

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS ANDROID PADA MATERI MASA PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA 1941–1945 SEBAGAI KEMAMPUAN HISTORICAL NARRATIVE SISWA KELAS XI.2 SMAN 3 METRO METRO

Oleh

Adi Kurniawan

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas aplikasi komik berbasis Android Sejarahku sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan historical narrative pada materi pendudukan Jepang di Indonesia tahun 1942–1945 dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Hasil pengembangan menunjukkan bahwa aplikasi *Sejarahku* layak digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian ahli media memperoleh skor 88 (rata-rata 4,6) dengan kategori sangat layak, ahli materi memberi skor 81 (rata-rata 4,5) dengan kategori sangat layak, sedangkan praktisi pendidikan memberikan skor 109 (rata-rata 4,67) dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik pada uji coba terbatas juga menunjukkan nilai 76,4% dengan kategori layak.

Uji efektivitas memperlihatkan peningkatan nilai rata-rata dari 49,5 (*pretest*) menjadi 84 (*posttest*) dengan selisih 34,5 poin, dan uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan sig. 0,000 < 0,05, sehingga media ini terbukti berpengaruh positif terhadap hasil belajar. Distribusi *posttest* menempatkan 3 siswa pada kategori sangat tinggi, 6 siswa kategori tinggi, dan mayoritas pada kategori cukup. Dengan demikian, aplikasi *Sejarahku* efektif meningkatkan hasil belajar sekaligus kemampuan *historical narrative* peserta didik.

Kata Kunci: Aplikasi, *Komik Digital*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED COMIC MEDIA ON THE JAPANESE OCCUPANCY PERIOD IN INDONESIA 1941–1945 TO IMPROVE THE HISTORICAL NARRATIVE ABILITY OF GRADE XI.2 STUDENTS OF SMAN 3 METRO

By

Adi Kurniawan

*This study aims to develop and test the effectiveness of the Android-based comic application *Sejarahku* as an interactive learning medium to improve students' historical narrative skills on the topic of the Japanese occupation in Indonesia from 1942 to 1945, using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The development results show that the *Sejarahku* application is feasible to be used as a learning medium. The media expert assessment obtained a score of 88 (average 4.6) in the “highly feasible” category, the material expert gave a score of 81 (average 4.5) in the “highly feasible” category, while the education practitioner gave a score of 109 (average 4.67) also in the “highly feasible” category. Student responses in limited trials also showed a score of 76.4%, categorized as feasible. The effectiveness test revealed an increase in the average score from 49.5 (pretest) to 84 (posttest), with a difference of 34.5 points, and the Paired Sample t-Test showed sig. 0.000 < 0.05, indicating that the media had a significant positive effect on learning outcomes. The posttest distribution placed 3 students in the very high category, 6 students in the high category, and the majority in the fair category. Thus, the *Sejarahku* application is effective in improving both learning outcomes and students' historical narrative skills.*

Keywords: Applications, Digital Comics, Learning Media