

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK PEMBELAJARAN SEJARAH SUATU ALTERNATIF

Julia Valentina Labatar  
Universitas Sanata Dharma  
2018

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan produk pengembangan media komik pembelajaran sejarah suatu alternatif.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Borg & Gall. Ada 10 tahap, namun dalam penelitian ini hanya dilakukan dengan tiga tahap saja. Prosedur pengembangan dalam penelitian ini yaitu 1). Melakukan penelitian pendahuluan (pra survei) untuk mengumpulkan informasi (kajian pustaka), identifikasi permasalahan yang dijumpai dalam pembelajaran, dan merangkum permasalahan, 2). Melakukan perencanaan (identifikasi dan definisi keterampilan, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, 3). Mengembangkan jenis/bentuk produk awal dan validasi desain produk. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen kuesioner dan analisis data yang digunakan yaitu deskriptif analitis.

Hasil penelitian dan pengembangan ini menunjukkan bahwa media komik pembelajaran sejarah yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak. Hal ini ditunjukkan dari penilaian validasi ahli media pada aspek tampilan, penyajian dan kebahasaan memberikan kriteria “baik” pada validasi tahap pertama dan memberikan kriteria “sangat baik” pada validasi tahap kedua.

**Kata Kunci:** penelitian dan pengembangan, media komik, dan alternatif

**ABSTRACT**

**THE DEVELOPMENT OF HISTORICAL LEARNING WITH COMIC AS  
AN ALTERNATIVE MEDIA**

Julia Valentina Labatar  
Sanata Dharma University  
2018

This study aims to describe the process and product development of comic media learning as alternative.

This is a Research and Development Research by Borg & Gall. There are 10 stages, but in this study, three stages only are used. The procedure of this research include 1). Conducting preliminary (pre-survey) research to collect information (literature review), identifying problems encountered in learning, and summarizing the problem, 2). Planning (identification and definition of skills, goal formulation, learning sequencing, 3). Developing initial product type and product design validation. Data collection techniques used in this study is questionnaires and data analysis instruments used, descriptive analytical.

The results of this research and development show that the historical comic learning media developed by the researcher is feasible. This is demonstrated by the assessment of media expert validation on the display, presentation and language aspects of the “good” criterion in the first stage validation and gives the “excellent” criterion in the second stage of validation.

**Keywords: research and development, comic media, and alternative**

