

ABSTRAK

Azraini, Neneng. 2021. *Pengembangan Media Komik Berbasis Medibang Paint Materi Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang Siswa Kelas XI IPS3 SMA N 4 Kota Jambi: Skripsi Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas Jaambi, Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd., (II) Nelly Indrayani, S.Hum., M.Hum.*

Kata kunci : Media, Komik, Kehidupan Bangsa Indonesia pada Zaman Pendudukan Jepang.

Pengembangan media dilatar belakangi karena kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik berbasis aplikasi medibang paint materi kehidupan bangsa indonesia pada zaman pendudukan jepang siswa kelas XI IPS 3 SMAN 4 Kota jambi, dikarnakan kurangnya media dalam proses pembelajaran. dan untuk mengetahui respon siswa terhadap media komik yang dihasilkan.

Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE terdiri atas lima langkah, yaitu analyze, design, development, implementation dan evaluation. Penelitian ini menggunakan instrumen observasi menggunakan angket untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Teknik analisis data dilakukan dengan deskriptif dan perhitungan angket data dilakukan secara kualitatif untuk validasi ahli dan kuantitatif untuk uji responden siswa kelas XI IPS 3 SMA N 4 Kota Jambi. Langkah pengembangan media meliputi, 1) analisis kebutuhan, 2) desain media, 3) pengembangan media, 4) implementasi dilapangan, 5) evaluasi, kemudian melakukan uji validasi tim ahli materi dan media.

Hasil penelitian dari validasi materi dengan skor presentase 89,28% termasuk kategori sangat baik. Hasil validasi ahli materi di peroleh skor presentase 75% termasuk kategori baik. Setelah di validasi oleh tim ahli kemudian dilakukan uji kelompok kecil, jumlah siswa yang di jadikan responden kelompok kecil yaitu 8 orang, dengan presentase 89,37% yang dikategorikan sangat baik. Uji lapangan dengan 36 siswa dan mendapatkan skor presentase 90% dikategorikan respon siswa sangat baik. Demikian dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis aplikasi medibang paint yang dikembangkan layak dan mendapatkan respon yang sangat baik oleh siswa dalam proses pembelajaran.