

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS *FLIPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA TEMA 2 SUBTEMA 2 DONGENG
TENTANG “ KISAH SEMUT DAN MERPATI” KELAS III DI SD IT SALSABILA
PALEMBANG**

AGUSTIN PRATIWI

2020143094

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu produk media pembelajaran komik berbasis *flipbook* pada pembelajaran bahasa Indonesia materi dongeng “ Kisah Semut dan Merpati” kelas III SD IT Salsabila Palembang yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, evaluation). Objek penelitian ini adalah siswa kelas III SD IT Salsabila Palembang. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, dokumentasi, observasi, angket dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan dapat dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan skor rata-rata 97,33% penilaian ahli materi dengan skor rata-rata 90%, dan penilaian ahli bahasa dengan skor rata-rata 91,42%. Media komik berbasis *flipbook* juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan angket respon siswa one to one dengan total skor rata-rata 93,33% dan berdasarkan angket respon siswa small group dengan skor rata-rata 95% dengan kategori sangat praktis. Dan media komik berbasis *flipbook* dinyatakan sangat efektif berdasarkan hasil test yang diperoleh dari siswa dengan total skor rata-rata 90,43% dengan katagori sangat efektif.

Kata Kunci : Media, Komik, *Flipbook*, dan Dongeng