

ABSTRAK

Satriana. 2022. Pengembangan Media CodiBook (*Learning Comic Berbasis Digital Book*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Kelas III SDN Unggulan Bontomanai Kabupaten Gowa, dibimbing oleh Andi Sukri Syamsuri dan Muhammad Akhir.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran CodiBook (*Learning Comic Berbasis Digital Book*) yang valid, praktis dan efektif dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ASSURE. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Unggulan Bontomanai dengan jumlah keseluruhan 30 siswa, jumlah laki-laki 16 orang dan perempuan 14 orang. Instrument pengumpulan data berupa lembar observasi, angket, dan tes. Analisis data dilakukan dengan cara kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media CodiBook (*Learning Comic Berbasis Digital Book*) dan instrument penelitian berupa kelayakan teknologi, buku panduan, RPP, angket respons guru, angket respons peserta didik, lembar observasi aktivitas belajar peserta didik dan instrument hasil belajar dinyatakan valid. Media CodiBook (*Learning Comic Berbasis Digital Book*) dinyatakan praktis karena ketiga indikator tercapai yaitu respons guru pada tingkat kevaliditasan tinggi, respons peserta didik pada tingkat kevaliditasan tinggi, dan hasil observasi aktivitas belajar peserta didik pada tingkat kevaliditasan tinggi. Media CodiBook (*Learning Comic Berbasis Digital Book*) dinyatakan efektif karena ketuntasan belajar klasikan mencapai 80%.

Kata Kunci: Learning Comic, Digital Book, Hasil Belajar.