan dengan orientasi lama menjadi berkembang menjadi produk-produk kebudayaan dengan orientasi baru dan modern yang siap untuk memberikan pengaruh serta merekonstruksi nilai-nilai baru untuk konteks ruang dan sejarah (Abdullah, 2006).

Menafsirkan suatu kebudayaan selayaknya dimulai dengan menginterpretasikan esensi kebudayaan itu sendiri, tidak hanya sebagai kebudayaan

yang dijadikan warisan falsafah hidup suatu masyarakat namun sebagai kebudayaan diferensial. Kebudayaan tidak hanya sebuah warisan yang diberikan dari generasi ke generasi, tetapi kebudayaan seharusnya bersifat situasional yang keberadaannya tergantung pada karakter masyarakat serta dinamika yang terjadi. Upaya dalam merenda kebudayaan agar selalu bersinergi dengan perubahan zaman terus dilakukan, namun selalu didasari dengan kepentingan suatu golongan atau individu tertentu.

Maka dari itu pembelajaran sejarah menjadi tonggak penting bagi upaya tersebut. Pendidikan sebagai wadah dalam mentransfer fakta sejarah pada generasi muda sudah sepatutnya juga berinovasi dalam media penyampaian. Hal ini menjadi penting agar pesan-pesan yang tersirat dalam fakta sejarah dapat dipahami secara utuh dan peserta didik mempunyai wawasan sejarah dan kebudayaan yang lengkap dan baik. Keberadaan media novel grafis digital ini menjadi jawaban untuk inovasi media penyampaian dalam pembelajaran sejarah. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian di atas dimana dengan adanya penggunaan media pembelajaran berupa novel grafis digital Kerajaan Pontianak pada pembelajaran sejarah ternyata sangat berpengaruh tidak hanya dari segi prestasi belajar namun juga pada sikap kesadaran budaya siswa di SMK Negeri Pontianak. Berdasarkan hal tersebut

dapat diambil kesimpulan secara umum penggunaan media pembelajaran novel grafis digital Kerajaan Pontianak dapat sangat efektif dalam menumbuhkembangkan kesadaran budaya lokal pada siswa melalui pembelajaran sejarah.

PENUTUP

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis melalui uji statistik pada hasil angket, mengenai kesadaran budaya siswa di kelas X TKJ dan X Ak, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh pada sikap kesadaran budaya siswa antara X TKJ dengan X Ak. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa penerapan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak pada kegiatan pembelajaran sejarah mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar dan sikap kesadaran budaya siswa di kelas X TKJ. Adanya pengaruh pada penerapan media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini menunjukkan bahwa media ini dapat dijadikan pembaharuan dalam media pembelajaran sejarah di kelas X SMK Negeri Pontianak. Media novel grafis digital Kerajaan Pontianak ini memiliki potensi besar sebagai media interaktif dalam mengembangkan sikap kesadaran budaya pada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah, I. (2006) *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*.

- Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Adli, I., Mukhtar, H. and Amien, J. Al (2018) 'Perancangan dan pembuatan visual novel sejarah kh. ahmad dahlan sebagai media pembelajaran berbasis android', *RABIT: Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Univrab*, 3(2), pp. 66–79. doi: 10.36341/rabit.v3i2.444.
- Amboro, K. (2015) 'Membangun Kesadaran Berawal Dari Pemahaman; Relasi Pemahaman Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah Fkip Universitas Muhammadiyah Metro', *Historia*, 3(2), p. 109. doi: 10.24127/hj.v3i2.150.
- Dewantara, K. H. (1977) *Bagian Pertama: Pendidikan*. Yogyakarta: Majelis Luhur Persatuan Taman Siswa.
- Fidelia, V., Erandaru and Cahyadi, J. (2020) 'PERANCANGAN NOVEL GRAFIS DIGITAL INTERAKTIF SEBAGAI PEMAHAMAN PADA KEPERIBADIAN INTROVER', *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), pp. 1–9. Available at: <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/10372> (Accessed: 16 September 2021).
- Harismawan, W. (2020) 'Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA', *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), pp. 40–50. Available at: <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm/article/view/634> (Accessed: 16 September 2021).
- Hariyono (1995) *Mempelajari Sejarah Secara Efektif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Hasan, S. H. (1996) 'Kurikulum dan Buku Teks Sejarah', in *Keynote paper, presented at National Congress on History (13 November 1996)*. Jakarta.
- Kertamuda, F. (2011) *Konselor dan Kesadaran Budaya (Culture Awareness)*. Jakarta: Fakultas Ilmu Politik Univ Paramadina.
- Kochar (2008) *Pembelajaran Sejarah; Teaching of History*. Jakarta: PT Grasindo.
- Latief, J. A. (2006) *Manusia, Filsafat, dan Sejarah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Seprina, R. (2013) 'Pengembangan Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Media Animasi Untuk Meningkatkan Kesadaran Budaya Siswa SMP N 1 Surakarta'. Surakarta: UNS – Pascasarjana Prodi.Pendidikan Sejarah. Available at: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/31067> (Accessed: 16 September 2021).
- Suryo, D. (2005) 'Paradigma sejarah di Indonesia dan kurikulum sejarah', in *seminar nasional dan temu alumni PPS UNS*. Sukarakata: PPS UNS.