

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI KOMIK DIGITAL PERANG PUPUTAN KLUNGKUNG UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH SISWA

Oleh

Dewa Ayu Gita Febriani, NIM 2214021023

Prodi Pendidikan Sejarah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) mengembangkan media pembelajaran komik digital Perang Puputan Klungkung, (2) menganalisis efektivitas media komik digital Perang Puputan Klungkung, (3) menganalisis peranan media komik digital ini dalam meningkatkan literasi sejarah siswa. Penelitian menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Four-D (Define, Design, Develop, Disseminate). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, serta *pretest* dan *posttest* untuk mengukur literasi sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital dinyatakan sangat baik berdasarkan validasi ahli materi dan media. Implementasi di kelas memperlihatkan peningkatan literasi sejarah yang signifikan, ditunjukkan oleh rata-rata nilai *pretest* 50,1765 meningkat menjadi 87,7647 pada *posttest* dengan nilai rata-rata yang diperoleh melalui rumus N-Gain sebesar 0.7528 yang termasuk dalam kategori efektivitas tinggi. Komik digital mampu membantu peserta didik memahami kronologi, sebab-akibat, dan makna historis peristiwa secara lebih kontekstual dan menarik. Temuan ini menegaskan bahwa komik digital Puputan Klungkung layak digunakan sebagai inovasi pembelajaran sejarah berbasis teknologi yang kontekstual, menarik, dan adaptif.

Kata Kunci : Komik Digital, Puputan Klungkung, Media Pembelajaran Sejarah

ABSTRACT

This study aims to: (1) develop digital comic learning media of the Puputan Klungkung War, (2) analyze the effectiveness of the digital comic media of the Puputan Klungkung War, (3) analyze the role of this digital comic media in improving students' historical literacy. The study uses a Research and Development (R&D) approach with the Four-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). The research subjects were grade XI students of SMA Negeri 2 Semarang. Data were collected through observation, interviews, expert validation, and pretest and posttest to measure historical literacy. The results of the study showed that the digital comic media was declared very good based on validation by material and media experts. Implementation in the classroom showed a significant increase in historical literacy, indicated by an average pretest score of 50.1765 increasing to 87.7647 in the posttest with an average score obtained through the N-Gain formula of 0.7528 which is included in the high effectiveness category. Digital comics can help students understand the chronology, cause and effect, and historical significance of events in a more contextual and engaging way. These findings confirm that the Puputan Klungkung digital comic is a suitable technology-based history learning innovation that is contextual, engaging, and adaptive.

Keywords: *Digital Comics, Puputan Klungkung, History Learning Media*

