

ABSTRAK

DIMAS RIZQI RINALDI. 2024. **Pengembangan Media Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Kota Jambi.** Program Studi Pendidikan Sejarah Pips Fkip Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo M.Hum., M.Pd., (2) Anny Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Komik, Canva, Minat Belajar Sejarah.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh Perkembangan teknologi yang sangat pesat yang mempengaruhi berbagai bidang didalam kehidupan terutama bidang pendidikan. Selain itu hal ini juga didorong oleh problematika yang terjadi dalam pembelajaran sejarah dimana pembelajaran yang seringkali dianggap monoton dan membosankan serta hanya berfokus dalam pada bacaan dan hafalan. Sehingga diperlukan adanya perubahan dan inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat disampaikan dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media Komik berbasis Canva untuk meningkatkan Minat Belajar Sejarah kelas X SMAN 4 Kota Jambi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (Research & Development) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan : Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation. Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar dan uji coba lapangan. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil pada penelitian ini 1) Menghasilkan produk berupa media Komik Berbasis Canva menggunakan aplikasi canva . 2) Efektifitas penggunaan produk media komik berbasis canva untuk meningkatkan minat belajar sejarah. terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli materi dengan skor persentase 90% (Sangat Layak) dan validasi ahli materi dengan skor 98,33%(Sangat Layak) menunjukkan media komik berbasis canva layak digunakan dan di ujicobakan kepada siswa. Setelah itu hasil yang diperoleh dalam melihat respon siswa ialah dengan dengan rata-rata nilai 45,96 dengan persentase 91% (Sangat Baik) melalui hasil ini media komik dikategorikan sangat baik. Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V26. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa perolehan Sig 2-tailed pada uji efektivitas serta uji peningkatan $< 0,05$. Artinya, media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan minat belajar sejarah siswa.