

ABSTRAK

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Higher Order Thinking Skills Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Di SMA Negeri 1 Blahbatuh

Oleh

Gusti Ayu Sandya Aiswarya, NIM 2214021030

Program Studi Pendidikan Sejarah

Penelitian ini difokuskan untuk merancang media Komik Digital berbasis *Higher Order Thinking Skills*, menguji tingkat kevalidan serta kepraktisannya, dan mengevaluasi sejauh mana efektivitasnya dalam mendongkrak pencapaian belajar sejarah siswa di SMA Negeri 1 Blahbatuh. Prosedur pengembangan ini mengadopsi pendekatan *Research and Development (R&D)* melalui kerangka ADDIE, yang mencakup fase *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Luaran dari proses ini menghasilkan produk berupa Komik Digital sebanyak 44 halaman yang memuat materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan integrasi indikator HOTS C4, C5, dan C6. Hasil evaluasi dari validator materi mencatat tingkat persentase sebesar 100%, sementara untuk validator media 81,25%, keduanya berkategori sangat valid. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase 83,33% perolehan skor menunjukkan angka 81,67% pada tahap uji coba kelompok terbatas, serta 84,38% berdasarkan penilaian pendidik, yang seluruhnya dikategorikan ke dalam tingkat kepraktisan sangat tinggi. Kenaikan skor rata-rata pada kelas eksperimen merefleksikan tingkat keefektifan media tersebut, yang terlihat dari lonjakan hasil belajar dari 76,70 menjadi 86,86, sedangkan kelas kontrol dari 67,50 menjadi 74,05. Berdasarkan analisis statistik menggunakan uji Mann-Whitney U, diperoleh angka signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05, serta skor N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,404 berbanding 0,206 pada kelompok kontrol. Oleh karena itu, inovasi Komik Digital berbasis HOTS ini sah secara metodologis, memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, serta terbukti ampuh mendongkrak pencapaian hasil belajar sejarah peserta didik.

Kata Kunci: Komik Digital, *Higher Order Thinking Skills*, Hasil Belajar Sejarah, Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, ADDIE.

ABSTRACT

Development of Digital Comic Based on Higher Order Thinking Skills to Improve History Learning Outcomes at SMA Negeri 1 Blahbatuh

This study focused on designing a digital comic medium based on Higher Order Thinking Skills, testing its validity and practicality, and evaluating its effectiveness in boosting students' history learning outcomes at Blahbatuh State High School 1. The development procedure adopted a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE framework, which includes the Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. The output of this process is a 44-page digital comic containing material on the Proclamation of Indonesian Independence, integrated with HOTS indicators C4, C5, and C6. The evaluation results from the content validators recorded a validity rate of 100%, while the media validators recorded 81.25%; both are categorized as highly valid. The practicality test results yielded a score of 83.33%, with a score of 81.67% during the limited-group pilot test and 84.38% based on educator assessments—all categorized as “very high” practicality. The increase in the average score in the experimental class reflects the effectiveness of the media, as evidenced by a jump in learning outcomes from 76.70 to 86.86, while the control class's score rose from 67.50 to 74.05. Based on a statistical analysis using the Mann–Whitney U test, a significance value of 0.000—which is less than 0.05—was obtained, and the N-Gain score for the experimental group was 0.404 compared to 0.206 for the control group. Therefore, this HOTS-based digital comic innovation is methodologically sound, has a very high level of practicality, and has been proven effective in boosting students' history learning outcomes.

Keywords: *Digital Comic, Higher Order Thinking Skills, History Learning Outcomes, Proclamation of Indonesian Independence, ADDIE*