

## ABSTRAK

**Ayu Larasati. NIM. 3162121006. Pengembangan Media Komik Pada Materi Perang Gerilya Jenderal Soedirman Untuk Siswa Kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan media komik dan menguji kelayakan media komik pada materi perang gerilya Jenderal Soedirman pada siswa kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada model Borg and Gall. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan sembilan tahap yaitu 1) Penelitian dan Pengumpulan data; 2) Perencanaan; 3) Pengembangan produk tahap awal; 4) Uji Coba tahap awal; 5) Revisi produk utama; 6) Uji Coba lapangan utama; 7) Revisi produk operasional; 8) Uji Lapangan Operasional; 9) Revisi produk akhir. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket. Data yang diperoleh berupa hasil angket respon dari ahli materi, ahli media dan siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik perang gerilya Jenderal Soedirman mendapat persentase kelayakan dari penilaian ahli materi sebesar 85,88% yang termasuk dalam kategori “Sangat valid” dan penilaian ahli media tahap I sebesar 64% yang termasuk dalam kriteria “valid”, dan penilaian ahli media tahap II sebesar 74,66% yang termasuk dalam kriteria “valid”. Penilaian siswa dalam uji coba tahap awal, uji coba lapangan utama, dan uji lapangan operasional masing-masing mendapat persentase kelayakan sebesar 75,77%; 86,06% dan 91,55%. Nilai 75,77% dalam uji coba tahap awal termasuk dalam kriteria “valid”, nilai 86,06% dalam uji coba lapangan utama termasuk dalam kriteria “sangat valid”, dan nilai 91,55% dalam uji lapangan operasional termasuk dalam kriteria “sangat valid”. Dengan hal ini, maka media komik layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas XI SMA Swasta Cerdas Bangsa Namorambe. Penggunaan media komik dapat mengaktifkan siswa secara fisik dan mental. Media komik mampu menarik perhatian siswa untuk belajar, memudahkan belajar siswa, serta merangsang siswa mengingat materi secara lebih mudah. Ketika dilakukan uji coba tampak siswa terpicu untuk berdiskusi dengan teman disekitar tempat duduknya.

**Kata Kunci : Pengembangan, Media Komik, Perang Gerilya Jenderal Soedirman**