

**PENGEMBANGAN CERITA RAKYAT BERBENTUK *E-COMIC* UNTUK
MENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Siti Fartima

2021143362

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media ajar berbentuk *e-comic* untuk mendukung pembelajaran bahasa Indonesia yang valid, dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode *research and development* dengan menggunakan model ADDIE (*analyse, design, development, implementation, evaluation*). Hasil analisis data menunjukkan *e-comic* yang dikembangkan peneliti termasuk kategori “sangat valid” berdasarkan lembar angket validasi para ahli (ahli media dan ahli bahasa) dengan nilai kevalidan 84 %. *E-comic* yang dikembangkan juga termasuk kategori “sangat praktis” berdasarkan hasil angket respon peserta didik dengan menggunakan *one to one* rata-rata 88 %, serta hasil uji coba dengan *small group* rata-rata 89 % termasuk kategori sangat praktis. Dan dengan respon guru mengisi lembar angket dengan rata-rata 90 % yang termasuk kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa produk *e-comic* ini dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci : Pengembangan Media, E-comic, Pembelajaran Bahasa Indonesia