
PERANCANGAN KOMIK “PERJALANAN GURU PATIMPUS MEMBERI NAMA KOTA MEDAN” SEBAGAI MEDIA EDUKASI SISWA SEKOLAH DASAR

Joko Rahmat Mulyadi¹⁾, Joko Bintarto²⁾

1,2) Desain Komunikasi Visual, Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Email: jokorahamat@gmail.com

Ringkasan - Fenomena ketidaktahuan siswa sekolah dasar tentang tokoh sejarah lokal, khususnya sosok Guru Patimpus sebagai pendiri Kota Medan, mendorong perancangan komik edukatif cetak. Karya ini hadir untuk memantik rasa ingin tahu siswa melalui pendekatan visual naratif yang ringan dan mudah dipahami, dengan mengadaptasi peristiwa sejarah menjadi cerita visual. Metode penelitian meliputi observasi di SD Budi Mulia Medan, wawancara dengan guru, dan kajian literatur. Hasil implementasi menunjukkan respon positif, siswa aktif bertanya, antusias membaca, dan tertarik mengenal tokoh sejarah lokal setelah menggunakan komik. Cerita yang disajikan tidak hanya mengenalkan tokoh sejarah, tetapi juga menanamkan nilai empati, keberanian, dan semangat membangun yang relevan dengan kehidupan pembaca muda. Karya ini diharapkan mampu berpartisipasi terhadap fenomena dan menjadi alternatif media edukasi sejarah lokal yang relevan, komunikatif, mendorong ketertarikan, memperkuat literasi sejarah sejak dini serta mudah diterapkan di sekolah dasar.

Kata Kunci : Komik Edukatif; Guru Patimpus; Sejarah Lokal; Siswa Sekolah Dasar; Visual Naratif.

Summary - The phenomenon of elementary school students' ignorance of local historical figures, particularly Guru Patimpus as the founder of Medan City, prompted the design of an educational comic book. This work aims to spark students' curiosity through a light and easy-to-understand visual narrative approach, adapting historical events into visual stories. The research methods included observation at Budi Mulia Elementary School in Medan, interviews with teachers, and literature review. The results of the implementation showed positive responses, with students actively asking questions, enthusiastically reading, and becoming interested in learning about local historical figures after using the comic. The stories presented not only introduce historical figures but also instill values of empathy, courage, and a spirit of building that are relevant to the lives of young readers. This work is expected to contribute to the phenomenon and become an alternative medium for local history education that is relevant, communicative, encourages interest, strengthens historical literacy from an early age, and is easy to implement in elementary schools.

Keywords: Educational Comics; Guru Patimpus; Local History; Elementary School Students; Visual Narrative.

PENDAHULUAN

Kota Medan merupakan salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki sejarah panjang sebagai pusat pertumbuhan wilayah dan masyarakat. Namun, masih banyak siswa sekolah dasar yang belum mengetahui sejarah lokalnya sendiri, termasuk sosok Guru Patimpus sebagai pendiri Kota Medan. Minimnya pengenalan sejarah lokal di tingkat pendidikan dasar menjadi persoalan nyata yang membutuhkan solusi edukatif.

Dalam buku Bunga Rampai Kisah Perjalanan Guru Pa Timpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan dan Eksistensi Masyarakat Karo, Ginting dkk. (2022) mencatat bahwa banyak pelajar dan mahasiswa tidak mengetahui sejarah Guru Patimpus secara utuh. Mereka hanya mengenalnya dari nama jalan atau tugu, bukan dari kisah perjuangannya. Hal ini menunjukkan lemahnya pemahaman sejarah lokal akibat keterbatasan media pembelajaran yang relevan.

Upaya mengenalkan Guru Patimpus memang pernah dilakukan melalui media animasi 2D oleh Nawawi & Tanjung (2019), tetapi media tersebut belum secara khusus ditujukan kepada siswa sekolah dasar. Dengan demikian, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai karakteristik anak, mudah dipahami, dan menarik secara visual. Komik memiliki keunggulan dalam menyampaikan cerita melalui gambar yang hidup dan narasi mengalir. Anak-anak lebih tertarik pada media yang memadukan teks dan visual. McCloud (1993) menjelaskan bahwa komik adalah rangkaian gambar dan teks yang disusun untuk menyampaikan informasi. Karakteristik ini menjadikan komik potensial sebagai media edukatif, karena mampu mengemas materi sejarah yang berat menjadi ringan dan komunikatif.

Efektivitas komik dalam pembelajaran juga diperkuat oleh Jatmiko dkk. (2013) yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan minat, keterlibatan aktif, serta pemahaman siswa. Gunawan & Sujarwo (2022) juga menegaskan bahwa komik sejarah terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Dengan gaya visual yang komunikatif, komik membuat siswa lebih menikmati pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang cenderung dianggap membosankan seperti sejarah.

Penulis melakukan observasi di Yayasan Perguruan Budi Mulia. Hasilnya, dari 27



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

siswa kelas VI-A SD tidak ada yang mengenal sosok Guru Patimpus. Bahkan guru wali kelas pun tidak mengetahui informasi ini. Data tambahan dari 51 siswa SMP di sekolah yang sama juga menunjukkan hasil serupa. Temuan ini menegaskan bahwa ketidaktahuan akan tokoh sejarah lokal sudah berlangsung lama dan membutuhkan intervensi melalui media yang tepat.

Objek penelitian adalah siswa sekolah dasar sebagai target utama, sementara objek karya adalah tokoh Guru Patimpus sebagai konten utama komik. Pemilihan siswa SD didasarkan pada masa usia ini sebagai tahap awal pembentukan pemahaman sejarah dan budaya. Media komik dicetak agar dapat dibaca langsung tanpa ketergantungan pada perangkat digital. Hal ini diperkuat oleh Watak dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan gadget berlebihan dapat mengganggu konsentrasi, emosi, dan kebiasaan belajar siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, komik edukatif tentang Guru Patimpus dirancang sebagai solusi visual untuk membantu pembelajaran sejarah lokal yang relevan dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa sekolah dasar. Media ini diharapkan mampu menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap tokoh lokal melalui pendekatan visual yang menarik, ringan, dan kontekstual. Agar penelitian lebih terarah, fokus karya ini dibatasi pada beberapa aspek, yaitu perancangan media komik dengan tokoh utama Guru Patimpus yang berfokus pada momen penamaan Kota Medan. Karya ini tidak bertujuan menyajikan keseluruhan biografi tokoh, melainkan hanya mengangkat satu momen tertentu sebagai pendekatan visual naratif yang sesuai dengan kebutuhan pembaca usia sekolah dasar. Target pengguna adalah siswa kelas IV sampai VI SD Budi Mulia. Media dirancang dalam bentuk cetak terbatas sebanyak lima eksemplar untuk kebutuhan perpustakaan sekolah. Penelitian ini juga menyertakan media pendukung berupa gantungan kunci, stiker, kaos, x-banner, poster, dan manual book sebatas untuk kebutuhan pameran, sementara fokus utama tetap pada komik cetak sebagai media edukasi sejarah lokal. Seluruh visual dan narasi disesuaikan dengan karakteristik gaya belajar anak-anak sekolah dasar.

Setelah menetapkan batasan masalah, berikut ini adalah tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini berupa perancang komik edukatif yang dapat

© 2025 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual yang diterbitkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

memperkenalkan tokoh Guru Patimpus kepada siswa sekolah dasar. Menyampaikan sejarah lokal Kota Medan melalui pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan usia pembaca. Menghasilkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap sejarah lokal secara visual dan menyenangkan.

Tujuan penelitian ini adalah merancang komik edukatif yang dapat memperkenalkan tokoh Guru Patimpus kepada siswa sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini bertujuan menyampaikan sejarah lokal Kota Medan melalui pendekatan visual dan naratif yang sesuai dengan usia pembaca. Komik ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap sejarah lokal secara visual dan menyenangkan.

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan pengembang desain komunikasi visual. Adapun manfaat yang dimaksud yaitu bagi siswa sekolah dasar, penelitian ini dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui media komik, membantu mengenal tokoh penting dalam sejarah kota, serta membangkitkan minat baca berkelanjutan dengan kesan visual yang menempel kuat. Bagi guru dan institusi pendidikan, komik ini menjadi alternatif media bantu ajar untuk memperkenalkan materi sejarah lokal yang sering terabaikan. Sementara itu, bagi pengembang desain komunikasi visual, karya ini dapat menjadi contoh penerapan narasi dan visual dalam konteks pendidikan anak usia dini, sekaligus bahan praktik dalam mengembangkan media edukatif yang relevan.

KAJIAN TEORI

Kajian teori dalam penelitian ini berpijak pada pandangan bahwa komik merupakan media komunikasi visual yang kompleks, di mana teks dan gambar membentuk bahasa naratif utuh (McCloud, 1993). Perspektif ini sejalan dengan gagasan literasi visual Bamford (1999) yang menekankan pentingnya kemampuan siswa dalam membaca simbol dan makna visual, sehingga komik dapat dipandang bukan sekadar hiburan, melainkan sarana edukasi yang relevan dengan pola belajar anak usia sekolah dasar. Landasan tersebut semakin diperkuat oleh teori perkembangan kognitif Piaget (1966) yang menempatkan siswa usia sekolah dasar



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

pada tahap operasional konkret, yaitu tahap di mana pemahaman lebih mudah dicapai melalui pengalaman visual dan kontekstual. Dengan demikian, pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran sejarah lokal tidak hanya tepat dari sisi estetika, tetapi juga sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif anak.

Efektivitas media komik sendiri telah teruji dalam penelitian terdahulu. Jatmiko dkk. (2013) menunjukkan bahwa penerapan model CIRC dengan bantuan komik mampu meningkatkan minat dan interaksi siswa dalam proses belajar. Temuan ini dikuatkan oleh Gunawan & Sujarwo (2022) yang menegaskan bahwa komik sejarah mampu menyederhanakan materi kompleks sehingga lebih mudah dipahami, sekaligus mendorong motivasi serta hasil belajar. Kedua penelitian ini memberikan justifikasi empiris bahwa komik layak digunakan sebagai media utama dalam karya ini, bukan hanya karena menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa.

Selain kerangka teoretis dan empiris, kajian sejarah lokal menjadi fondasi penting dalam perancangan cerita. Buku bunga rampai karya Ginting dkk. (2022) menyajikan narasi kolektif tentang perjalanan Guru Patimpus dan fenomena minimnya pengetahuan generasi muda, sehingga menegaskan urgensi menghadirkan media edukatif baru. Kajian ini diperkokoh oleh penelitian Azhari (2012) melalui Riwayat Hampan Perak yang menegaskan 1 Juli 1590 sebagai tonggak lahir Kota Medan, serta Perangin-angin (2016) yang memberi tafsir “Medan” sebagai “Madaan” (sehat/sembuh), menegaskan peran Patimpus sebagai tabib sekaligus pendiri kampung. Dengan demikian, karya ini tidak berhenti pada pengenalan tokoh, tetapi menanamkan makna simbolik yang dekat dengan dunia anak.

Dalam konteks media, adaptasi cerita ke bentuk visual mendapat dukungan dari teori konvergensi Jenkins (2006) yang menyatakan bahwa perpindahan narasi antar-media tidak menghilangkan makna asalkan esensi cerita tetap terjaga. Maka, transposisi perjalanan Patimpus dari teks ke komik sah dilakukan sebagai bentuk adaptasi edukatif. Pertimbangan pemilihan media cetak juga diperkuat oleh Watak dkk.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

(2023) yang menyoroti dampak negatif gadget pada anak SD, sehingga media cetak dipilih agar sesuai dengan kondisi belajar anak. Prinsip Schumacher (1973) tentang solusi sederhana yang menyentuh langsung sasaran pun menjadi filosofi penting yang dimana komik ini tidak dimaksudkan sebagai solusi besar, melainkan langkah kecil yang nyata bagi siswa SD.

Akhirnya, literatur teknis seperti Ulichney (2020) mengenai Procreate, Hilmi (2025) tentang CorelDRAW, dan Candra (2023) tentang IbisPaint X menjadi penopang praktis dalam produksi komik. Namun aspek teknis ini tidak berdiri sendiri, melainkan melengkapi kerangka konseptual dan historis sebelumnya. Dengan demikian, rangkaian teori, penelitian, dan literatur ini membentuk satu beton landasan yang mengokohkan perancangan komik edukatif Guru Patimpus, yang diharapkan mampu menjembatani sejarah lokal dengan dunia anak sekolah dasar secara komunikatif dan inspiratif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian adalah siswa SD kelas IV–VI di Yayasan Perguruan Budi Mulia Medan, sedangkan objek penelitian berupa komik edukatif dengan tokoh utama Guru Patimpus yang diangkat dari literatur sejarah lokal. Pemilihan subjek dan objek didasarkan pada hasil kajian literatur mengenai tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar serta urgensi mengenalkan tokoh lokal kepada generasi muda.

Data primer diperoleh melalui observasi di kelas VI-A dengan jumlah 27 siswa, wawancara dengan guru wali kelas, serta kuisioner yang disusun dalam dua tahap. Kuisioner pertama berisi 8 pertanyaan untuk memetakan pengetahuan siswa mengenai tokoh Guru Patimpus sebelum diperkenalkan melalui media komik, dan kuisioner kedua yang digunakan setelah implementasi media komik berisi 8 pertanyaan untuk mengukur respon siswa.

Hasil kuisioner observasi atau kuisioner pertama pada 27 siswa menunjukkan adanya miskonsepsi mengenai tokoh sejarah Kota Medan. Dari pertanyaan seputar

siapa tokoh yang memberi nama sekaligus mendirikan Kota Medan, sebagian besar siswa justru menjawab Sultan Deli atau Sisingamangaraja XII, dan tidak ada satu pun yang menyebut nama Guru Patimpus. Fakta ini menegaskan perlunya media intervensi berupa komik edukatif agar siswa mengenal tokoh pendiri kota mereka sendiri secara tepat.

Data sekunder dihimpun melalui studi literatur, termasuk buku Bunga Rampai Kisah Perjalanan Guru Pa Timpus (Ginting dkk., 2022), Guru Pa Timpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan (Perangin-angin, 2016), Asal Mula Kota Medan Menurut Riwayat Hamparan Perak (Azhari, 2012), serta jurnal penelitian mengenai efektivitas komik dalam pembelajaran (Jatmiko dkk., 2013; Gunawan & Sujarwo, 2022).

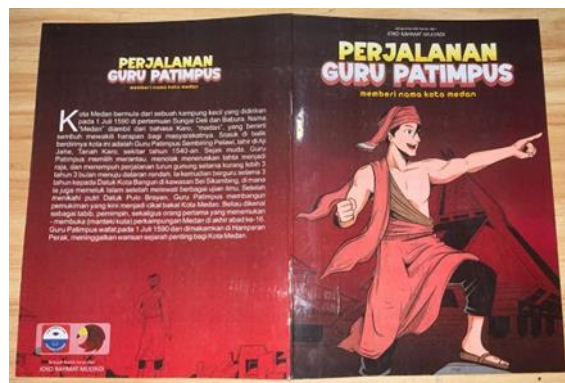
Untuk memperjelas arah perancangan, analisis dilakukan menggunakan pendekatan 5W+1H sebagai berikut:

- a. *What*: Perancangan komik edukatif bertema sejarah lokal, fokus pada momen penamaan Kota Medan oleh Guru Patimpus.
- b. *Who*: Target siswa SD kelas IV–VI Budi Mulia, dengan Guru Patimpus sebagai tokoh utama.
- c. *Why*: Untuk mengatasi fenomena ketidaktahuan siswa tentang sejarah lokal. Komik dipilih karena sesuai tahap operasional konkret (*Piaget*) dan mampu menyampaikan pesan melalui teks dan gambar simultan (*McCloud*).
- d. *Where*: Didistribusikan di kelas dan perpustakaan SD Budi Mulia, dengan potensi pengembangan ke sekolah lain di Medan.
- e. *When*: Direncanakan setelah tahap perancangan, validasi, dan cetak fisik. Narasi mencapai klimaks pada adegan Patimpus memberi nama “Medan”.
- f. *How*: Perancangan melalui analisis observasi & literatur, dilanjutkan mind mapping, sketsa, layout, hingga realisasi panel dengan *IbisPaint X*, *Procreate*, dan *CorelDraw*.

Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang alur cerita, karakter visual, dan bentuk media yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga arah perancangan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian berupa media komik edukatif berjudul Perjalanan Guru Patimpus Memberi Nama Kota Medan. Komik dicetak dalam ukuran A5 dengan jumlah 12 halaman isi dan 1 halaman sampul berwarna. Visualisasi menggunakan gaya semi-kartun agar ramah bagi siswa sekolah dasar, sementara isi cerita berfokus pada satu momen penting yaitu ketika Guru Patimpus memberi nama “Medan”. Pemilihan format cetak disesuaikan dengan kebutuhan siswa sekolah dasar agar lebih mudah diakses dan tidak bergantung pada gadget.



Gambar 1. Media Utama
(Sumber: Joko Rahmat Mulyadi, 2025)

Selain komik utama, dirancang pula media pendukung berupa poster, x-banner, stiker, gantungan kunci, kaos, dan manual book untuk kebutuhan pameran. Media pendukung ini tidak dimaksudkan sebagai fokus utama, tetapi sebagai sarana untuk memperluas jangkauan pesan visual dan memperkuat daya tarik karya.



Gambar 2. Media Pendukung
(Sumber: Joko Rahmat Mulyadi, 2025)

Implementasi dilakukan di SD Budi Mulia Medan. Sebanyak 27 siswa kelas VI-A menjadi responden dalam observasi dan kuisioner. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum diperkenalkan komik, tidak ada siswa yang mengenal sosok Guru Patimpus. Setelah membaca komik, siswa menunjukkan ketertarikan, mengajukan pertanyaan, dan menyatakan antusias untuk mengetahui lebih lanjut sejarah lokal mereka. Guru wali kelas juga menegaskan bahwa media ini dapat menjadi alternatif bacaan sejarah yang lebih menyenangkan dibandingkan buku teks.



Gambar 3. Dokumentasi dan Implementasi
(Sumber: Joko Rahmat Mulyadi, 2025)

Hasil ini sejalan dengan teori *McCloud* (1993) bahwa komik merupakan bahasa visual yang mampu menyampaikan informasi secara simultan melalui teks dan gambar. Temuan ini juga mendukung gagasan Piaget (1966) bahwa siswa usia sekolah dasar

berada pada tahap operasional konkret, sehingga pembelajaran lebih efektif bila dikaitkan dengan pengalaman visual. Dari sisi efektivitas media, hasil implementasi memperkuat temuan Jatmiko dkk. (2013) dan Gunawan & Sujarwo (2022) bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.

Table 1. Data Responden Siswa Sekolah Budi Mulia

No.	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	Citra Aulia Rahma	VI-A	Perempuan
2	Nasyah Afiah	VI-A	Perempuan
3	Ashilla Olla Wardanah	VI-A	Perempuan
4	Dzakiya Naifa	VI-A	Perempuan
5	Nadifa Khaira	VI-A	Perempuan
6	Thuadibah hilmi Br. Angkat	VI-A	Laki-laki
7	Dwi Zahara	VI-A	Perempuan
8	Fitri Hasanah	VI-A	Perempuan
9	Khadizah Febby Qaniah	VI-A	Perempuan
10	Azka	VI-A	Laki-laki
11	Alika Dwi Alexa	VI-A	Perempuan
12	Alifa Agus Zahra	VI-A	Perempuan
13	Syafana Ashina P.	VI-A	Perempuan
14	Feby Amalia	VI-A	Perempuan
15	Aisha Noor Rahma	VI-A	Perempuan
16	Arash Neil Perdana	VI-A	Laki-laki
17	Raffa Al-Vaizo	VI-A	Laki-laki
18	Rakha Andika	VI-A	Laki-laki
19	Ghazali Dzakir	VI-A	Laki-laki
20	Fhatah Al Busyit Nst.	VI-A	Laki-laki
21	A. Syam Arka Judu	VI-A	Laki-laki
22	Rana Asuila	VI-A	Perempuan
23	Atharizz	VI-A	Laki-laki
24	Melicha Azzahra	VI-A	Perempuan
25	M Fajar Syahputra	VI-A	Laki-laki
26	M Agil Ardiansyah	VI-A	Laki-laki
27	Andini Meisya Putri	VI-A	Perempuan
28	Ahmad aghfiat	VII-A	Laki-laki
29	Anggi anggraini	VII-A	Perempuan
30	Ashilva qinaya	VII-A	Perempuan

31	Daffa azhari	VII-A	Laki-laki
32	Dendi septiadi nurcahyadi	VII-A	Laki-laki
33	Dziqri syahputra tanjung	VII-A	Laki-laki
34	M. Daffi aqasha	VII-A	Laki-laki
35	Madiza haruna hasibuan	VII-A	Perempuan
36	Marinka kirana	VII-A	Perempuan
37	Mhd albuchory al hakim	VII-A	Laki-laki
38	Muhammad irvanda damanik	VII-A	Laki-laki
39	Muhammad riski	VII-A	Laki-laki
40	Raffa khairi	VII-A	Laki-laki
41	Raisyah elvina pane	VII-A	Perempuan
42	Randu phatir	VII-A	Laki-laki
43	Rayhan alfa ridho	VII-A	Laki-laki
44	Rehan tumanggor	VII-A	Laki-laki
45	Reno maulana akbar	VII-A	Laki-laki
46	Ridho setu pranomo	VII-A	Laki-laki
47	Syahira alya anwar harahap	VII-A	Perempuan
48	Tara viola	VII-A	Perempuan
49	Widya intania br togatorop	VII-A	Perempuan
50	Willia nazwa syifa	VII-A	Perempuan
51	Zalfa bahira darmawan	VII-A	Laki-laki
52	Zidan alfarid	VII-A	Laki-laki
53	Habibi nur al habsyi	VII-A	Laki-laki
54	Alphaero endys prima sitorus	VII-A	Laki-laki

(Sumber: Joko Rahmat Mulyadi, 2025)

Sebagai data tambahan, penulis melakukan kegiatan serupa yang dilakukan kepada siswa kelas VII-A SMP di sekolah yang sama. Dengan demikian, total responden keseluruhan menjadi sebanyak 54 siswa. Hasil dari kuisioner ini digunakan untuk menilai sejauh mana karya memenuhi tujuan penelitian sebagai media edukasi melalui pertanyaan yang dijawab oleh siswa. Adapun hasil data kuisioner dari seluruh siswa, sebagai berikut.

- Kualitas Gambar

Sebanyak 42 siswa (78%) menilai gambar pada komik Bagus Sekali, 7 siswa (13%) menilai Bagus, 4 siswa (7%) menilai Biasa Saja, dan 1 siswa (2%) menilai Kurang Bagus. Temuan ini mengindikasikan bahwa visual hitam-putih pada isi komik dapat diterima dengan baik. Pemilihan cover berwarna dan isi hitam-putih menjadi strategi

penyederhanaan visual agar pesan sejarah lebih fokus tersampaikan, selaras dengan literasi visual Bamford (1999).

- Keterbacaan Tulisan

Sebanyak 26 siswa (48%) menilai tulisan Mudah Dibaca, 24 siswa (45%) menilai Cukup Mudah, dan 4 siswa (7%) menilai Sulit Dibaca. Mayoritas responden dapat memahami teks dengan baik meski sebagian kecil masih menemukan kesulitan.

- Alur Cerita

Sebanyak 19 siswa (35%) menilai cerita Menarik Sekali, 23 siswa (43%) menilai Menarik, 11 siswa (20%) menyebut Biasa Saja, dan hanya 1 siswa (2%) menilai Membosankan. Hal ini menunjukkan alur cerita berhasil menarik perhatian mayoritas responden.

- Respon Emosional

Sebanyak 38 siswa (70%) merasa Senang, 12 siswa (22%) Biasa Saja, dan 4 siswa (8%) Tidak Tahu. Tidak ada yang merasa Tidak Senang. Temuan ini menunjukkan komik memberikan pengalaman positif bagi siswa.

- Identifikasi Tokoh Utama

Seluruh 54 siswa (100%) menjawab tokoh utama adalah Guru Patimpus. Tidak ada yang menjawab tokoh lain. Hal ini menegaskan bahwa pesan utama berhasil tersampaikan secara jelas.

- Pemahaman Tindakan Tokoh

Sebanyak 24 siswa (44%) menyebut peristiwa pemberian nama Medan, 17 siswa (32%) mengingat lamaran pernikahan dengan putri, 12 siswa (22%) menyebut membantu anak terlantar, dan hanya 1 siswa (2%) menjawab membangun Hamparan Perak. Data ini memperlihatkan siswa mampu menangkap inti cerita dengan baik.

- Makna Nama Medan

Seluruh siswa (100%) menjawab makna kata Medan adalah Sembuh/Sehat. Tidak ada yang menjawab alternatif lain. Hal ini menegaskan bahwa pesan historis etimologi kota berhasil dipahami konsisten oleh seluruh responden.

- Minat Lanjut Belajar Sejarah

Sebanyak 38 siswa (70%) menyatakan ingin tahu lebih banyak tentang sejarah



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

Medan, 12 siswa (22%) menjawab Mungkin, dan 4 siswa (8%) menjawab Tidak. Data ini menegaskan bahwa komik tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memicu rasa ingin tahu siswa terhadap sejarah lokal.

Dengan demikian, hasil kuisioner menunjukkan bahwa komik ini tidak hanya mampu dikenali siswa sebagai media edukatif, tetapi juga menumbuhkan pengalaman inspiratif melalui tokoh Guru Patimpus yang digambarkan sebagai sosok penolong dan berbuat baik, sehingga selaras dengan tujuan penelitian untuk memperkenalkan nilai sejarah lokal secara menyenangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa komik Perjalanan Guru Patimpus Memberi Nama Kota Medan berhasil berfungsi sebagai media edukatif yang komunikatif bagi siswa sekolah dasar. Respon siswa menunjukkan bahwa visual dan teks mudah dipahami, alur cerita jelas, serta mampu memicu rasa ingin tahu terhadap sejarah lokal. Dengan demikian, karya ini dapat dipandang relevan sebagai intervensi sederhana untuk mengatasi fenomena ketidaktahuan siswa terhadap tokoh Guru Patimpus. Pentingnya tokoh lokal seperti Guru Patimpus terletak pada perannya sebagai pintu masuk pembelajaran sejarah, yang secara berjenjang menuntun siswa dari mengenal tokoh sejarah lokal, ke tokoh daerah, hingga tokoh nasional. Oleh karena itu, komik ini tidak hanya memenuhi fungsi edukasi visual, tetapi juga turut memperkuat literasi sejarah sejak dini dengan cara memicu rasa keingintahuan mereka agar terus terinspirasi mempelajari tokoh-tokoh sejarah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhari, D. phil. I. (2012). Buku Asal-Usul Kota Medan Dalam Riwayat Hampan Perak.pdf (I. Tero (ed.); Original). UD. Relasi Percetakan.
- Bamford, A. (1999). The Visual Literacy White Paper (U. of T. Sydney (ed.); Original). Adobe Systems Incorporated.
- Gunawan, P., & Sujarwo. (2022). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa. *History Education and Historiography*, 6(1), 39–44.



KOLASE

Jurnal Seni Dan Desain

Vol. 1 No. 1 Oktober 2025, pp. 152-165

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/kolase>

-
- Hilmi, M. (2022). Modul Desain Komunikasi Visual CorelDRAW Seri 01. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Jatmiko, A., Ariyanto, J., & Maridi. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Disertai Media Komik Biologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dalam Pelajaran Biologi Pada Siswa Kelas VII-A SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran. Pendidikan Biologi, 5(1), 15–25.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture Where Old and New Media Collide* (N. Y. U. Press (ed.); Original). New York University.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics The Invisibe Art* (M. Martin (ed.); New York). Kitchen Sink Press.
- Mulyadi, J. R. (2025). Perjalanan Guru Patimpus Memberi Nama Kota Medan Melalui Perancangan Komik Sebagai Media Edukasi Bagi Anak SD (J. R. Mulyadi (ed.); Original). Universitas Potensi Utama.
- Nasional, P., & Terbitan, K. D. (2022). *Bunga Rampai Kisah Perjalanan Guru Pa Timpus Sembiring Pelawi* (R. Ginting Fachraby & D. B. K. Amal (eds.); 1st ed.). Media Kreasi Group.
- Nawawi, H. F., & Tanjung, M. R. (2019). Animasi 2D Reinterpretasi Sejarah Guru Patimpus Pendiri Kota Medan. FSD, 1(1), 103–116.
- Perangin-angin, R. (2016). *Guru Pa Timpus Sembiring Pelawi Pendiri Kota Medan* (C. Thiorida & Iyot (eds.); Cetakan Pe). Praninta Aksara.
- Piaget, J., & Barbellnhelder. (1966). *The Psychology Of The Child* (P. U. de France (ed.); Original). Basic Book.
- Schumacher, E. F. (1973). *Small Is Beautiful: Ecoomics As If People Mattered*. In *Small Is Beautiful: Economics as If People Mattered* (Oiginal, p. 288). Blond & Briggs, HarperCollins.
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., Sri, M., & Suparlan, R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. Pengabdian Kepada Masyarakat MAPALUS, 1(2), 43–49.