

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* PADA TEMA 6 CITA-
CITAKU SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU
PEMBELAJARAN 1**

Pendekatan Penelitian *Research And Development* (R&D) pada Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kawungluwuk Semester Genap Tahun
Pembelajaran 2021/2022

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Mengikuti Ujian Sarjana Pendidikan



Oleh

RIZKIA INNAYA PUTRI

037118110

PROGRAM PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PAKUAN

BOGOR

2022

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK* TEMA 6 CITA CITA-CITAKU SUBTEMA 1 AKU DAN CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 1

Penelitian *Research and Development* (R&D)
Pada Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Negeri Kawungluwuk
Kabupaten Cianjur Semester Genap
Tahun Pelajaran 2021/2022

Rizkia Innaya Putri (037118110)

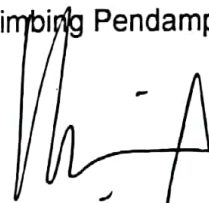
Menyetujui :

Pembimbing Utama,



Dr. Sumardi, M.Pd.
NIP. 195206161981031001

Pembimbing Pendamping,



Dr. Nita Karmila, M.Pd.
NIK.1.0316026727

Mengetahui :

Dekan,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Pakuan

Ketua Program Studi,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Eka Suhardi, M.Si.
NIK. 1.0694021205

Dr. Elly Sukmanasa, M.Pd.
NIK. 1.0410012510

ABSTRAK

Rizkia Innaya Putri, 037118110, Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku Pembelajaran 1. Media pembelajaran merupakan sarana yang sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik di dalam kegiatan proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* tema 6 cita-citaku subtema 1 aku dan cita-citaku pembelajaran 1. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan awal, desain media pembelajaran, pengembangan media pembelajaran dan melakukan uji validasi kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, kemudian dilaksanakan Implementasi secara terbatas kepada peserta didik kelas IV berjumlah 35 siswa. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan memiliki kategori sangat layak. Hal ini didasarkan pada persentase ahli media sebesar 92%, ahli bahasa sebesar 100%, ahli materi 86% dan respon peserta didik dengan perolehan rata-rata sebesar 98%. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital berbasis *flipbook* yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai alat bantu belajar.

Kata Kunci: *Media komik digital, Flipbook, Tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku.*

ABSTRACT

Rizkia Innaya Putri, 037118110, Development of Digital Comic Flipbook-Based Media, Theme 6: My Aspiration, Sub-theme 1: My Learning Aspiration and I, 1. Learning media are essential for getting students' attention in teaching and learning activities. Therefore, it is necessary to develop learning media. This research intended to develop a digital comic learning media product based on flipbook Theme 6: My Aspiration, Sub-theme 1: My Learning Aspiration and I 1. This study employed Research and Development (R&D) method, applying the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This research started with a necessities analysis to determine the initial necessary, design learning media, develop learning media and conduct validation tests on media experts, linguists and material experts; subsequently, the implementation conducted a limited basis to 35 class IV students. The study's findings indicated that the developed Digital Comic Flipbook-Based Media had a highly feasible category. This was based on the percentage of media experts at 92%, linguists at 100%, material experts at 86% and student responses with an average acquisition at 98%. Based on the results of this study, it can be summarised that the Digital Comic Flipbook-Based Media developed was feasible to be utilised as a learning aid instrument.

Keywords: *Digital comic media, Flipbook, The theme of my ideals, sub-themes of me and my ideals.*