

ABSTRAK

Pengembangan E-comic Sebagai Media Pembelajaran Sejarah

Oleh: Iwa Salji Elbi Satria

Penelitian ini mengkaji tentang media pembelajaran sejarah, yang berangkat dari berbagai macam persoalan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di MAN 1 Mukomuko. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui proses pengembangan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah, untuk menganalisis kelayakan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah dan untuk menganalisis kepraktisan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development (R&D)*. prosedur pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE, yang dijalankan 4 tahapan yaitu, analisis, perencanaan, pengembangan dan implementasi. Instrument penelitian ini menggunakan angket, yang terdiri dari angket penilaian kelayakan dan angket penilaian praktikalitas. Penilaian kelayakan dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, sedangkan penilaian praktikalitas dilakukan oleh siswa dan guru.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dihasilkan produk berupa media e-comic sebagai media pembelajaran sejarah. adapun tahapan yang dilakukan untuk menghasilkan produk e-comic sebagai media pembelajaran sejarah adalah sebagai berikut: (1) tahap analisis, yaitu menganalisis permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah, pada tahap dilakukan analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. (2) tahap perancangan, pada tahap ini merancang produk e-comic sebagai media pembelajaran sejarah langkah-langkah dalam tahap ini yaitu, membuat ringkasan materi, membuat *storyline*, pembuatan ilustrasi atau gambar. (3) tahap pengembangan, pada tahap ini bertujuan untuk menghasilkan media e-comic yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah, dari penilaian dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian menunjukkan e-comic sebagai media pembelajaran sejarah sangat layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. (4) tahap implementasi, pada tahap ini dilakukan uji coba e-comic sebagai media pembelajaran sejarah untuk mengetahui kepraktisannya, untuk mengetahui kepraktisan media e-comic dilakukan penilaian oleh siswa dan guru hasilnya menunjukkan bahwa media e-comic sangat praktis digunakan sebagai media pembelajaran sejarah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, E-Comic, Pembelajaran Sejarah