

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS  
FLIPBOOK PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA  
INDONESIA KELAS IV SD**

Oleh  
**DEWA AYU RIKA PERMATA SARI, NIM. 2211031699**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman siswa terhadap materi kalimat efektif pada pembelajaran Bahasa Indonesia karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung konvensional. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital berbasis *flipbook* pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, ahli desain pembelajaran, angket respon guru dan siswa, serta tes hasil belajar siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan statistika inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital berbasis *flipbook* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli. Respon guru dan siswa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan praktis, menarik, dan mudah digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dari rata-rata nilai *pretest* 61,86 menjadi 81,14 pada *posttest*. Hasil uji hipotesis memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 ( $\leq 0,05$ ), sehingga media dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kalimat efektif. Dengan demikian, media komik digital berbasis *flipbook* dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang mampu menciptakan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Komik Digital, *Flipbook*, Kalimat Efektif, Hasil Belajar Siswa

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by students' low understanding of effective sentences in Indonesian language learning due to the use of less engaging and conventional learning media. This study aims to develop a valid, practical, and effective flipbook-based digital comic media for effective Indonesian language sentences in grade IV elementary school. This study uses the ADDIE development model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects were grade IV elementary school students. The instruments used included validation sheets from material experts, media experts, and instructional design experts, teacher and student response questionnaires, and student learning achievement tests. Data analysis techniques used quantitative descriptive analysis and inferential statistics. The research results show that the flipbook-based digital comic media was categorized as highly feasible based on expert validation. Teacher and student responses indicated that the developed media was practical, engaging, and easy to use in learning. The effectiveness test results showed an increase in student learning outcomes, from an average pretest score of 61.86 to 81.14 in the posttest. The hypothesis test results obtained a significance value of 0.000 ( $\leq 0.05$ ), indicating that the media was effective in improving student learning outcomes in effective sentences. Therefore, flipbook-based digital comic media can be used as an alternative, innovative learning medium capable of creating more engaging, interactive, and meaningful learning for elementary school students.*

**Keywords:** *Digital Comic Media, Flipbook, Effective Sentences, Student Learning Outcomes*