

ABSTRAK

Roberson Dongoran. NIM. 3191121013. Pengembangan Media Pembelajaran E – Komik Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Pada Materi Indonesia Merdeka Di SMA. Universitas Negeri Medan. 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengetahui kelayakan media E – Komik berbasis canva pada pembelajaran sejarah, (2) mengetahui keefektivan penggunaan media E – Komik berbasis canva pada pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menggunakan model pengembangan ADDIE, yang meliputi lima tahap pengembangan yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Instrumen pengumpulan data berupa lembar penilaian untuk ahli materi, ahli media, dan angket uji coba produk oleh siswa. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data adalah teknik analisis data kualitatif berupa komentar dan saran serta analisis kuantitatif berupa skor jawaban dan persentase penilaian. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap T.A 2022-2023. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS SMAS Dharmawangsa Medan. Pengembangan penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa E – Komik yang telah di validasi oleh ahli materi dengan skor 4 dengan kategori sangat layak dan validasi oleh ahli media dengan skor 4 masuk dalam kategori sangat layak, serta uji coba pemakaian media oleh siswa mendapatkan persentase nilai 3,41% dengan kategori sangat layak. Keefektivan media E – Komik ini baik digunakan berdasarkan hasil belajar siswa dengan kriteria skor *N Gain* 0,6, dengan hasil tersebut maka e-komik efektif digunakan. Dan rata-rata persentase tafsiran skor *N Gain* adalah 64,05 berdasarkan kriteria Hake. Berdasarkan hasil uji coba kelayakan dan keefektivan media tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik dan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar pada materi Indonesia Merdeka di kelas XI SMAS Dharmawangsa Medan.

Kata Kunci : E–Komik Sejarah, Canva, Penelitian dan Pengembangan (R&D)