

ABSTRAK

Anggraeni, Santi. 2025. **Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Ibis Paint X* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi**. Program Studi Pendidikan Sejarah PIPS FKIP Universitas Jambi. Pembimbing (1) Drs. Budi Purnomo, M.Hum., M.Pd (2) Yoan Mareta, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik Digital, *Ibis Paint X*, Motivasi Belajar Sejarah Siswa

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar pesertadidik dalam pembelajaran sejarah dengan hasil penyebaran angket awal observasi sebanyak 60% dengan kategori motivasi belajar rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik digital berbasis *Ibis Paint X* dan untuk mengetahui efektivitas media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas X SMA Negeri 6 Kota Jambi

Penelitian ini merupakan penelitian Pengembangan (RnD) yang menggunakan Model ADDIE dengan tahapan: *Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Subjek uji coba dalam penelitian ini dengan melakukan uji oba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi.

Hasil penelitian : 1) Mengatasi Permasalahan di sekolah berupa rendahnya motivasi belajar sejarah siswa menggunakan produk komik digital berbasis *Ibis Paint X*. 2) Efektivitas penggunaan produk media komik digital berbasis *Ibis Paint X* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah. Terdapat beberapa hasil diantaranya melalui hasil validasi ahli materi dengan skor 88% (Sangat Layak) dan validasi ahli media dengan skor 83,3% (Sangat Layak). Menunjukkan media komik digital berbasis *Ibis Paint X* layak digunakan dan di uji cobakan kepada peserta didik. Selain itu hasil yang diperoleh dalam melihat respon siswa ialah rata-rata dengan presentase 88% (Sangat Layak). Melalui hasil ini media komik digital berbasis *Ibis Paint X* dikategorikan sangat layak. Hasil perhitungan data menggunakan SPSS V26. Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa perolehan taraf signifikansi $> 0,05$ pada penguji kesetaraan serta uji efektivitas Sig 2-tailed $< 0,025$. Artinya media ini efektif digunakan serta dapat meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa.