

ABSTRAK

Yana Astuti. NIM 3163321033. Pengembangan *E-Comic* Materi Kerajaan Mataram Kuno Di Indonesia Abad VIII-X Masehi Mata Pelajaran Sejarah Untuk Siswa Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Aek Kuasan. Skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah. Fakultas Ilmu Sosial . Universitas Negeri Medan. 2022.

Penelitian ini bertujuan (1) untuk mengetahui proses pengembangan *e-comic* pada materi mataram kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi pada mata pelajaran sejarah untuk siswa kelas XI IPS. (2) untuk mengetahui kelayakan media *e-comic* di Kelas XI IPS pada materi Mataram Kuno di Indonesia Abad VIII-X Masehi. Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)* dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada siswa. Dari hasil validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media pembelajaran *e-comic* mendapatkan penilaian 28,5 dengan persentase nilai 71,25 kategori “Cukup Valid” (Revisi). Dalam penelitian ini terdapat dari 2 kriteria penilaian diantaranya aspek materi dan bahasa. Namun melihat respon dari ahli materi dan ahli media *e-comic* yang dikembangkan harus melakukan revisi sesuai kesepakatan antara penelitian dan ahli validasi media. Hasil revisi untuk validasi oleh ahli materi diketahui bahwa media *e-comic* mendapatkan penilaian 35 dengan persentase nilai 87,5 kategori “Sangat Valid” (Tidak perlu Revisi). Hasil validasi oleh ahli media diketahui bahwa media *e-comic* mendapatkan penilaian 18,66 dengan persentase nilai 70 dengan kategori “Cukup Valid” (Revisi). Dalam penelitian tersebut terdiri dari 2 kriteria penilaian diantaranya aspek bahasa dan aspek penyajian menyeluruh. Namun melihat respon ahli media, media yang dikembangkan harus melakukan revisi sesuai dengan kesepakatan antara peneliti dan ahli validasi media, hasil revisi untuk validasi oleh ahli media diketahui bahwa media *e-comic* mendapatkan penilaian 64 dengan persentase nilai 80 kategori “Valid” (Tidak Perlu Revisi). Dengan demikian, pengembangan media ini telah berhasil mencapai tujuan akhir dari penelitian yaitu melihat respon ahli media bahwa media *e-comic* yang dikembangkan dapat/layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil uji coba produk pada kelompok kecil sebanyak 5 orang siswa dari kelas XI IPS 2 diketahui bahwa media *e-comic* mendapatkan penilaian 59,8 dengan persentase nilai 92 kategori angket “Sangat valid (tidak perlu revisi)”. Hasil uji coba kelompok besar dengan seluruh siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 29 siswa, diketahui bahwa media pembelajaran *e-comic* mendapatkan penilaian 54,2 dengan persentase 83,39 kategori “Valid” (Tidak Perlu Revisi). Dengan demikian pengembangan media pembelajaran *e-comic* ini telah berhasil mencapai tujuan dari penelitian yaitu dengan melihat respon siswa dalam menggunakan media pembelajaran *e-comic* yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

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