

JILID
4

KAPITA SELEKTA

(PENGARUH DIDIKAN)

SEJARAH INDONESIA



**KAPITA SELEKTA (PENDIDIKAN)
SEJARAH INDONESIA**

Copyright© Perkumpulan Program Studi Sejarah se-Indonesia (PPSI),
Masyarakat Sejarawan Indonesia (MSI), dan Departemen Sejarah UGM, 2017

Diterbitkan oleh Penerbit Ombak (**Anggota IKAPI**), 2017

Perumahan Nogotirto III, Jl. Progo B-15, Yogyakarta 55292

Tlp. (0274) 7019945; Fax. (0274) 620606

e-mail: redaksiombak@yahoo.co.id

facebook: Penerbit OmbakTiga

website: www.penerbitombak.com

PO.785.12.'17

Editor : Sri Margana, Baha'Uddin, dan Ahmad Faisol

Tata letak: Aditya Pradana Widodo

Sampul: Dian Qamajaya

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

**KAPITA SELEKTA (PENDIDIKAN)
SEJARAH INDONESIA**

Yogyakarta: Penerbit Ombak, 2017

xvii + 436 hlm.; 16 x 24 cm

ISBN: 978-602-258-480-3

DAFTAR ISI

Pengantar Penerbit ~ vii

Pengantar Direktur Sejarah ~ ix

Pengantar Editor ~ xii

Multikulturalisme dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah SMA Suatu Kajian Historiografi ~ 1

Agus Mulyana

The Response of Teachers Union in Central Java Against the Politics of Colonial Education (1930-1942) ~ 22

Bara Prastama

Implementasi Pedagogi Reflektif Pada Pembelajaran Sejarah Melalui Media Komik untuk Membangun Humanisme dalam Kemajemukan ~ 35

Brigida Intan Printina

Revitalisasi Nilai-nilai *Local Genius Peumulia Jamee* dalam Rangka Menjaga Identitas Lokal Masyarakat Aceh Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA ~ 53

Chaerol Riezal

Taman Ismail Marzuki (TiM) sebagai “Laboratorium Seni” Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ) Era 1970-an ~ 74

Citra Smara Dewi

Di Antara Tradisi dan Modernitas: Kehidupan Sehari-hari Siswa Kedokteran (Élève) di Batavia 1851-1927 ~ 88

Dieka W Mardheni

Dari Keraton untuk Kemajuan: Pendidikan di Yogyakarta Akhir Abad XIX-Awal Abad XX ~ 113

Dwi Ratna Nurhajarini

Model Pendidikan Lokal untuk Penguatan Identitas Jawa di Surakarta Awal Abad XX ~ 137

Insiwi Febriary Setiasih

Standardisasi Pendidikan Sejarah pada Masa Orde Baru ~ 154

Abdul Syukur

Terancam Tak Belajar Lagi Sesudah Lulus: Potret Guru Sejarah Pasca 7 Dekade Indonesia Merdeka ~ 172

F. X. Domini B. B. Hera

IMPLEMENTASI PEDAGOGI REFLEKTIF PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI MEDIA KOMIK UNTUK MEMBANGUN HUMANISME DALAM KEMAJEMUKKAN

Brigida Intan Printina (brigidaintan91@gmail.com)

Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta

Abstrak

Media merupakan sarana yang dapat menjangkau imajinasi seseorang untuk dapat memahami segala sesuatu yang ingin disampaikan. Media pun menjadi sarana yang sangat efektif untuk menyampaikan informasi khususnya dalam dunia pendidikan. Pembelajaran sejarah tanpa media di era ini pun terasa dangkal. Salah satu media yang diminati para generasi saat ini ialah media komik. Sebagai pendidik khususnya bidang sejarah, merupakan suatu keharusan memperbarui diri dengan segala hal yang baru termasuk mengkolaborasikan media belajar yang bermuatan sejarah. Selain untuk menumbuhkan inovasi peserta didik, media komik sejarah juga mampu membangun rasa kemanusiaan dalam kemajemukan atau keberagaman di Indonesia. Kolaborasi ini dapat tersampaikan melalui proses pembelajaran menggunakan Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR). Beberapa penelitian yang dilakukan penulis dengan menggunakan metode pembelajaran PPR dan media komik sejarah membuktikan bahwa setiap generasi mampu membangun sikap humanisme dan mampu menyadarkannya berada pada kondisi dan situasi yang majemuk tanpa harus kehilangan karakter berbangsa dan bernegara. Dengan media komik para pendidik mampu menyampaikan pesan perdamaian dalam kemajemukan secara praktis dan berkelanjutan. Di sisi lain penyampaian informasi dapat diterima dengan mudah khususnya bagi generasi saat ini yang sangat menyukai hal visual sebagai sarana penyampaian hal yang abstrak ke konkret. Dengan demikian, para akademisi sejarah dapat membangun humanisme dalam kemajemukan melalui implementasi Pedagogi Reflektif dan komik sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: Pedagogi Reflektif, Pembelajaran Sejarah, Media Komik, Humanisme, Kemajemukan.

Pendahuluan

Koentjaraningrat dalam buku *Manusia dan Kebudayaan Indonesia* mengemukakan tentang keberagaman masyarakat dan kebudayaan di Indonesia. Masing-masing suku bangsa memiliki cara hidup, nilai-nilai, perilaku dan hasil-hasil kebudayaan yang beragam. Kemajemukan tersebut sudah didasari sejak lama oleh para *founding fathers*. Oleh karena itu “bhineka tunggal ika” rasanya bukanlah semboyan semata namun juga merupakan azas luhur bangsa yang harus direalisasikan pada saat ini hingga masa yang akan datang. Hal ini penting mengingat di masa lalu, konsep tersebut sangat didasari oleh para pemimpin bangsa, kaum terpelajar, dan politisi sebagai hal yang sangat penting diterapkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Akan tetapi seiring dengan derasnya arus globalisasi, konsep itu telah dilupakan oleh sebagian masyarakat Indonesia. Akibatnya sering terjadi konflik-konflik sosial yang berakar dari perbedaan tersebut.

Berbagai instansi pendidikan dengan berbagai latar belakang menjadi salah satu tantangan pendidik untuk terus berkarya dan menyesuaikan pola pikir generasi saat ini. Tentu saja pendidikan karakter yang ditanamkan menjadi modal utama untuk dapat mengembangkan peserta didik dan menyebarkan para lulusan yang berintegritas. Untuk itu, langkah-langkah yang ada dalam Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR), telah mencakup beberapa unsur dengan mengkolaborasikan nilai integrasi yang diterapkan bahkan oleh calon guru.

Sebagai seorang pendidik ada suatu kebanggaan tersendiri karena mahasiswa terdiri dari berbagai latarbelakang sikap, kemampuan intelegensi, etnis dan agama yang majemuk. Situasi ini perlu suatu transformasi sehingga saat mereka menjadi pendidik bukan disintegrasi yang ditonjolkan namun sikap kemanusiaan yang mengandalkan budaya pemersatu dan saling menghargai yang patut diimplementasikan.

Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan suatu usaha pengorganisasian lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajar yang menimbulkan proses belajar (Uzer Usman, 2000:6).

Dari beberapa kutipan di atas mengandung makna bahwa mahasiswa sebagai calon gurulah yang kreatif dan mampu bertransformasi dengan media pembelajaran sehingga dapat membuat kelas terintegrasi dengan baik, meski ada beragam latar belakang siswa atau anak didik yang dihadapi. Karena dorongan itulah maka perlu adanya suatu penelitian yang mengamati tentang usaha apa yang dilakukan untuk mengimplementasikan pembelajaran yang membangun iklim kesatuan dalam keragaman berbasis Pedagogi Reflektif melalui media komik untuk menumbuhkan sikap humanis dalam kemajemukan.

Kajian Teori

Pedagogi Reflektif

Pembelajaran berpola PPR adalah pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran bidang studi dengan pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Pembelajaran bidang studi disesuaikan dengan konteks siswa, sedangkan pengembangan nilai-nilai kemanusiaan ditumbuh kembangkan melalui dinamika pengalaman, refleksi, dan aksi. Pembelajaran ini dikawal dengan evaluasi (Subagya, 2010:51).

Tujuan pembelajaran PPR adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menanggapi berbagai hal yang terjadi di sekitar secara kritis dalam upaya untuk semakin memperdalam pemahaman akan pembelajaran yang telah diterima di sekolah dan lingkungan sosial mereka, sehingga kelak akan menghasilkan lulusan yang handal dan cakap dalam mengatasi permasalahan yang ada di kehidupan sosialnya (Subagya, 2010: 22-25).

Tujuan dari pembelajaran PPR terwujud dalam 3 unsur yang ada pada tujuan pembelajaran. Ketiga unsur tersebut adalah *Competence*, *Conscience*, dan *Compassion*. *Competence* merupakan kemampuan secara kognitif atau intelektual, *Conscience* ialah kemampuan afektif dalam menentukan pilihan-pilihan yang dapat dipertanggungjawabkan secara moral, sedangkan *Compassion* adalah kemampuan dalam psikomotorik yang berupa tindakan konkret maupun batin disertai sikap bera rasa bagi sesama (Subagya, 2010: 23-24)

Penerapan PPR dalam pembelajaran melalui sebuah siklus yang terdiri atas 5 unsur-unsur pokok. Unsur-unsur pokok tersebut yaitu: konteks (*context*), pengalaman (*experience*), refleksi (*reflection*), tindakan (*action*), dan evaluasi (*evaluation*) (P3MP, 2008:8). Konteks merupakan proses dalam siklus PPT yang dilakukan oleh pendidik yang didukung oleh keterbukaan diri dari murid. Dalam proses ini murid diajak untuk mencermati konteks kehidupan yang terjadi dan ada pada diri murid. Pendidik berperan sebagai penggali konteks kehidupan yang ada dalam diri murid dan kemudian akan diamati sejauh mana pencapaiannya akan perkembangan pribadi yang utuh pada materi yang akan dipelajarinya atau diaarkan (Subagya, 2010: 43).

Unsur yang kedua adalah pengalaman. Pengalaman merupakan proses dimana murid memahami materi yang dipelajarinya secara mendalam dengan melibatkan seluruh kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pengalaman dalam pembelajaran sendiri dibedakan atas pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung ialah pengalaman atas peristiwa yang dialami oleh siswa sendiri yang dikaitkan dengan mata pelajaran seperti diskusi dan pengamatan (Subagya, 2010: 52). Pengalaman tidak langsung adalah pengalaman

yang diperoleh siswa yang bukan berasal dari pengalaman dirinya sendiri seperti pengalaman mendengarkan, melihat, dan membaca (Subagya, 2010:52).

Refleksi merupakan proses memperimbangkan dengan seksama menggunakan daya ingat, pemahaman, imajinasi, pengalaman, dan ide-ide dan tujuan-tujuan yang diinginkan. Refleksi merupakan unsur pokok yang paling penting dan harus ada dalam pembelajaran PPR (Subagya, 2010: 55). Sedangkan aksi merupakan hasil refleksi yang telah dilakukan murid. Aksi merupakan pertumbuhan batin yang mencakup dua tahap, yaitu pilihan-pilihan batin (hasil dari refleksi pengalaman) dan kemudian diwujudkan dalam tindakan nyata. Pilihan batin merupakan momentum bagi murid untuk memiliki nilai-nilai kebenaran sebagai miliknya (Subagya, 2010: 61). Sedangkan pilihan perwujudan aksi nyata merupakan aksi yang konsisten berdasar atas pemaknaan akan hidup, sikap, dan nilai-nilai yang telah dipilih murid menjadi bagian dari dirinya (Subagya, 2010: 62).

Unsur yang terakhir dari langkah pembelajaran PPR ialah evaluasi. Evaluasi merupakan proses yang bertujuan membentuk manusia yang memiliki kepribadian utuh, kompeten secara kognitif atau intelektual, bersedia untuk makin berkembang, memiliki sikap religius, penuh kasih, dan memiliki tekad untuk berbuat adil dalam pelayanan tulus sebagai umat Tuhan. Pencapaian tujuan tersebut dilakukan melalui evaluasi yang medalam pada aspek-aspek pengetahuan, prioritas, perkembangan sikap, dan aksi-aksi nyata yang dilakukan murid yang sesuai dengan prinsip “menjadi orang demi orang lain” “*man for other*” (Subagya, 2010: 63-64).

Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah adalah proses interaksi antara murid dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku akibat dari interaksinya dengan mempelajari sejarah. Manfaat belajar sejarah menurut Kuntowijoyo (1999: 19) terdiri atas dua secara intrinsic dan ektrinsik. Manfaat belajar sejarah secara intrinsic antara lain adalah sejarah sebagai ilmu, sejarah sebagai cara mengetahui masa lampau, sejarah sebagai pernyataan pendapat, sejarah sebagai potensi. Sedangkan manfaat belajar sejarah secara ekstrinsik yaitu moral, penalaran politik, kebijakan, perubahan, masa depan, keasdaran, ilmu bantu, latar belakang, rujukan, bukti.

Widja (1989:27-29) mengemukakan bahwa secara garis besar tujuan pengajaran sejarah meliputi tiga aspek yang dikembangkan, yaitu aspek pengetahuan, aspek pengembangan sikap, dan aspek ketrampilan.

Media Komik

Gerlach dan Eli (1971: 244) menyatakan: “A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire

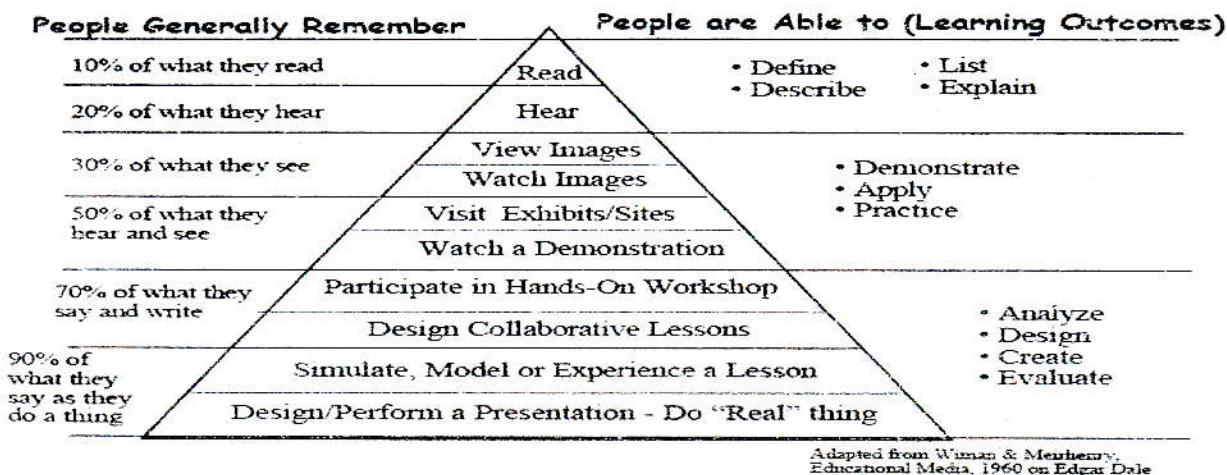
knowledge, skill, attitude". Media menurut Heinich dan Ibrahim, yang dikutip oleh I Wayan Santyasa (2007: 3), merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan.

Pembelajaran didefinisikan sebagai komunikasi antara guru dengan peserta didik. I Wayan Santyasa (2007: 3) mengemukakan bahwa proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi yaitu, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran. Peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Robinson, Molenda, dan Rezabek (2008: 40-41) mengungkapkan "*Some enthusiasts for using media improve learning seem to assume that merely ambedding the content into a newer media format will automatically improve its effectiveness.*" Penggunaan media pembelajaran dapat menimbulkan antusiasme pembelajar yang secara otomatis meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Edgar Dale yang mengklasifikasikan pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkret ke yang paling abstrak, dikenal dengan nama *cone of experience* (kerucut pengalaman), menempatkan media film dalam urutan tengah-tengah, yang menandakan bahwa media ini memiliki tingkatan pengalaman abstrak dan kongkret yang seimbang. Peserta didik dapat melihat dengan jelas objek atau peristiwa apa yang sedang mereka lihat dan dengar dalam film, bahkan membahasnya walaupun mereka tidak bisa menyentuh dan merasakannya secara langsung.

Dale's Cone of Experience



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari grafik kerucut pengalaman Edgar Dale terlihat bahwa film dokumenter ditempatkan pada posisi antara 30% hingga 50% yaitu melihat dan mendengar dalam pembelajaran. Menurut penelitian Venon Magnesen yang dikutip *Munif Chatib (2011: 137)*, otak manusia lebih cepat menangkap informasi yang berasal dari modalitas visual yang bergerak daripada modalitas audio maupun visual. Detai presentase aktivitas lainnya adalah membaca 20%; mendengar 30%; melihat 40%; mengucapkan 50%; melakukan 60%; melihat, mengucapkan dan melakukan 90%. Jadi, dengan melihat film peserta didik dapat menyerap informasi lebih cepat dari pada kegiatan membaca atau mendengar.

Sudjaja dan Rivai (1989:64) mengemukakan komik ialah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan, yang erat dihubungkan dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Eisner (dalam Maharsi, 2011:3) menambahkan komik sebagai susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide kepada pembaca.

Komik dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik mempunyai sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan besar, tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi komik dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Pernyataan ini juga dikemukakan oleh Sudjaja dan Rivai (1990:69) yang menegaskan bahwa buku komik dapat dipergunakan secara efektif oleh guru-guru dalam usaha membangkitkan minat, pengembangan perbendaharaan kata-kata dan keterampilan membaca, serta untuk memperluas minat baca.

Humanisme

Konsep 'humanis' memiliki beberapa arti yang berkait erat dengan 'humanisme'. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (kbbi.web.id) menjelaskan pengertian humanisme diantaranya; 1) aliran yang bertujuan menghidupkan rasa perikemanusiaan dan mencita-citakan pergaulan hidup yang lebih baik; 2) paham yang menganggap manusia sebagai objek studi terpenting; 3) aliran xaman Renaissance yang menjadikan sastra klasik sebagai dasar seluruh peradaban manusia; 4) kemanusiaan. Driyarkara (1989:9) mengaitkan proses humanis sebagai proses mendidik. Ia menegaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar untuk memanusiakan manusia muda. Pengertian Driyarkara tersebut menyiratkan pendidikan itu sebagai suatu kegiatan yang human. Manusia lebih dipandang sebagai subjek dan bukan objek semata. Dikatakan sebagai subjek, karena manusia sebagai peserta didik harus menentukan arahnya sendiri dalam proses pendidikan menuju pada kedewasaan.

Budi Hardiman (2007:9) mengatakan bahwa kaum humanis di Italia pada zaman Renaissance merupakan orang terpandang dalam masyarakat. Mereka

menjadi guru atau orang yang mempelajari kebudayaan, seperti gramatika, sejarah dan filsafat moral. Oleh karena ilmu-ilmu tersebut memiliki kedudukan penting di zaman Renaissance, kaum humanis juga menjadi orang-orang yang terpandang dalam masyarakat. Memanusiakan manusia mengandung makna bahwa potensi dan bakat yang ada dalam diri hendak diaktualisasikan sehingga menjadi kenyataan. Wujudnya dapat berupa pengetahuan, keahlian, sikap dan moral yang baik sehingga manusia yang dididik tersebut menjadi manusia yang telah realisasi diri yang optimal. Potensi-potensi diri berkembang optimal karena ada upaya-upaya sadar untuk mengembangkannya sejak dalam kandungan sampai pada tahap pertumbuhan perkembangan.

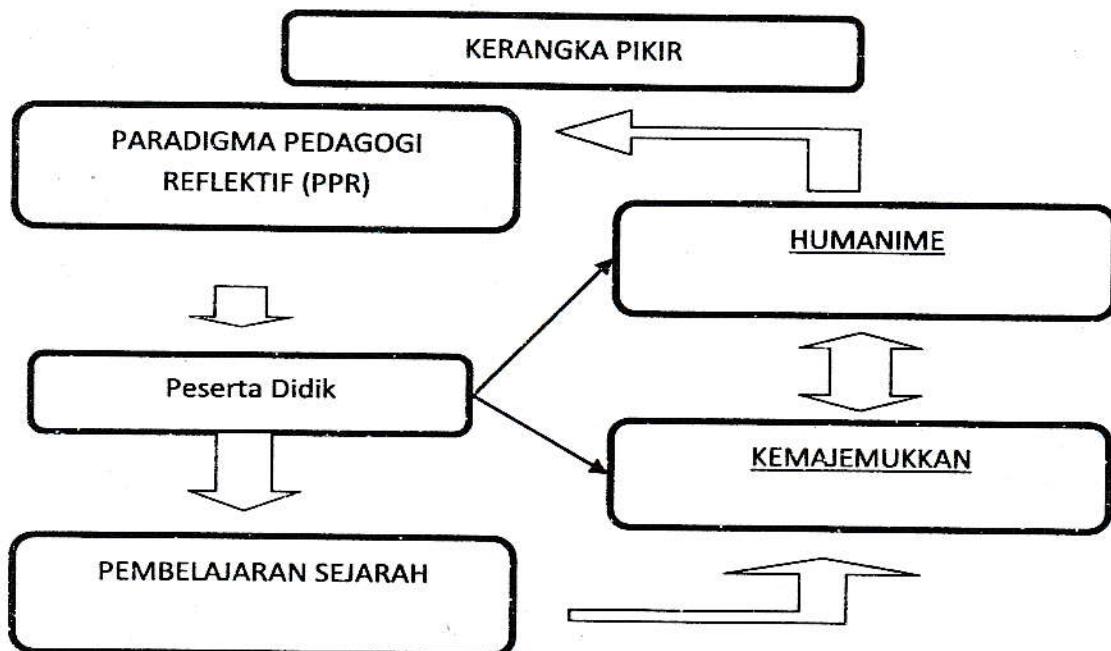
Kemajemukan

Kemajemukan atau pluralism adalah suatu pandangan hidup yang mengakui dan menerima adanya keanekaragaman dalam suatu kelompok masyarakat. Kemajemukan yang dimaksud misalnya dilihat dari segi agama, suku ras, adat istiadat dan lain-lain. Segi-segi inilah yang biasanya menjadi dasar pembentukan aneka macam kelompok lebih kecil, terbatas dan hasil, serta mencirikaskan dan membedakan kelompok yang satu dengan kelompok yang lain, dalam suatu kelompok masyarakat majemuk dan yang lebih besar atau lebih luas. Misalnya masyarakat Indonesia yang majemuk, yang terdiri dari berbagai kelompok umat beragama, suku dan ras yang memiliki aneka macam budaya atau adat istiadat (Arifinsyah, 2002: 55)

Metodologi

Metode yang digunakan dalam tulisan ini ialah metode kualitatif deskriptif atau *Oral History* (kajian sejarah lisan). Data yang dikumpulkan berupa data yang didapat dengan mengumpulkan dokumen pada mata kuliah multimedia pembelajaran sejarah pada semester V angkatan 2015 Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, lebih tepatnya data pada Ujian Sisipan kedua sesuai dengan pengamatan peneliti. Sutopo (2006: 139) menyatakan sifat penelitian deskriptif kualitatif berarti penelitian kualitatif yang selalu menyajikan temuannya dalam bentuk deskripsi kalimat yang rinci, lengkap, dan mendalam mengenai proses mengapa dan bagaimana sesuatu terjadi. Dengan menggunakan penelitian kualitatif deskriptif, peneliti akan mampu menangkap berbagai informasi kualitatif deskripsi dengan teliti (Sutopo, 2006: 227).

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian ini maka didapat kerangka pikir sebagai berikut.



Kerangka pikir diatas menggambarkan bahwa implementasi pedagogi reflektif pada pembelajaran sejarah melalui media komik dapat membangun humanisme dalam kemajemukkan. Sebagai calon guru mahasiswa semester V yang mengikuti mata kuliah Multimedia Pembelajaran Sejarah dituntut untuk mengembangkan inovasi lewat media pembelajaran sejarah salah satunya komik sejarah. Kelak ketika mereka praktik di lapangan tidak lagi mengalami kesulitan, untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan generasi saat ini, dan dapat mengemas pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik. Selain itu, para peserta didik tidak hanya mengetahui jalan cerita atau mengetahui sejarah sebagai suatu konteks atau pengetahuan saja namun dapat memaknai bahwa ada nilai-nilai kemanusiaan sebagai pesan yang ingin diangkat pada jaman ini. Maka Kemajuan tidak lagi dipandang sebagai salah satu unsur pemicu konflik, namun mampu menggali nilai kemanusiaan lewat pembelajaran sejarah. Dalam unsur PPR pun langkah-langkah seperti menggali konteks, pengalaman, aksi, refleksi dan evaluasi merupakan pendekatan pembelajaran sejarah dengan penggalian nilai humanism dalam kemajemukkan.

Temuan dan Pembahasan

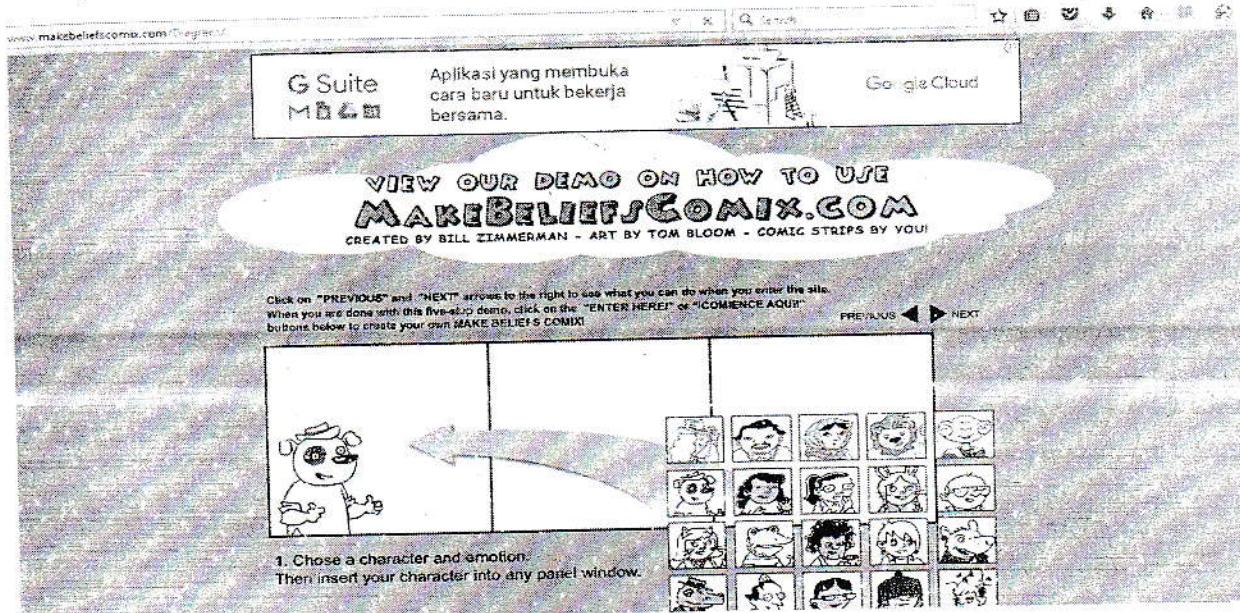
Dari kerangka metodologi penelitian yang direncanakan, maka berikut akan dipaparkan hasil temuan dalam penelitian dan pembahasan Implementasi pedagogi reflektif pada pembelajaran sejarah melalui media komik untuk membangun humanisme dalam kemajemukkan.

Pada bagian penggalian konteks mahasiswa diberi tugas membuat RPP (Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran) Sejarah sesuai Kurikulum 2013 revisi 2016. Untuk langkah pengalaman dan aksi, setiap mahasiswa diminta membuat media sesuai RPP dan mengajarkan media itu kepada sesama sampai berhasil.

Langkah pembelajaran pada bagian ini termasuk penerapan humanisme seperti yang disinggung Driyarkara terkait pendidikan yaitu “memanusiakan manusia”. Meski para mahasiswa dengan tingkat pengetahuan yang majemuk, namun itu tidak menjadi penghalang bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengalamannya kepada sesamanya. Ini sebagai bentuk persiapan sebelum melaksanakan implementasi pembelajaran sejarah yang kreatif di sekolah.

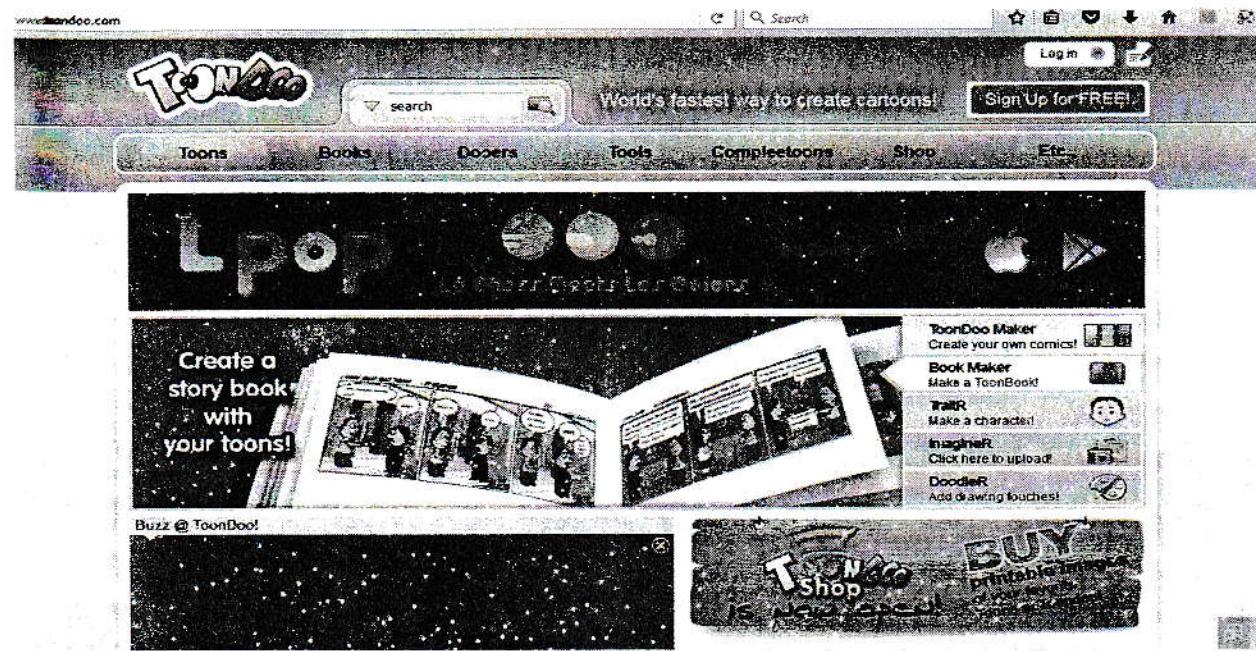
Dari setiap langkah pembelajaran yang dilakukan dalam satu semester tersebut, para mahasiswa juga dibekali refleksi serta evaluasi untuk meninjau seberapa besar manfaat media komik terhadap pembelajaran sejarah. Selain menimbulkan minat belajar sejarah para peserta didik maka pembelajaran sejarah pun menjadi lebih hidup karena ada pesan kemanusiaan terhadap krisis kemajemukan yang dihadapi bangsa saat ini.

Berikut beberapa aplikasi media yang telah penulis temukan untuk diimplementasikan dalam pembelajaran sejarah. Diantaranya; pertama aplikasi *make beliefs comix* yang dapat dicari di google. Media komik ini sangat praktis, karena tidak membutuhkan akun untuk masuk ke dalam aplikasi. Selain itu media ini dapat disimpan dalam format JPG atau PNG.

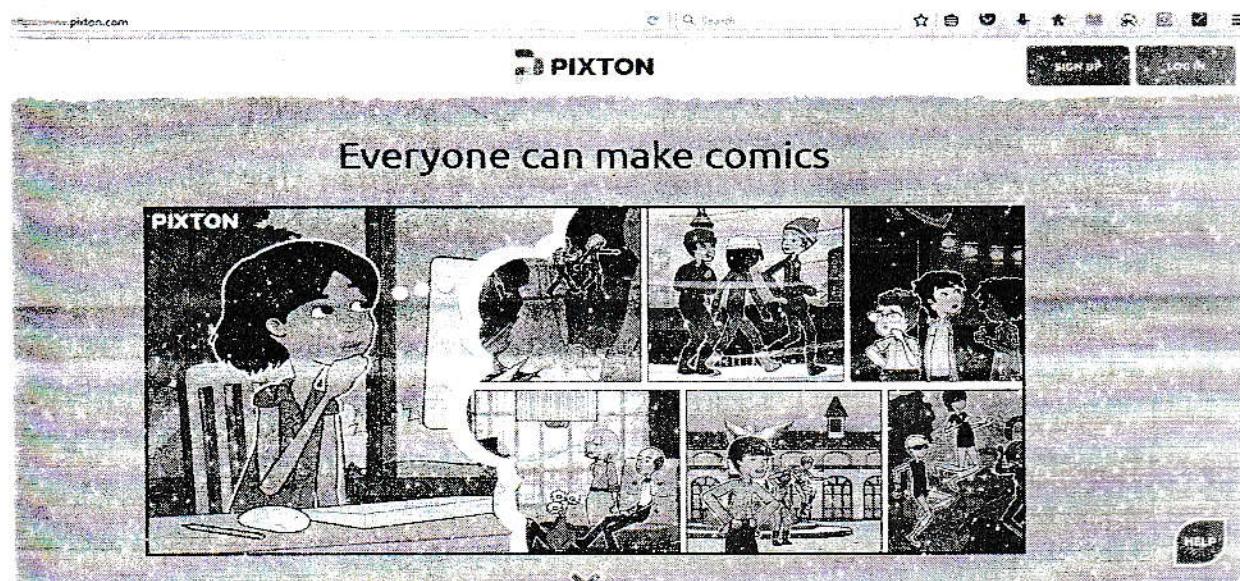


Keterangan: Program aplikasi media *make beliefs comix*

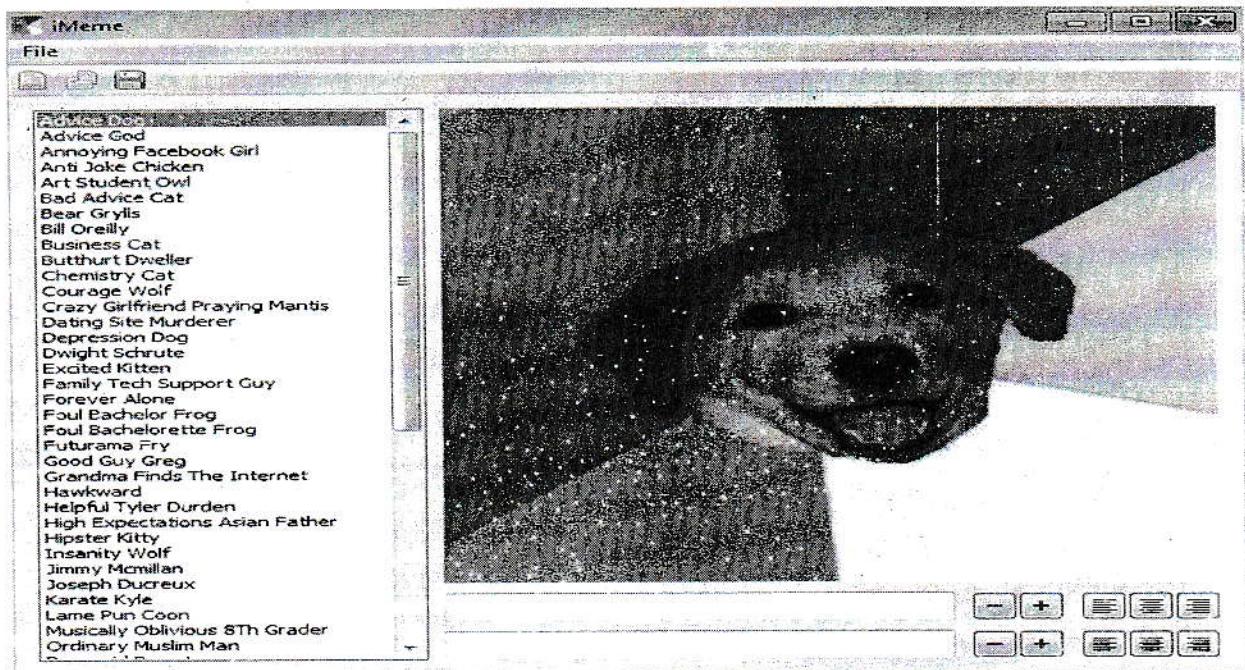
Alternatif media komik kedua ialah aplikasi *Toondo*. Aplikasi ini memiliki kelengkapan baik karakter, background, dan juga dapat menggunakan tokoh lewat aplikasi avatar di dalamnya. Aplikasi ini harus menggunakan akun untuk masuk, dan hanya dapat diprint atau komik tersimpan pada aplikasi ini. Tidak bisa disimpan dalam format JPG maupun PNG.



Media Komik Ketiga ialah *PIXTON*. Media ini hampir sama penggunaannya dengan aplikasi *Toondo*. Kelebihannya ialah panel bisa ditambahkan atau dikurangi sesuka hati.



Media alternatif pembuatan komik yang keempat ialah *iMEME*. Aplikasi ini ialah aplikasi untuk membuat meme. Namun, juga dapat digunakan untuk mengedit gambar, sehingga ada mahasiswa yang menggunakan aplikasi ini untuk media komik. Aplikasi ini dapat digunakan secara *offline* sehingga sangat mudah menggunakannya.

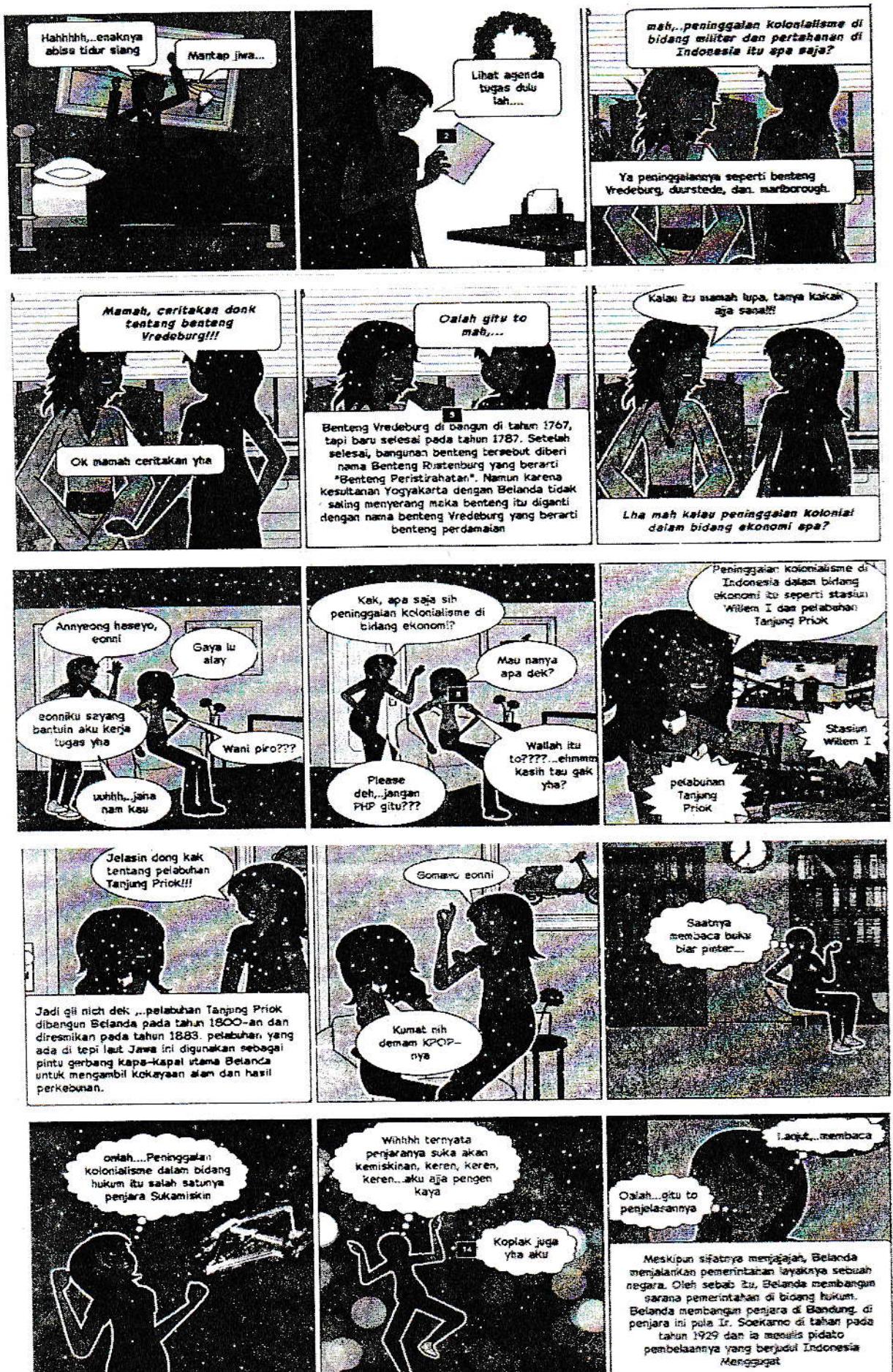


Penulis memberi intruksi kepada masing-masing mahasiswa bahwa dapat mengikuti semua unsure dalam PPR dengan baik. Adapun tugas khusus ialah membuat komik sesuai materi pada Rencana Pembelajaran yang sudah dibuat. Berikut beberapa hasilnya:

Komik dengan memakai aplikasi *make beliefs Comics*, dibuat oleh beberapa mahasiswa salah satunya Kristina Lidwina Ome dengan materi masa Pra-aksara. Semua peserta didik dapat menggunakan media ini, karena sangat mudah menggunakannya. Dari materi tersebut didapat sebuah refleksi bahwa Manusia memiliki budaya sebagai dasar pendidikan dan budaya itu menjadi tradisi yang hidup dalam diri manusia hingga sekarang ini .



Kemudian ada komik dengan menggunakan aplikasi *Comic Toondo*. Salah satu mahasiswa bernama Indri Prasanti menggunakannya dengan materi "Peninggalan Kolonialisme di segala bidang". Salah satu refleksi yang dituliskan dari materi ini bahwa meski masyarakat Indonesia memiliki akar budaya tradisional namun tetap menerima kebudayaan asing sebagai bagian dari sejarah bangsa yang memiliki nilai positif.



Adapula mahasiswa yang menggunakan aplikasi PIXTON salah satunya digunakan oleh Agatha Cristy dengan materi "Masa Pendudukan Jepang". Refleksi kemanusiaan yang didapat dari peristiwa ini bahwa ada banyak belenggu asing yang hingga kini mengancam negara Indonesia, untuk itu tetap waspada terhadap ancaman apapun dengan mempertahankan kebhinekaan.



Pada Suatu Hari, pak Anton selaku guru Sejarah masuk ke dalam Kelas XI SOS 1 untuk mengajarkan Materi Sejarah mengenai Masa Kependudukan Jepang di Indonesia.



Akhirnya, Marcell pun mengangkat tangan dan menjawab pertanyaan dari pak Anton dengan benar dan tepat.



Setelah pertanyaan pak Anton sudah dijawab Marcell, pak Anton melanjutkan memberikan pertanyaan yang lain kepada murid-muridnya.



Akhirnya, Chintya pun menjawab pertanyaan dari Pak Anton mengenai organisasi Semimiliter dan Militer yang dibentuk oleh Pemerintahan Jepang di Indonesia.



Setelah Chintya menjawab pertanyaan yang diberikan oleh Pak Anton, Pak Anton pun kembali menanyakan dampak Positif dari Kependudukan Jepang di Indonesia



Pertanyaan ketiga yang diberikan Pak Anton diwab oleh Marco dengan suara lantang.

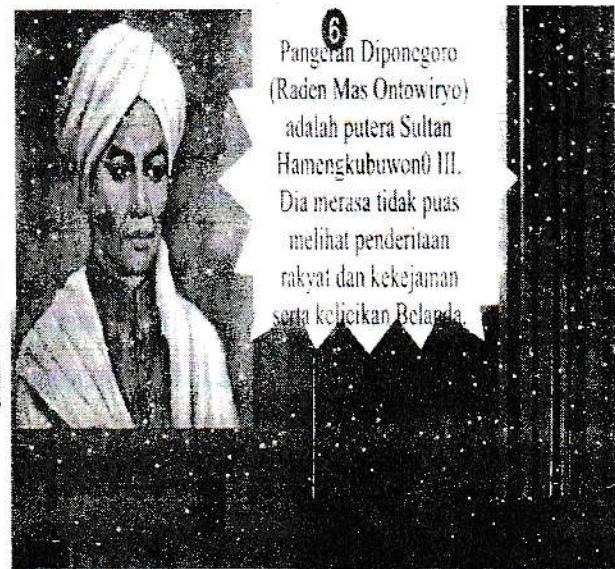
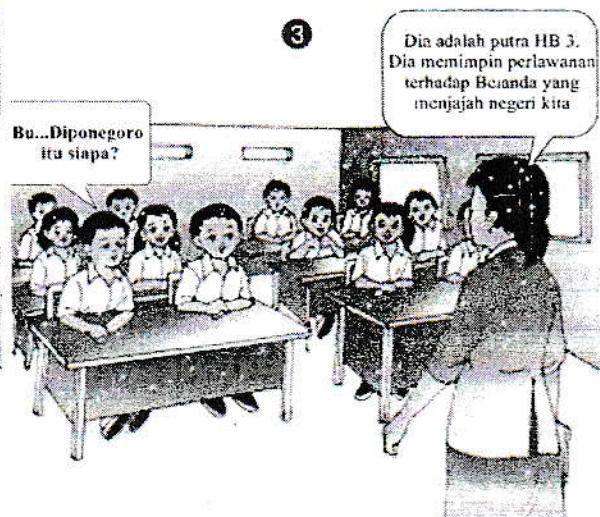
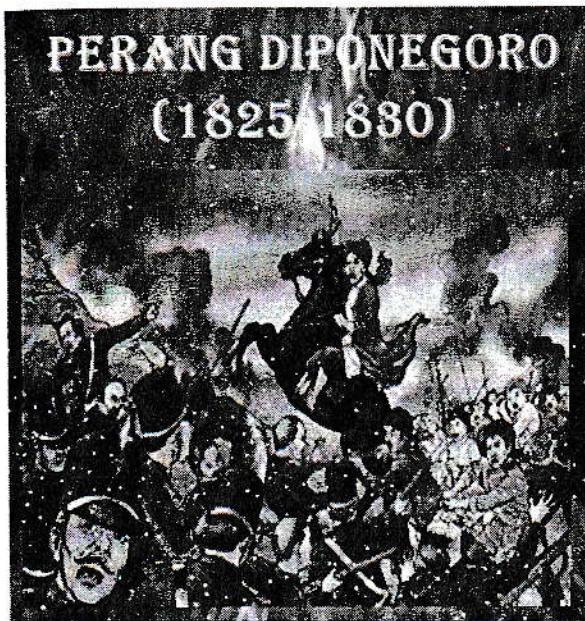


Setelah Marco menjawab pertanyaan dari Pak Anton, Akhymya Pak Anton menutup kelas hari ini.



Anak-anak Pun menjawab salam dari Pak anton serempak.

Komik dengan memakai aplikasi *imeme*, dibuat oleh salah satu mahasiswa bernama Alvianus Tri Oxford Zai berjudul "Perang Diponegoro". Nilai humanisme yang dapat diambil dari peristiwa bersejarah ini ialah setiap manusia dianugerahi daya juang untuk memperjuangkan hidup bahkan untuk negara dan bangsa.



7 Di suatu hari, 1825 → pihak Belanda memerintahkan anak buahnya untuk memasang *anjir* (pancang/ patok) dalam rangka membuat jalan baru. Pemasangan *anjir* ini secara sengaja melewati pekarangan milik Pangeran Diponegoro di Tegalrejo tanpa izin.



8 Pada tanggal 20 Juli 1825 sore hari, rakyat Tegalrejo berduyun-duyun berkumpul di ndalem Tegalrejo. Mereka membawa berbagai senjata seperti pedang, tombak, dan lembing. Belanda mengetahuinya dan langsung menyerbu tempat itu





Penutup

Implementasi pedagogi reflektif pada pembelajaran sejarah melalui media komik untuk membangun humanisme dalam kemajemukan efektif dilakukan. Dari hasil evaluasi melalui Sistem Informasi Akademik (SIA) nilai yang ditunjukkan sangat baik. Beberapa ada yang meneruskan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut untuk tugas akhirnya. Dengan demikian dapat dibuktikan bahwa implementasi pedagogi reflektif pada pembelajaran sejarah melalui media komik untuk membangun humanisme dalam kemajemukan dapat digunakan kepada para pendidik khususnya bidang sejarah. Kuncinya ialah berani mencoba hal baru untuk terus belajar tanggap akan situasi jaman. Maka sejarah itu akan selalu hidup apabila guru mampu membuka diri untuk menggunakan pendekatan atau model bahkan paradigma belajar seperti dalam kajian ini menggunakan PPR, dan juga memanfaatkan media khususnya komik untuk membuat pembelajaran sejarah lebih hidup.

Daftar Pustaka

Arifinsyah, *Hubungan Antar Umat Agama, Wacana Pularlisme Eksklusivisme dan Inklusivisme*, (IAIN Press, 2002)

Budi Hardiman. 2007. *Filsafat Moderen: dari Machiavelli sampai nietzsche*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

- Driyarkara.1989. *Percikan Filsafat*. Jakarta: Pembangunan
- Edgar Dale. 1969. *Audio Visual Methods in Teaching*. New York: Holt,Rinehart and Winston Inc. The Dryden Press
- Gerlach & D.P. Ely, 1980, Boston, MA: Allyn and Bacon. Copyright 1980 by Pearson Education Gerlach dan Ely. 1971. *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- I Wayan Santyasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007
- I Gde Widja. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: P2LPTK.
- Koentjaraningrat. 1975. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djambatan.
- Kuntowijoyo. 1999. *Budaya dan Masyarakat*. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogyakarta.
- Moh Uzer Usman. 2000. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Munif Chatib. 2011. *Gurunya Manusia: Menjadikan Semua Anak Istimewa dan Semua Anak Juara*. Bandung: Mizan Pustaka
- Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 1990, *Media Pengajaran*, Bandung: Citra
- Nana Sudjana 1989. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung:Angkasa
- P3MP-USD. 2008. *Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Subagyo. 2010. *Paradigma Pedagogi Reflektif Mendampingi Peserta Didik Menjadi Cerdas dan Berkarakter*. Yogyakarta: Kanisisus
- Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: UNS.