

## ABSTRAK

**Lilis Hutria (NPM: 15020017) Model Media Pembelajaran Berbentuk Komik Sejarah Berbasis Information Technology (IT) Pada Materi Proses Masuk Dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa Di Indonesia Pada Siswa Kelas XI. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sejarah. Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan STKIP PGRI Sumatera Barat, Padang, 2019.**

Penelitian pengembangan model media pembelajaran ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar siswa dalam belajar sejarah yang dipengaruhi oleh keterbatasan media pembelajaran. Guru perlu menggunakan sumber lainnya sebagai penunjang proses pembelajaran. Rumusan penelitian ini adalah bagaimana pengembangan model media pembelajaran berbentuk komik sejarah berbasis *Information Technology (IT)* pada materi proses masuk dan perkembangan penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia pada siswa kelas XI. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model media pembelajaran berbentuk komik sejarah berbasis *Information Technology (IT)* pada materi proses masuk dan perkembangan penjajahan Bangsa Eropa di Indonesia pada siswa kelas XI.

Metode Penelitian ini adalah penelitian R&D (Research and Development) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analys (Analisis Kebutuhan, Analisis Kurikulum, Analisis Karakter Peserta Didik)*, *Design (Perancangan)*, *Develop (Pengembangan)*, *Implementasi (Uji Coba Terbatas)*, and *Evaluate (Revisi Terakhir)*. Namun, penelitian ini hanya dilakukan sampai tahap Uji Coba terbatas pada sekolah yang ditunjuk untuk tempat penelitian (Implementasi).

Hasil dari penelitian ini sebagai berikut pertama, uji validitas kelayakan isi, dan kelayakan kegrafikaan 90,38% kategori (Sangat Valid) ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, dan kesesuaian dengan waktu. Kedua, uji praktikalitas praktis Guru dengan kategori sangat praktis, yaitu dari hasil rata-rata uji praktikalitas 81,25 % ditinjau dari aspek kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran komik dan kesesuaian dengan waktu. Ketiga, hasil praktikalitas siswa dari aspek kemudahan dalam penggunaan media pembelajaran komik dan kesesuaian dengan waktu 85,54 % dengan kategori sangat praktis. Kesimpulan adalah pengembangan model pembelajaran komik sejarah yang dihasilkan sudah valid dan sangat praktis.

