

ABSTRAK

Ijang Permana Sidik. 0700702. (2013). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah. Skripsi: Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran sejarah. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis pada mata pelajaran sejarah. (2) Mengetahui keefektifan penggunaan media komik digital terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek sintesis pada mata pelajaran sejarah.

Penelitian ini merupakan penelitian kuasi atau biasa juga disebut eksperimen semu. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *total sampling* dimana sampel merupakan seluruh siswa kelas 7 di SMP Al Mukarromah Bandung. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif berupa pilihan ganda dengan empat alternatif jawaban.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek analisis dan sintesis pada mata pelajaran sejarah.

Saran dari penelitian ini adalah hendaknya para guru di sekolah dapat memanfaatkan media komik digital sebagai salah satu alternatif pemecahan masalah belajar dalam mata pelajaran Sejarah.

ABSTRACT

Ijang Permana Sidik. 0700702. (2013). Effectiveness Media Digital Comics for Increasing Student Learning Outcomes in Subjects History. Thesis: Curriculum and Technology Education Faculty of Education, Universitas Pendidikan Indonesia.

The main objective of this study was to determine the effectiveness of the use of digital comics for improving student learning outcomes in the cognitive domain of historical subjects. The study specifically aims to: (1) Determine the effectiveness of the use of digital comics to increase student learning outcomes in the cognitive aspects of the analysis of historical subjects. (2) Determine the effectiveness of the use of digital comics to increase student learning outcomes in the cognitive aspects of the synthesis of historical subjects.

This research usually known as quasi-experiment. The sampling technique used in this study is the total sampling technique in which a sample of all 7th grade students in junior Al Mukarromah Bandung. The instrument used is a multiple choice objective test with four alternative answers.

The results showed that the digital comics was effective to improving student learning outcomes the cognitive aspects of the analysis and synthesis of historical subjects.

Suggestions of this study are the teachers in the school should be able to take advantage of digital comics medium as an alternative learning problem solving in History subjects.