

# MEDIA KOMIK SEBAGAI SARANA PUBLIKASI DATA ARKEOLOGI SEJARAH NUMISMATIKA DI KALANGAN SISWA DAN MASYARAKAT UMUM

Kamahyuning Gusti Agung Pangestu<sup>1\*</sup>, Rochtri Agung Bawono<sup>2</sup>, I Nyoman Wardi<sup>3</sup>

Prodi Arkeologi, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana

kamahyuninggusti@gmail.com / wardiecoculture@gmail.com / rabawono@gmail.com

\*Corresponding Author

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mendorong inovasi dalam penggunaan media informasi untuk mendukung pembelajaran. Media memiliki peran penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal. Salah satu media yang menarik adalah komik naratif, yang digunakan untuk mengedukasi dan mempublikasikan data arkeologi, termasuk Sejarah Numismatika Nasional. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca terhadap literasi sejarah yang selama ini kurang diminati karena hanya disajikan dalam bentuk tulisan. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pentingnya pengembangan media publikasi data arkeologi berbasis komik naratif yang sesuai dengan fakta di lapangan, guna meningkatkan minat masyarakat dalam mempelajari Sejarah Numismatika Nasional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan metode publikasi berbentuk komik naratif sebagai sarana edukasi dalam ilmu arkeologi. Penelitian menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, wawancara, dan angket. Analisis data dilakukan menggunakan tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa, dengan rata-rata nilai *pre-test* sebesar 46,72 meningkat menjadi 77,15 pada *post-test*. Responden memberikan tanggapan yang positif terhadap penggunaan komik naratif, karena penyampaian materi menjadi lebih jelas, menarik, dan didukung oleh visual yang detail sehingga memudahkan pemahaman.

**Kata Kunci:** *Arkeologi publik, komik, media, minat baca, numismatika*

## PENDAHULUAN

Perkembangan terjadi di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam media informasi. Media informasi memiliki peran penting dalam menunjang dan memperbarui informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah mendorong terciptanya inovasi dalam pemanfaatan teknologi di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendekatan tradisional dalam pembelajaran mulai bergeser menuju metode yang lebih modern dan berbasis teknologi. Hal ini menuntut tenaga pengajar untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran, baik melalui penggunaan media pembelajaran baru maupun dengan merancang strategi pengajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Pencapaian hasil belajar yang baik melibatkan interaksi berbagai faktor yang saling mendukung, seperti kurikulum, metode pengajaran, lingkungan belajar, dan salah satu yang tidak kalah penting adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan strategis dalam proses pendidikan. Media tidak hanya menjadi alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan untuk menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Media pembelajaran dinilai efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada pencapaian hasil belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media komik pendidikan. Komik merupakan media pembelajaran yang efektif untuk membantu guru menjelaskan materi secara menarik dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Keunggulan komik dalam memadukan elemen visual dan verbal menjadikan komik sebagai alat pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memotivasi mereka untuk belajar. Topik yang relevan untuk diangkat dalam komik pendidikan adalah sejarah numismatika di Indonesia. Sebagai cabang ilmu yang mempelajari sejarah melalui uang, numismatika memiliki potensi besar untuk menyampaikan cerita tentang perkembangan ekonomi, politik, dan budaya bangsa.

Tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu untuk memahami perlunya perkembangan media publikasi data arkelogi yang dikembangkan dalam karya seni komik, yang kemudian diharapkan dapat difungsikan sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan dua teori, yaitu Teori Pengkodean Ganda (Dual Coding Theory) dan Teori Kekayaan Media (Media Richness Theory). Teori Pengkodean Ganda (Dual Coding Theory) menjelaskan bahwa manusia memiliki dua sistem memori utama untuk memproses informasi, yaitu verbal (bahasa) dan visual (gambar). Kombinasi teks dan gambar membantu individu untuk lebih mudah memproses, memahami, dan mengingat informasi yang disajikan (Paivio, 1986). Mayer (2001) mendukung teori ini dengan menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang menggunakan kombinasi teks dan gambar membantu siswa dalam membangun pemahaman konseptual lebih baik dibandingkan dengan materi yang hanya berbasis teks atau gambar saja. Teori Pengkodean Ganda (Dual Coding Theory) digunakan untuk memahami cara-cara efektif dalam merancang visual dan bahasa penyampaian pada Komik Sejarah Numismatika Nasional. Sedangkan Teori Kekayaan Media (Media Richness Theory) menekankan kemampuan suatu media untuk menyampaikan informasi yang bervariasi dan

mendalam dalam upaya mengurangi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman pada penerima pesan.

Kekayaan media adalah kemampuan media untuk mentransmisikan informasi yang mendalam dan beragam (Daft & Lengel, 1986). Komik dianggap memiliki kekayaan media tinggi karena menggabungkan narasi verbal dan visual yang saling melengkapi, memungkinkan informasi disampaikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh audiens, termasuk siswa dan masyarakat umum. Teori ini mengkaji sejauh mana data Sejarah Numismatika Nasional perlu untuk disajikan dengan penggunaan konten media yang lebih bervariasi dan kaya seperti komik naratif guna menawarkan pengalaman membaca yang berbeda dari media teks dan menjangkau pembaca yang lebih luas.

## **METODE**

Data yang dikumpulkan diolah dengan metode kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan gambaran komprehensif atas perlunya pengembangan media publikasi serta efektivitas dan efisiensi komik sebagai media pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui studi pustaka, observasi langsung, wawancara, dan penyebaran angket. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang meliputi ruang lingkup penelitian ini seperti hasil penelitian yang terdahulu mengenai uang kuno. Studi pustaka tersebut berupa buku dan laporan-laporan hasil penelitian pada uang kuno sebagai dasar pengetahuan terhadap materi yang akan disampaikan di dalam komik.

Teknik observasi dilakukan pada peserta didik dan masyarakat yang menjadi responden penelitian untuk mengamati secara langsung penerapan media pembelajaran berbasis komik naratif. Observasi dilakukan di dua lokasi, yakni Museum *De Javasche Bank* Surabaya dan SMP Negeri 2 Ngadiluwih. Observasi yang dilakukan di museum bertujuan untuk mengamati keragaman koleksi yang akan dituangkan dalam media komik. Sedangkan observasi yang dilakukan di sekolah bertujuan untuk menganalisis keunggulan maupun kelemahan yang ditemui dan bagaimana tingkat efektivitas dari penggunaan media ini mampu meningkatkan pemahaman responden terhadap materi yang disampaikan. Pemilihan sekolah ini mempertimbangkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti pada guru SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kediri yang mengeluhkan lambannya tingkat penyerapan materi oleh siswa.

Wawancara mendalam dan terstruktur juga dilakukan untuk memperoleh informasi terkait data primer kepada responden. Wawancara mendalam pada penelitian ini bersifat wawancara terbuka yang berarti berdasarkan pertanyaan bebas yang masih pada ruang lingkup penelitian dengan narasumber peserta didik yang menjadi responden penelitian dan tenaga pengajar yang berasal dari SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri, serta staf Museum *De Javasche Bank* Surabaya. Sedangkan wawancara terstruktur dilakukan dengan angket (kuesioner), menggunakan pertanyaan yang bersifat tertutup untuk mengumpulkan persepsi siswa dan masyarakat umum terhadap penerapan komik sebagai media publikasi data arkeologi.

Lokasi pertama dalam memulai penelitian ini adalah Museum *De Javasche Bank* yang terletak di kawasan Kota Lama Surabaya, tepatnya di Jalan Garuda No.1, Krembangan Selatan, Kec. Krembangan, Kota Surabaya, Jawa Timur. Ketika melakukan observasi di Museum *De Javasche Bank* dilakukan pengamatan secara langsung terhadap artefak uang kuno koleksi museum tersebut sebagai bahan acuan untuk membuat komik Sejarah Numismatika Nasional. Penelitian mengenai penerapan komik naratif Sejarah Numismatika Nasional dalam pembelajaran dilaksanakan di kelas 8 SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang berlokasi di Jalan Raya Desa Mangunrejo, Kec. Ngadiluwih, Kab. Kediri, Jawa Timur.

Komik ini diuji coba pada siswa kelas 8A dan 8C SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Komik didistribusikan dalam format digital dan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran untuk melihat bagaimana media inovatif ini mempengaruhi minat, penerimaan, dan penyerapan materi. Analisis terhadap penyerapan materi menggunakan analisis tes formatif untuk memantau perkembangan siswa dan memberikan umpan balik yang berguna untuk memperbaiki pemahaman mereka. Pengumpulan data juga dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, seperti mengadakan angket yang disebar kepada siswa yang menjadi responden dan masyarakat umum, serta melakukan wawancara kepada staf pengelola Museum *De Javasche Bank* Surabaya dan guru SMP yang mengajar mata pelajaran IPS di SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri. Teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah analisis kualitatif deskriptif dan analisis tes formatif.

Teknik analisis kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami persepsi siswa dan masyarakat terhadap komik sebagai bentuk publikasi data arkeologi sekaligus sebagai media naratif sejarah. Sedangkan analisis tes formatif digunakan untuk menilai sejauh mana siswa memahami materi yang sedang dipelajari. Tes formatif dilakukan dengan memberikan soal isian pada pre-test dan post-test untuk mengamati perbandingan rata-rata nilai tes para siswa yang

menjadi responden. Pengamatan juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas dan efisiensi penggunaan media komik serta mendapatkan hasil validasi dengan mengacu pada rubrik yang terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Rubrik Kriteria Penilaian Soal Isian

Skor	Kriteria
5	Jawaban sangat tepat, lengkap, dan menunjukkan pemahaman yang mendalam serta penguasaan konsep
4	Jawaban sebagian besar akurat dan menunjukkan pemahaman yang baik
3	Jawaban mencakup konsep dasar, tetapi kurang mendalam atau ada beberapa kesalahan yang signifikan
2	Jawaban menunjukkan pemahaman yang terbatas dan hanya menjawab sebagian kecil dari pertanyaan
1	Jawaban menunjukkan sedikit pemahaman, dengan banyak kesalahan atau kekurangan dalam menjawab pertanyaan
0	Tidak ada jawaban yang relevan atau sangat sedikit usaha yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan

(Sumber: Stiggins, 2001)

Total jumlah skor yang didapatkan oleh masing-masing siswa akan dikalikan dengan 1,25 untuk digolongkan ke dalam beberapa kriteria yang tercantum pada Tabel 2.

Tabel 2. Penggolongan Hasil Tes Formatif Siswa

No	Kriteria	Kategori
1	85 – 100	Sangat Baik
2	70 – 84	Baik
3	55 – 69	Cukup
4	40 – 54	Kurang
5	0 – 39	Sangat Kurang

(Sumber: Santyasa, 2006)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Museum *De Javasche Bank* Surabaya

*De Javasche Bank* (DJB) merupakan bank sirkulasi masa kolonialisme Hindia Belanda yang didirikan pada tahun 1828 dan berpusat di Batavia. Seiring perkembangannya yang pesat, *De Javasche Bank* membuka sejumlah kantor cabang di berbagai wilayah Hindia Belanda. Salah satu cabang *De Javasche Bank* didirikan di Surabaya yang dibuka pada tanggal 14 September 1829. Dikutip dari booklet Profil Daya Tarik Wisata *De Javasche Bank* yang diterbitkan oleh Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jawa Timur pada tahun 2023, DJB Agentschap (kantor

cabang) Soerabaia, terletak di sudut Schoolpleinstraat (sekarang Jl. Garuda no. 1) dan Werfstraat (sekarang Jl. Penjara). Kantor cabang Surabaya ini merupakan yang pertama memperkenalkan layanan kliring, yaitu proses pertukaran data keuangan elektronik antarbank yang diselesaikan dalam kurun waktu tertentu pada tahun 1909. Gedung *De Javasche Bank* Surabaya sangat kental akan nuansa gaya arsitektur Neo-Renaissance rancangan firma arsitektur N.V. Architecten-ingenieursbureau Hulswit en Fermont fe Weltevreden en Ed. Cuypers te Amsterdam. Eksteriornya didominasi oleh warna putih gading dengan beberapa pohon mengisi sudut-sudut halaman gedung, memberikan kesan klasik dan megah bagi pengunjung. Gedung ini kini berstatus sebagai museum dan menjadi saksi bisu perjalanan perekonomian Surabaya sejak Masa Kolonial Belanda hingga era merdeka.

Koleksi yang dipamerkan di Museum *De Javasche Bank* Surabaya adalah mata uang kuno, mesin-mesin yang digunakan dalam operasi perbankan, serta koleksi harta budaya sejarah. Selain sebagai objek wisata, Museum *De Javasche Bank* juga berfungsi sebagai sarana edukasi perbankan. Koleksi di museum ini ditata dalam 4 ruangan di lantai 1, sementara lantai 2 digunakan sebagai balai serba guna untuk berbagai acara. Lantai pertama dulunya merupakan rubanah (basement) yang memiliki empat ruangan. Ruangan pertama dan ruangan kedua berada di sebelah loket resepsionis, kedua ruangan ini memiliki pintu baja dengan berat 13 ton dan dikelilingi lorong dengan kaca pada masing masing sudutnya yang berfungsi sebagai mekanisme pengawasan. Ruangan pertama dan kedua dulunya difungsikan sebagai tempat penyimpanan benda-benda berharga termasuk uang dan logam mulia yang kini dialihfungsikan sebagai ruang koleksi uang dan ruang koleksi hasil konservasi eks *De Javasche Bank* Surabaya. Ruangan ketiga berada dibelakang ruang hasil konservasi yang dulunya digunakan untuk menyimpan dokumen dokumen yang bersifat rahasia, namun kini dialihfungsikan sebagai ruang koleksi pusaka budaya Bank Indonesia yang menyimpan koleksi mesin-mesin yang digunakan oleh Bank Indonesia di masa modern. Ruangan keempat berada di sebelah tangga menuju lantai 2, ruangan ini difungsikan untuk menyimpan dua buah mesin kliring. Museum *De Javasche Bank* buka pada hari selasa sampai minggu dengan jam kunjungan mulai pukul 08:00 hingga pukul 16:00 WIB. Dalam pengelolaannya, gedung *De Javasche Bank* berada sepenuhnya di bawah pengawasan Bank Indonesia melalui Unit Kehumasan di Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jawa Timur.

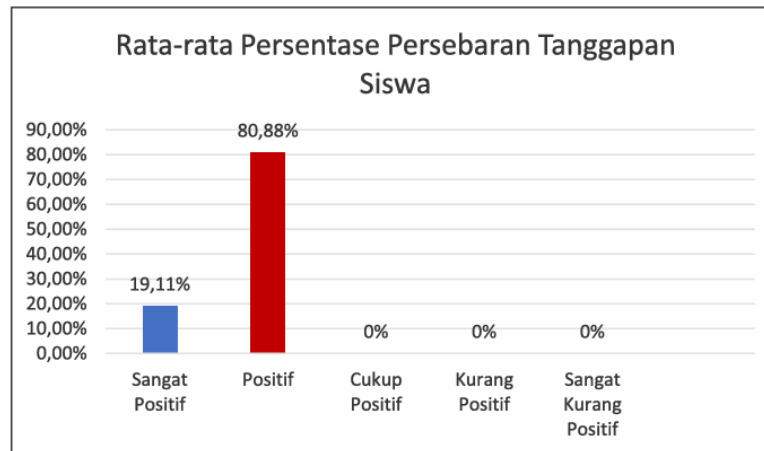
### **Gambaran Umum Komik Naratif Sejarah Numismatika Nasional**

Komik ini mengusung tema utama sejarah perkembangan numismatika, mengisahkan evolusi dari masa ke masa hingga akhirnya dikenal mata uang rupiah sebagai mata uang nasional. Proses awal penciptaan komik naratif ini dimulai dengan observasi terhadap koleksi Museum De Javasche Bank Surabaya, kajian sumber pustaka, dan analisis konten media sosial yang memuat materi mengenai Sejarah Uang, Sejarah Numismatika Nasional yang meliputi proses pencetakan serta penerbitan mata uang nasional, hingga Sejarah Pembentukan Bank Sentral. Alur cerita komik ini dibagi menjadi enam segmen, berdasarkan periode sejarah dan peristiwa penting yang terjadi di Indonesia. Dalam setiap panel, tokoh utama menyampaikan runtutan sejarah dengan gaya naratif untuk memudahkan pemahaman pembaca. Plot utama komik berfokus pada perjuangan Bangsa Indonesia untuk mencapai kedaulatan penuh, termasuk menciptakan mata uang sendiri sebagai simbol kemerdekaan di ranah ekonomi moneter. Proses pengembangan cerita diawali dengan studi literatur, mencakup buku Sejarah Uang karya T. Krisnadi, Uang Indonesia: Sejarah dan Perkembangannya, serta Dari De Javasche Bank menjadi Bank Indonesia oleh Erwien Kusuma. Setelah itu, cerita dikembangkan lebih lanjut melalui penyusunan naskah dan pembuatan storyboard, yang disajikan dengan gaya naratif yang terinspirasi dari konten populer di media sosial. Uji coba komik dilakukan secara berkala untuk mengumpulkan umpan balik yang berguna dalam proses perbaikan. Komik ini didistribusikan dalam bentuk digital sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui gawai atau komputer.

### **Penerapan Komik Naratif Sejarah Numismatika Nasional**

Keberhasilan tujuan penelitian ini sangat bergantung pada bagaimana responden memandang komik sebagai bentuk publikasi data arkeologi sekaligus sebagai media naratif sejarah. Persepsi siswa dan masyarakat terhadap komik akan dianalisis untuk mengidentifikasi sejauh mana komik dapat diterima sebagai media yang relevan, informatif, dan menarik. Berdasarkan hasil angket siswa Kelas 8A dan 8C SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri dan wawancara dengan perwakilan siswa, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan media komik naratif Sejarah Numismatika Nasional dalam kegiatan belajar-mengajar. Siswa menyatakan bahwa ilustrasi visual dalam komik membantu mereka memahami sejarah numismatika dengan lebih baik. Namun siswa juga memberikan beberapa kritik, terutama terkait penulisan teks yang dirasa terlalu panjang serta

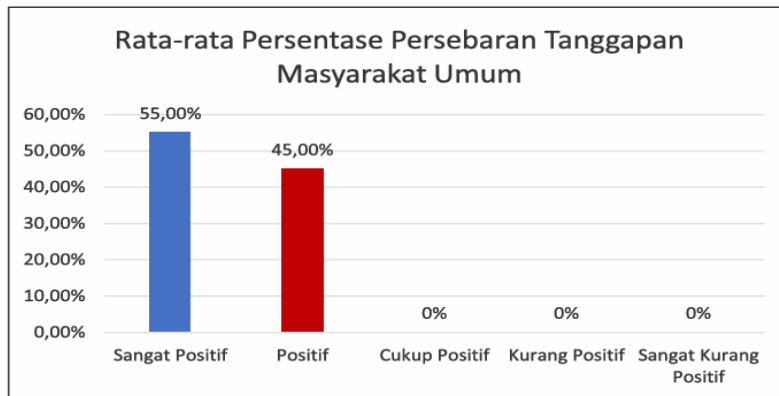
komposisi visual yang terlalu padat menyebabkan beberapa di antara mereka merasa pusing. Berikut disajikan diagram rata-rata persebaran persentase tanggapan siswa:



Gambar 1. Diagram Rata-rata Persentase Persebaran Tanggapan Siswa (Diolah oleh peneliti, 2024)

Komik naratif Sejarah Numismatika Nasional ini juga mendapat penilaian yang positif dari guru IPS kelas 8A dan 8C SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri, Trini Nusa Bhakti, S.Pd., yang menyatakan bahwa penyampaian materi melalui komik naratif menjadi lebih jelas dan menarik, detail visual yang disajikan untuk menggambarkan artefak sejarah seperti koin dan mata uang kuno dengan runtutan periodik yang terstruktur mendukung penyampaian materi untuk lebih mudah dipahami. Teks yang terlalu panjang juga menjadi sorotan oleh Narasumber dan menyarankan agar narasi tersebut diringkas untuk meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.

Angket juga didistribusikan kepada masyarakat umum untuk mengetahui persepsi mereka terhadap penggunaan komik naratif sebagai media publikasi data arkeologi. Sebagian besar responden memberikan tanggapan sangat positif terhadap media ini, menunjukkan bahwa komik naratif Sejarah Numismatika Nasional berhasil memenuhi tujuan publikasi. Masyarakat umum memberikan dukungan yang beragam untuk pengembangan lebih lanjut mengenai media publikasi komik ini. Inovasi dalam proses penyampaian materi, khususnya yang membawa tema sejarah, sangat diperlukan agar tidak membosankan. Ilustrasi visual yang disajikan mampu menarik minat masyarakat secara lebih luas sekaligus menumbuhkan rasa penasaran untuk mengunjungi Museum De Javasche Bank Surabaya. Beberapa di antara mereka menyarankan untuk menggunakan bahasa yang lebih kasual, agar tidak terkesan kaku tanpa mengurangi kualitas informasi yang disampaikan. Berikut disajikan diagram rata-rata persebaran persentase tanggapan dari masyarakat umum:



Gambar 2. Diagram Rata-rata Persentase Persebaran Tanggapan Masyarakat Umum (Diolah oleh peneliti, 2024)

Wawancara yang dilakukan dengan salah seorang pengelola Museum De Javasche Bank Surabaya, Yesi Dermha Handoyo Abadi, S.Hum., menyatakan bahwa komik naratif Sejarah Numismatika Nasional secara keseluruhan dinilai mampu menambah wawasan melalui penyajian ilustrasi visual yang mendetail dan menarik. Pemilihan warna dengan tone hangat juga menciptakan rasa nyaman di mata pembaca. Narasumber juga memberikan beberapa saran, antara lain agar karakter dalam komik dikembangkan lebih lanjut sehingga memiliki ciri khas yang unik. Selain itu, disarankan untuk menambahkan karakter baru dengan latar belakang berbeda guna memberikan variasi dalam dialog, sehingga narasi tidak hanya berupa monolog satu arah. Sebagai pelengkap, catatan kaki yang mencantumkan sumber sejarah dan gambar yang disajikan juga diusulkan untuk ditambahkan.

Sejarah Numismatika Nasional merupakan bagian penting dari identitas bangsa yang mencerminkan perjuangan Indonesia menuju kedaulatan ekonomi. Tantangan utama dalam pelestariannya adalah rendahnya pemahaman masyarakat terhadap data arkeologi yang kompleks. Media tradisional seperti buku dan artikel ilmiah, sering kali kurang menarik perhatian khalayak umum dan hanya dapat diakses oleh kalangan terbatas seperti peneliti atau akademisi. Dalam era digital yang serba visual, penggunaan komik naratif sebagai media publikasi menjadi peluang besar untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Komik tidak hanya menyampaikan informasi secara visual dan naratif tetapi juga memberikan ruang bagi pembaca untuk memahami sejarah dengan cara yang lebih dekat dan relevan. Dengan publikasi dalam bentuk komik, data arkeologi Sejarah Numismatika Nasional memiliki peluang untuk dikenal, diapresiasi, dan dilestarikan oleh berbagai kalangan masyarakat.

### Hasil Analisis Pre-Test dan Post-Test

Hasil analisis data terkait tingkat penyerapan materi siswa SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri mengenai Sejarah Numismatika Nasional menunjukkan bahwa nilai rata-rata pre-test yang diperoleh adalah 46,72. Nilai rata-rata tersebut dihitung dengan menjumlahkan total nilai seluruh responden, yaitu 3130, kemudian membaginya dengan jumlah responden yang hadir sebanyak 67. Berikut adalah metode penghitungan untuk menentukan nilai rata-rata pre-test:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{3130}{67} \\ &= 46,72 \text{ (kategori kurang)}\end{aligned}$$

Hasil pre-test siswa SMP Negeri 2 Ngadiluwih Kabupaten Kediri yang menjadi sampel penelitian diklasifikasikan ke dalam kategori kurang karena nilai 46,72 berada dalam rentang 40 hingga 54. Nilai ini mencerminkan rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap materi sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis komik naratif. Sebaliknya, rata-rata nilai post-test yang diperoleh para siswa meningkat signifikan menjadi 77,15, yang termasuk dalam kategori baik. Perhitungan nilai rata-rata dilakukan dengan metode yang sama seperti pada pre-test, yaitu dengan menjumlahkan total nilai keseluruhan, kemudian membaginya dengan jumlah responden yang hadir. Proses perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\bar{X} &= \frac{4397,5}{57} \\ &= 77,15 \text{ (kategori baik)}\end{aligned}$$

Sesuai dengan pedoman penggolongan hasil tes formatif, rata-rata nilai post-test termasuk dalam kategori baik, karena nilai 77,15 berada dalam rentang 70 hingga 84 yang diklasifikasikan sebagai kategori baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik naratif Sejarah Numismatika Nasional terbukti efektif digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, khususnya pada mata pelajaran IPS dengan materi sejarah. Persentase peningkatan pemahaman konsep siswa setelah menggunakan media komik naratif mencapai 30,43%. Hasil ini mengindikasikan bahwa media komik mampu meningkatkan pemahaman siswa terkait runtutan perkembangan mata uang di Indonesia.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat dirumuskan kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan media penyajian yang lebih bervariasi, kreatif, dan inovatif memungkinkan publikasi data arkeologi mudah diakses oleh berbagai lapisan masyarakat untuk menjangkau pembaca yang lebih luas. Penyampaian materi yang kaya dengan media visual menciptakan peluang baru untuk menjembatani kesenjangan antara masyarakat dan dunia arkeologi. Melalui pendekatan naratif dan visual yang menarik, komik Sejarah Numismatika Nasional dapat mengurangi ambiguitas dan meningkatkan pemahaman pada penerima pesan. Hal ini terbukti dari tanggapan positif yang diberikan oleh berbagai pihak, termasuk siswa, guru, masyarakat umum, dan pengelola Museum De Javasche Bank Surabaya.
2. Komik naratif merupakan media yang efektif untuk menyajikan data arkeologi karena mampu menyampaikan informasi secara verbal dan visual secara bersamaan. Efektivitas ini terbukti dari hasil tes formatif siswa di kedua kelas yang menjadi responden, di mana terjadi peningkatan nilai rata-rata dari 46,72 pada pre-test yang termasuk dalam kategori kurang, menjadi 77,15 pada post-test yang tergolong dalam kategori baik. Persentase peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 30,43%. Berdasarkan hasil analisis ini, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media ini berhasil, karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bank Indonesia. (2023). Profil Daya Tarik Wisata *De Javasche Bank* Kategori Daya Tarik Wisata Budaya. Kantor Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jawa Timur.
- Daft, R.L. dan Lengel, R.H. (1986). Organizational Information Requirements, Media Richness, and Structural Design. *Management Science*, 32(5), pp. 554-571.
- Mayer, R.E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Paivio, Allan. (1986). *Mental Representations: A Dual Coding Approach*. New York: Oxford University Press.
- Santyasa, I Wayan. (2006). Pembelajaran Inovatif: Model Kolaboratif, Basis Proyek, dan Orientasi NOS. *Makalah*. Seminar Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 2 Semarang.
- Stiggins, R.J. (2001). *Student-involved Classroom Assessment*. Upper Saddle River, New Jersey: Merrill Prentice Hall.