

## Lampiran 01. Surat Pengantar Pengumpulan Data



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
 UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
 KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0214/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 28 Dangin Puri  
 di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu difasilitasi mencari data/informasi yang diperlukan guna penyelesaian tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Kadek Surya Adywinata  
 NIM : 1811031088  
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Semester : VIII (Delapan)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 16 Maret 2022

Ketua,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
 NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 02. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KOTA DENPASAR  
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA  
KORWIL KECAMATAN DENPASAR UTARA  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 28 DANGIN PURI**



Jl. Kamboja No. 4 Denpasar, Telp. ( 0361 ) 256608  
NSS : 101220901064. NPSN : 50103844 email : [s28dangri@yahoo.com](mailto:s28dangri@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**  
**421 /15/SDN28Dangri/III/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini. Plt. Kepala Sekolah SD Negeri 28 Dangin Puri

Nama Lengkap : Ni Putu Wiwik Kusuma Dewi, S.Pd.M.Pd.  
NIP : 19840815 201001 2 043  
Pangkat/Golongan : Penata Muda Tk.I / III b  
Jabatan : Guru Pertama ( Plt. Kepala Sekolah )  
Sekolah : SD Negeri 28 Dangin Puri

Menyatakan dengan ini bahwa ;

Nama Lengkap : I Kadek Surya Adywinata  
NIM : 1811031088  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Semester : VIII ( Delapan )

Memang benar nama tersebut diatas diterima di SDN. 28 Dangin Puri untuk melaksanakan Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Skripsi dari tanggal 21 Maret 2022 sampai selesai

Demikianlah Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Denpasar, 18 Maret 2022

Plt. Kepala SDN 28 Dangin Puri

*Ni Putu Wiwik Kusuma Dewi*  
Ni Putu Wiwik Kusuma Dewi, S.Pd.M.Pd.  
NIP. 19840815 201001 2 043

### Lampiran 03. Surat Validasi Ahli Isi Muatan Pelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0184 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Drs. Made Putra, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi isi produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Kadek Surya Adywinata  
NIM : 1811031088  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 9 Maret 2022

Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

## Lampiran 04. Surat Validasi Ahli Desain & Media Pembelajaran



UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIT PELAKSANA PROSES BELAJAR MENGAJAR  
KAMPUS DENPASAR

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar Fax & Telp. (0361)720964

Nomor : 0184 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Drs. Made Putra, M.Pd.

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan dibantu diberikan keterangan yang diperlukan guna validasi desain instruksional dan media produk hasil penelitiannya. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Kadek Surya Adywinata  
NIM : 1811031088  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

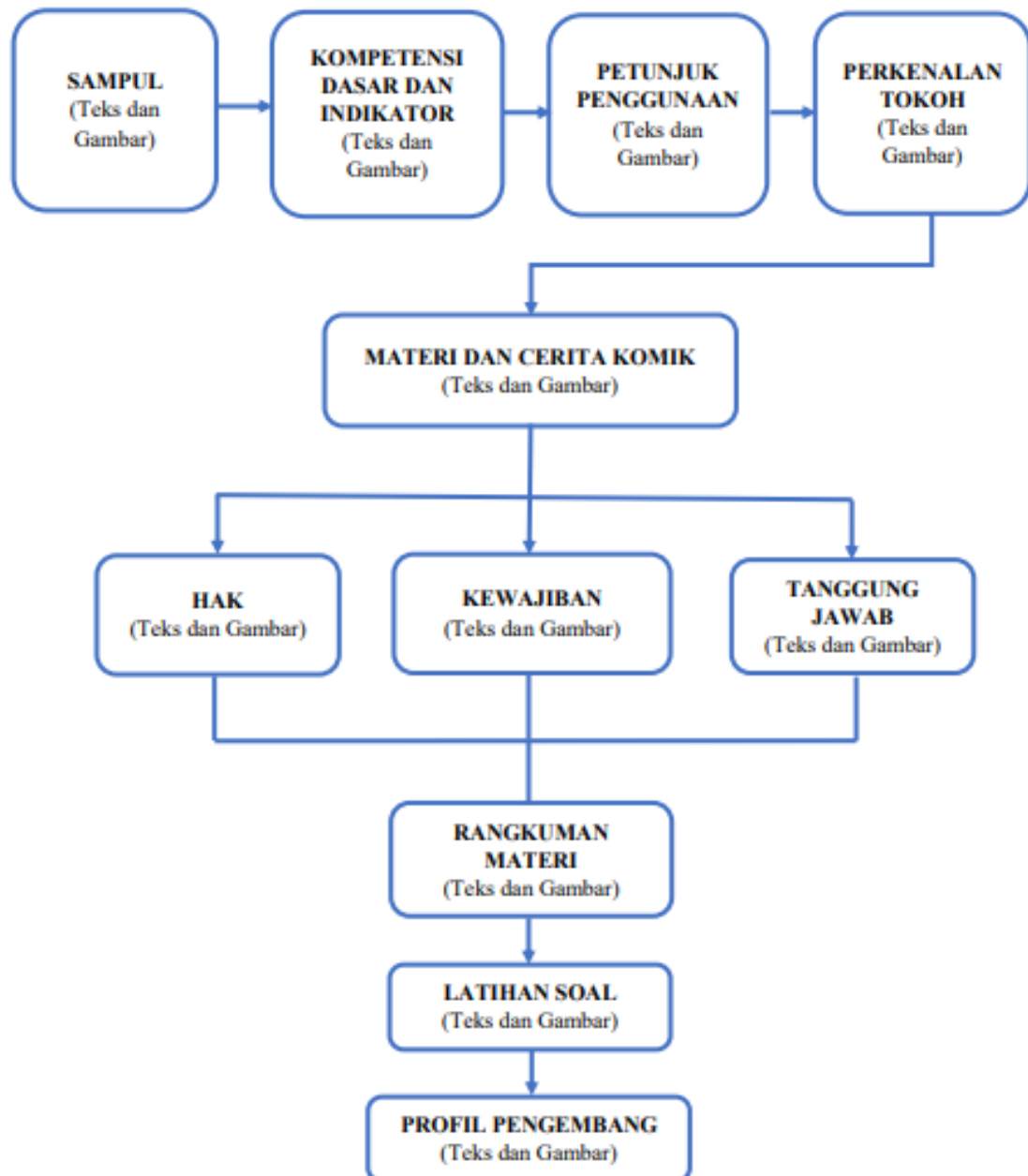
Denpasar, 9 Maret 2022  
Ketua



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1002

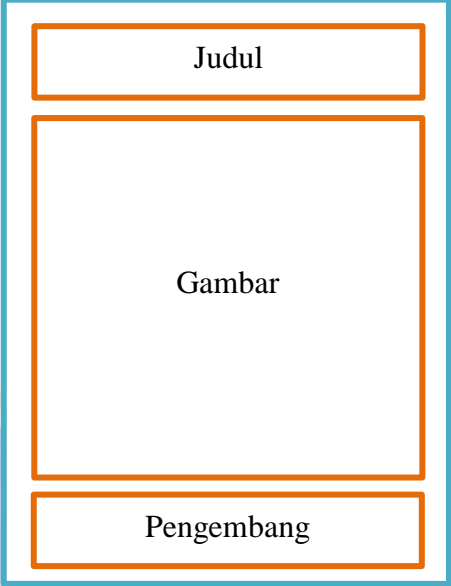

## Lampiran 05. Flowchart

**FLOWCHART MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PENDIDIKAN KARAKTER BERMUATAN MATERI  
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB**



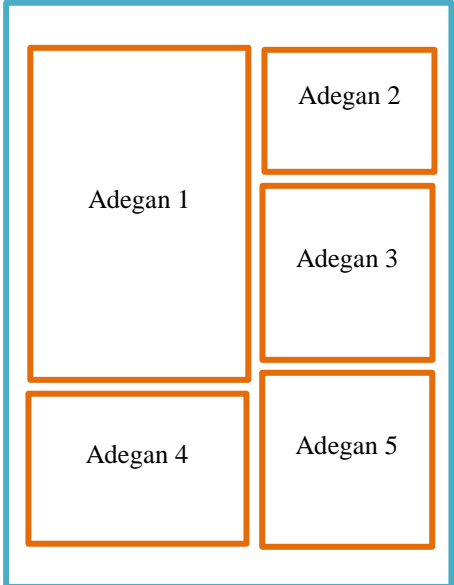
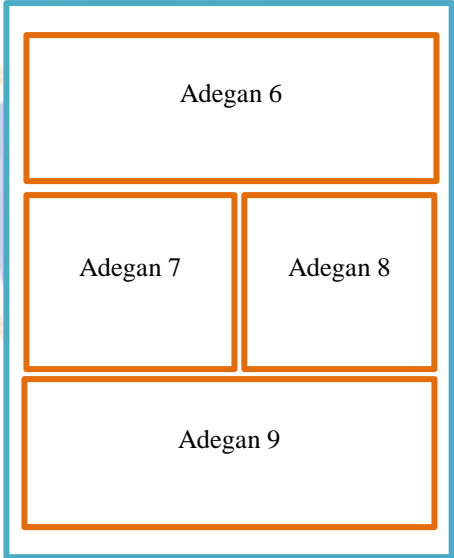
## Lampiran 06. Storyboard

### Storyboard Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab

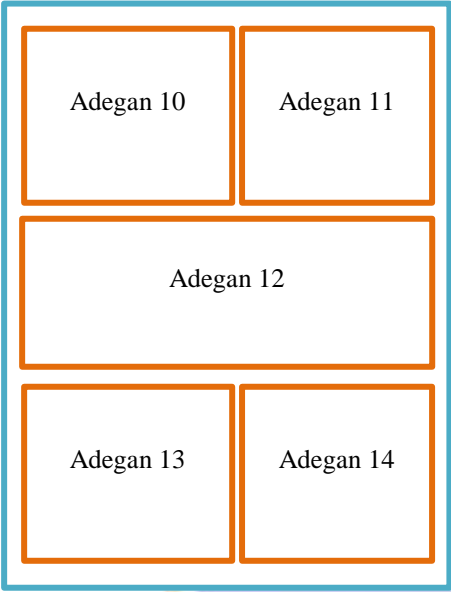
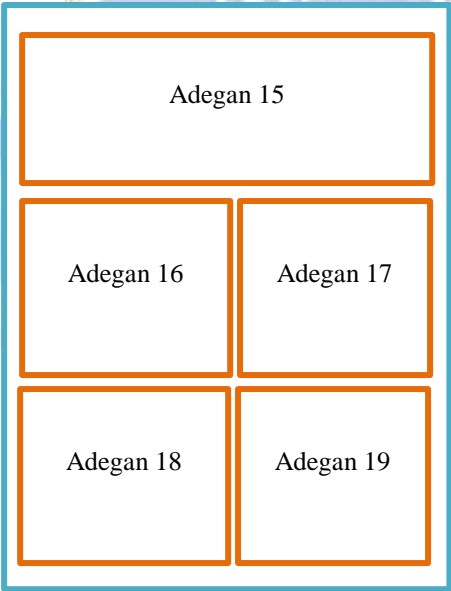
Halaman	Tampilan Visual	Keterangan
1	 <p>Judul</p> <p>Gambar</p> <p>Pengembang</p>	<p>Pada halaman pertama menampilkan judul komik, gambar karakter untuk sampul, dan nama pengembang.</p>
2	 <p>Kompetensi Dasar Indikator</p> <p>Indikator Pembelajaran</p> <p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Pada halaman kedua menampilkan kompetensi dasar dan indikator, tujuan pembelajaran dan petunjuk penggunaan.</p>

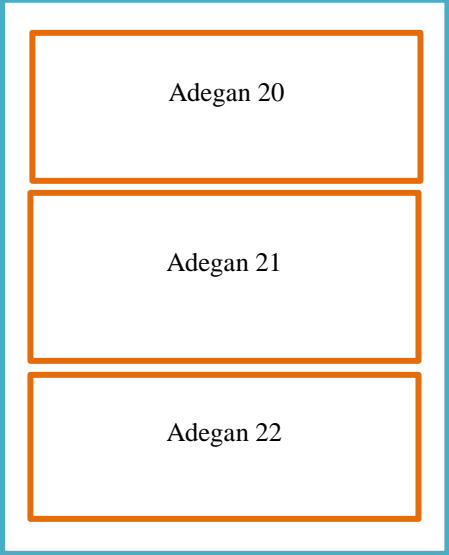
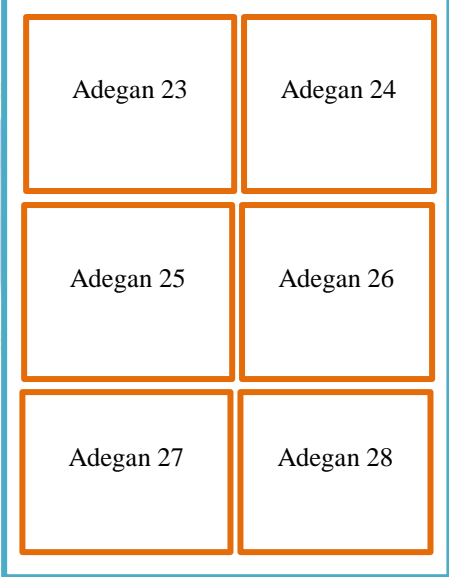
3		Pada halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan media komik digital
4		Pada halaman ini menampilkan pengenalan tokoh yang terdiri atas 5 tokoh yaitu Surya, Ayah, Ibu, Lisa, dan Doni.

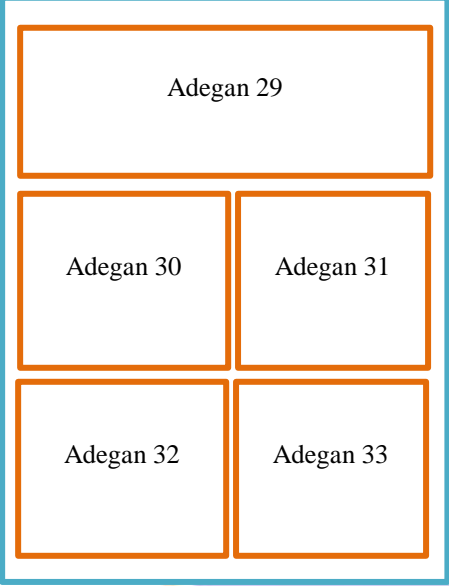
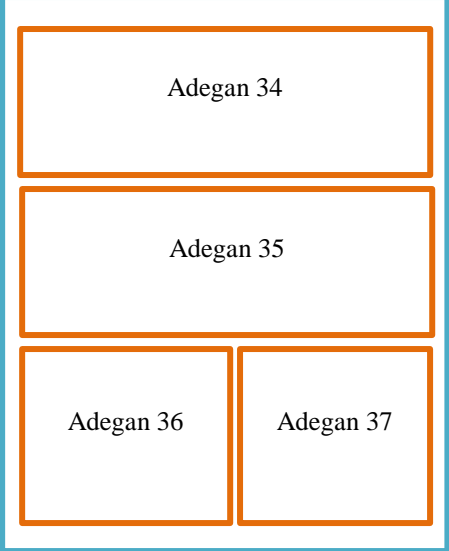


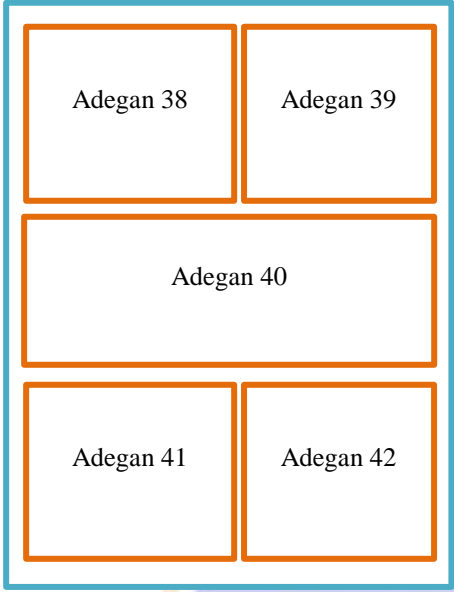
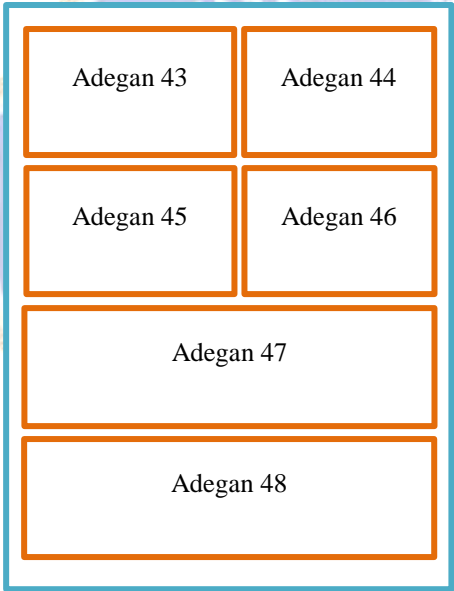
5		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 1 sampai dengan adegan 5 menceritakan kegiatan yang dilakukan oleh keluarga Surya pada hari minggu pagi seperti membangunkan adik, merapikan dan membersihkan tempat tidur.</p>
6		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 6 sampai dengan adegan 9 menceritakan kegiatan di kebun seperti memberi pupuk untuk tanaman lalu dilanjutkan dengan kegiatan istirahat makan bersama Ibu dan Lisa (Kakak Surya)</p>

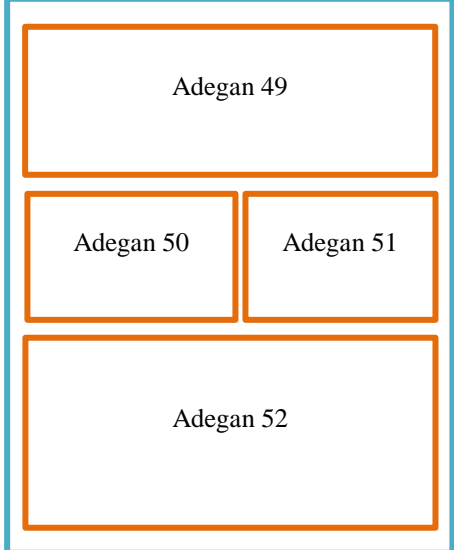
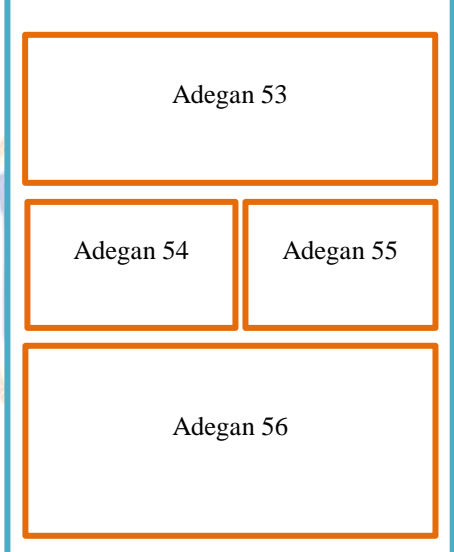



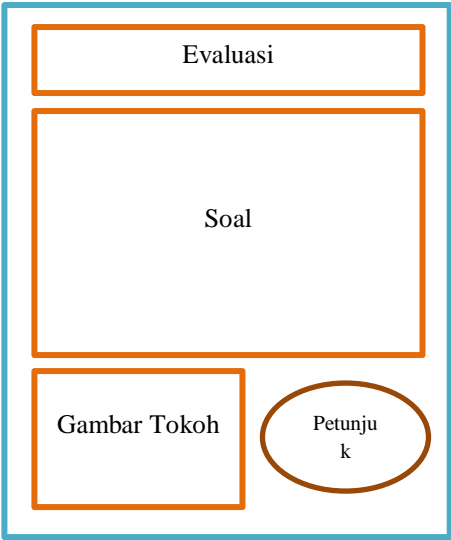
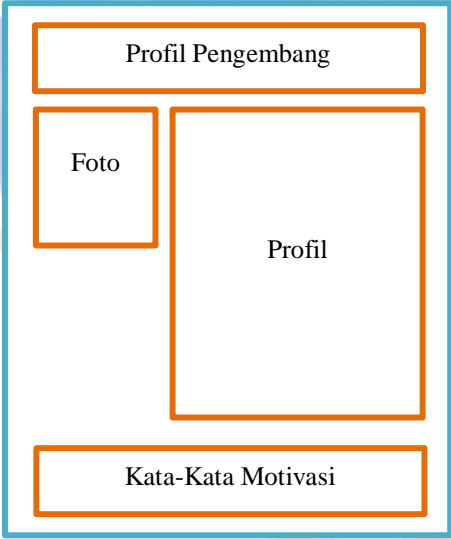
7		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 10 sampai dengan adegan 14 menceritakan tentang perbincangan antar anggota keluarga saat makan bersama.</p>
8		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 15 sampai dengan adegan 19 menceritakan tentang Surya yang membantu adiknya (Doni) mengerjakan tugas rumah dan menjelaskan contoh dari tanggung jawab seseorang di lingkungan rumah, sekolah dan lingkungan sosial.</p>

<p><b>9</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 20 sampai dengan adegan 22 yaitu Surya menjelaskan tentang dampak yang akan terjadi jika seseorang tidak melakukan suatu tugas atau kewajiban dengan tanggung jawab.</p>
<p><b>10</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan beberapa adegan yaitu pada adegan 22 sampai dengan adegan 28 menceritakan tentang kegiatan belajar di kelas. Surya merupakan siswa kelas V dan ia memiliki teman yang bernama Rian. Di kelas, Surya dan Rian sedang belajar PPKn dan Bu Guru sedang menjelaskan materi mengenai “Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab”.</p>

<b>11</b>		<p>Pada halaman ini menampilkan Bu Guru menjelaskan kewajiban seorang anak di lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.</p>
<b>12</b>		<p>Pada halaman ini menampilkan penjelasan dari Bu Guru mengenai hak dan hak-hak yang diatur dalam Undang-Undang Dasar 1945 serta menjelaskan mengapa pelaksanaan hak dan kewajiban harus seimbang.</p>

<p><b>13</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan adegan yang menceritakan bahwa waktu pembelajaran telah selesai dan waktunya untuk beristirahat. Rian mengajak Surya untuk makan bersama di kantin.</p>
<p><b>14</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan adegan yang menceritakan bahwa makanan yang dibawa oleh Rian terjatuh dan piring makanan tersebut pecah. Kemudian Rian menceritakan kejadian tersebut kepada Surya. Surya menenangkan Rian lalu mengajaknya untuk menemui Ibu Kantin untuk meminta maaf.</p>

<p><b>15</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan adegan yang menceritakan bahwa Rian telah meminta maaf kepada Ibu Kantin. Kemudian Rian membersihkan makanan yang berserakan dilantai dan dibantu oleh Surya.</p>
<p><b>16</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan adegan yang menceritakan Rian dan Surya telah membersihkan makanan, lalu mereka kembali menuju kelas.</p>
<p><b>17</b></p>		<p>Pada halaman ini menampilkan tiga gambar tokoh yang disertai dengan rangkuman penjelasan. Pada Gambar Tokoh 1 dan Teks berisi gambar tokoh Surya beserta penjelasan mengenai “Hak”. Pada Gambar Tokoh 2 dan Teks berisi gambar tokoh Lisa beserta penjelasan mengenai “Kewajiban”. Dan yang terakhir, Gambar Tokoh 3 dan Teks berisi gambar tokoh Rian</p>

		beserta penjelasan mengenai “Tanggung Jawab”
18		Pada halaman ini menampilkan gambar tokoh Ibu Guru, lalu soal latihan serta petunjuk pengerjaan soal latihan. Halaman ini merupakan halaman untuk kegiatan evaluasi siswa.
19		Pada halaman ini menampilkan profil pengembang, foto dosen pembimbing dan kata-kata motivasi.

## Lampiran 07. Silabus

### SILABUS TEMATIK KELAS V

Tema 2 : Udara Bersih Bagi Kesehatan  
 Subtema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.2 Menghargai kewajiban, hak, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan umat beragama dalam kehidupan sehari-hari 2.2 Menunjukkan sikap tanggung jawab dalam memenuhi kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari 3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab	1.2.1 Melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat. 2.2.1 Menerapkan sikap tanggung jawab sebagai warga masyarakat. 3.2.1 Mengetahui dampak tidak melaksanakan tanggung jawab. 4.3.1 Menunjukkan hak, kewajiban, dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kewajiban, hak dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjawab pertanyaan dari teks yang berkaitan dengan memelihara kesehatan</li> </ul>	Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> Jurnal: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> Penilaian Diri: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang</li> </ul>	24 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Siswa</li> <li>• Internet (www.gurumaju.com)</li> <li>• Lingkungan</li> </ul>



	<p>sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari</p>	<p>tanggung jawab masyarakat.</p>			<p>sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati gambar cerita, siswa mampu menjelaskan contoh sikap bertanggung jawab atas tugas yang diberikan</li> <li>• Mendiskusikan dan menjelaskan akibat yang terjadi jika tanggung jawab tidak dilaksanakan</li> <li>• Menuliskan dalam bentuk tabel, siswa mampu mempresentasikan informasi dari teks bacaan terkait dengan pertanyaan apa,</li> </ul>		
Bahasa Indonesia	<p>3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana</p> <p>4.2 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku</p>	<p>3.2.1 Menjelaskan Informasi yang didapat dari buku terkait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p> <p>4.2.1 Menuliskan informasi yang didapat dari buku terkait apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teks/informasi terkait dengan pertanyaan: <i>apa, di mana, kapan, dan siapa</i></li> <li>• Wawancara</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencari ciri-ciri dari karya gambar cerita</li> <li>• Membuat poster tentang cara merawat organ pernapasan</li> </ul>			
Ilmu	3.2 Menjelaskan	3.2.1 Menceritakan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Organ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca</li> </ul>			

<p>Pengetahuan Alam</p>	<p>organ pernapasan dan fungsinya pada hewan dan manusia, serta cara memelihara kesehatan organ pernapasan manusia 4.2 Membuat model sederhana organ pernapasan manusia</p>	<p>cara merawat organ pernapasan pada manusia. 4.2.1 Membuat bagan cara merawat organ pernapasan manusia.</p>	<p>pernapasan pada manusia • Organ pernapasan pada hewan • Cara memelihara organ pernapasan pada manusia</p>	<p>teks yang berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan kerusakan organ pernapasan • Membuat gambar cerita tentang cara memelihara organ pernapasan manusia • Membaca teks berkaitan dengan cara memelihara organ pernapasan</p>	<p>siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa • Mendiskusikan dan menyebutkan cara memelihara organ pernapasan • Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang karya gambar cerita • Mencermati penjelasan guru, siswa mampu menjelaskan ciri-ciri gambar cerita • Mengingat pengalaman yang berkesan atau menentukan suatu tema, siswa mampu membuat</p>		
<p>Ilmu Pengetahuan Sosial</p>	<p>3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan cara menghargai kegiatan usaha</p>	<p>Kegiatan ekonomi untuk meningkatkan</p>	<p>• Menjelaskan pemanfaatan barang</p>			

	<p>masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa</p>	<p>ekonomi orang lain.</p> <p>3.3.2 Menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya.</p> <p>4.3.2 Melakukan diskusi tentang sikap pelaku usaha ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya.</p>	<p>kesejahteraan bangsa Indonesia dalam bidang:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pertanian</li> <li>• Peternakan</li> <li>• Perkebunan dan kehutanan</li> <li>• Perikanan</li> <li>• Pertambangan</li> <li>• Perindustrian</li> </ul>	<p>bekas</p>	<p>gambar cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang bahaya kabut dan cara mengatasinya</li> <li>• Mendiskusikan dan menjelaskan akibat yang terjadi jika masyarakat tidak bertanggung jawab atas masalah sampah</li> <li>• Mendiskusikan dan menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya</li> <li>• Menyimak penjelasan guru membaca</li> </ul>		
Seni Budaya dan Prakarya	<p>3.1 Memahami gambar cerita</p> <p>4.1 Membuat gambar cerita</p>	<p>3.1.1 Menceritakan gambar cerita</p> <p>4.1.1 Membuat sketsa gambar cerita.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar ilustrasi (komik, karikatur, kartun)</li> <li>• Tangga nada</li> <li>• Lagu-lagu berbagai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat cerita bergambar diwarnai</li> <li>• Melakukan teknik pewarnaan gambar</li> <li>•</li> </ul>	<p>gambar cerita</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati teks bacaan yang disajikan, siswa mampu menemukan informasi tentang bahaya kabut dan cara mengatasinya</li> <li>• Mendiskusikan dan menjelaskan akibat yang terjadi jika masyarakat tidak bertanggung jawab atas masalah sampah</li> <li>• Mendiskusikan dan menjelaskan sikap pelaku usaha kegiatan ekonomi dalam menjalin hubungan dengan pesaingnya</li> <li>• Menyimak penjelasan guru membaca</li> </ul>		

			<p>tangga nada dengan iringan musik</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pola lantai tari kreasi daerah</li> </ul>	<p>Mementulkan dan menangkap bola kecil</p>	<p>informasi, siswa dapat menjelaskan pentingnya sikap tanggung jawab di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati poster, siswa menceritakan kembali tentang cara merawat organ pernapasan pada manusia</li> </ul> <p>Keterampilan Praktik/ Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menyebutkan informasi terkait dengan pertanyaan apa, siapa, di mana, bagaimana, dan mengapa</li> <li>• Membaca dan membuat poster</li> </ul>	
--	--	--	--	---	--	--

					<p>tentang cara merawat organ pernapasan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca dan menjelaskan informasi yang terkait dengan pertanyaan apa, di mana, bagaimana, dan mengapa</li> <li>• Membaca teks bacaan, menyimak penjelasan guru, dan berdiskusi, siswa mampu menjelaskan cara menghargai usaha ekonomi orang lain</li> <li>• Membaca teks dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat mengidentifikasi jenis usaha ekonomi yang dikelola sendiri</li> <li>• Membaca teks dan menyimak</li> </ul>		
--	--	--	---	--	---	--	--



				<p>penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan cara menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca teks dalam buku, siswa dapat menjelaskan informasi tentang langkah-langkah membuat gambar cerita</li> <li>• Membuat sketsa gambar cerita sesuai tema yang telah ditentukan sebelumnya</li> <li>• Membaca teks bacaan dan menyimak penjelasan guru, siswa dapat menjelaskan dua macam teknik pewarnaan</li> <li>• Menyelesaikan</li> </ul>		
--	--	--	---	--	--	--

					sketsa menjadi gambar cerita, siswa mampu menceritakan gambar cerita yang telah dibuat		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

....., .....

Guru Kelas 5

.....  
NIP. ....

.....  
NIP.....





**Lampiran 08. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan : SD Negeri 28 Dangin Puri**  
**Kelas/Semester : V / 1**  
**Tema 2 : Udara Bersih bagi Kesehatan**  
**Sub Tema 3 : Memelihara Kesehatan Organ Pernapasan Manusia**  
**Pembelajaran ke : 6**  
**Muatan : PPKn, Bahasa Indonesia dan SBdP**  
**Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan**

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI**

**Muatan PPKn**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari.	3.2.1 Mengidentifikasi hak, kewajiban dan tanggung jawab 3.2.2 Menganalisis hak seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.3 Menganalisis kewajiban seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.4 Menganalisis tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari 3.2.5 Menganalisis dampak pelaksanaan dan pelanggaran terhadap hak, kewajiban dan tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari
4.2 Menjelaskan hak, kewajiban, dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	4.2.1 Menjelaskan akibat tidak melaksanakan tanggung jawab.

#### **Muatan Bahasa Indonesia**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana	3.2.1 Menemukan informasi yang didapat dari teks. tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari
4.1 Menyajikan hasil klasifikasi informasi yang didapat dari buku yang dikelompokkan dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana menggunakan kosakata baku	4.1.1 Membuat laporan informasi yang didapat dari teks.

#### **Muatan SBdP**

<b>Kompetensi</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Memahami gambar cerita.	3.1.1 Menjelaskan dua macam teknik pewarnaan.

4.1 Membuat gambar cerita.	4.1.1 Mewarnai sketsa gambar sketsa gambar yang telah dibuat.mbuat laporan informasi yang didapat dari teks.
----------------------------	--

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca komik, siswa dapat mengetahui hak dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
2. Dengan membaca komik, siswa dapat mengetahui kewajiban dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
3. Dengan membaca komik, siswa dapat mengetahui tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
4. Dengan melakukan diskusi, siswa dapat mengetahui dampak pelaksanaan dan pelanggaran terhadap hak, kewajiban dan tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
5. Dengan mengamati gambar pada komik, siswa dapat mengetahui contoh hak, kewajiban dan tanggung jawab seseorang dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
6. Setelah membaca teks teknik pewarnaan, peserta didik dapat menemukan informasi yang didapat dari teks dengan benar.
7. Setelah membaca teks teknik pewarnaan, peserta didik dapat menjelaskan dua teknik pewarnaan dengan benar.

### D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

Adapun nilai karakter yang ingin dikembangkan, yaitu :

1. Religiusitas
2. Nasionalisme
3. Kemandirian
4. Kedisiplinan
5. Percaya Diri
6. Integritas

## E. MATERI PEMBELAJARAN

### a) Muatan PPKn

#### 1. Kewajiban

Kewajiban adalah hal-hal yang harus dilakukan. Jika kita tidak melaksanakan kewajiban kita akan mendapatkan peringatan dan sanksi. Kewajiban dan hak selalu berdampingan. Artinya hak akan kita dapatkan setelah kewajiban telah selesai dilakukan. Adapun contoh dari pelaksanaan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari :



Berikut contoh pelaksanaan kewajiban lainnya:

#### a. Kewajiban siswa di Sekolah

- 1) Mengikuti upacara bendera setiap hari senin





- 2) Menghormati dan mematuhi guru dan kepala sekolah



- 3) Berpenampilan rapi dan sopan



### **b. Kewajiban Anak di Rumah**

- 1) Menjaga kebersihan rumah



- 2) Saling menyayangi antar keluarga



3) Berbakti kepada orang tua



### c. Kewajiban Seseorang di Lingkungan Masyarakat

1) Membayar pajak yang diberlakukan



2) Membuang sampah pada tempatnya



### 3) Gotong royong rutin yang di adakan oleh warga setempat



## 2. Hak

Hak adalah sesuatu yang harus kita terima. Setiap orang memiliki hak sesuai dengan peranan yang dimilikinya. Hak dapat diperoleh dari pelaksanaan suatu tugas atau kewajiban. Hal tersebut mengartikan bahwa antara hak dan kewajiban merupakan dua hal yang tidak bisa dipisahkan dalam pelaksanaannya. Oleh karena itu, saat seseorang menuntut hak maka seseorang itu juga harus melaksanakan kewajibannya.

Hak warga negara Indonesia diatur dalam UUD 1945, antara lain sebagai berikut.

- 1) Hak untuk mendapatkan perlindungan.
- 2) Hak untuk memiliki pekerjaan dan kehidupan layak.
- 3) Memiliki kedudukan yang sama dalam hukum dan pemerintahan.
- 4) Memperoleh pendidikan dan pengajaran.
- 5) Kebebasan menganut agama sesuai kepercayaan masing-masing.



Hak warga negara Indonesia diatur dalam UUD 1945, antara lain sebagai berikut.

- 1) Hak untuk mendapatkan perlindungan.
- 2) Hak untuk memiliki pekerjaan dan kehidupan layak.
- 3) Memiliki kedudukan yang sama dalam hukum dan pemerintahan.
- 4) Memperoleh pendidikan dan pengajaran.
- 5) Kebebasan menganut agama sesuai kepercayaan masing-masing.

Hak adalah sesuatu yang harus kita terima. Setiap orang memiliki hak sesuai dengan peranan yang dimilikinya. Disekolah, kita berperan sebagai siswa, kita pun berhak memperoleh hak. Berikut contoh hak :

**a. Hak Siswa di Sekolah :**

- 1) Memperoleh penilaian hasil belajarnya.



- 2) Mendapat perhatian dari guru, seperti diberi kesempatan oleh guru saat mengangkat tangan ketika bertanya.



- 3) Mengikuti pelajaran dan mendapat pengajaran



### **b. Hak Anak di Rumah**

- 1) Hak untuk mendapatkan makan dan minum yang bernutrisi dan menyehatkan anak



- 2) Hak untuk mendapatkan perlindungan dari berbagai macam kekerasan dan keamanan



- 3) Hak untuk mendapatkan kesejahteraan hidup yang membuat anak tidak merasa kesulitan



### c. Hak Seseorang di Lingkungan Masyarakat

- 1) Berhak untuk ikut serta dalam pemilihan umum (pemilu)



- 2) Berhak untuk mengikuti kegiatan di lingkungan masyarakat



- 3) Berhak untuk menggunakan fasilitas yang ada



### 3. Tanggung Jawab

Tanggung jawab dapat diartikan sebagai suatu sikap menyadari dan siap melaksanakan tugas atau kewajiban yang dimiliki. Adapun contohnya :





Akibat jika kita tidak bertanggung jawab :

- 1). Akan dikucilkan oleh orang sekitar.
- 2). Tidak dihargai oleh orang sekitar kita.
- 3). Terjadi perselisihan dan pertengkaran.
- 4). Hidup menjadi tidak nyaman dan tentram.
- 5). Banyaknya tindakan kriminal yang terjadi dilingkungan sekitar.

#### b) Muatan SBdP

- **Teknik Pewarnaan**

Teknik pewarnaan basah ialah pewarnaan menggunakan media yang memerlukan pengencer, misalnya tinta, cat air, atau cat minyak.



Sebaliknya, teknik pewarnaan kering ialah pewarnaan menggunakan media yang tidak memerlukan bahan pengencer, misalnya pensil warna, krayon, atau oil pastel.



- **Alat Pewarna**  
**Pensil warna**



- Keuntungan: dapat mewarnai bidang gambar yang sempit maupun luas.
- Kelemahan: warna kurang tebal jika dibandingkan dengan krayon.

### **Spidol**



- Keuntungan: warnanya tebal.
- Kelemahan: tidak dapat digunakan untuk mewarnai bidang yang sempit.

### Krayon



- Keuntungan: Dapat mewarnai bidang yang besar, warnanya tebal.
- kekurangan: tidak dapat digunakan untuk mewarnai bidang yang sempit.

### Cat air



- Keuntungan: Warna yang digunakan lebih alami.
- Kelemahan: mudah terkena kotoran.

## F. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

1. Pendekatan : Saintifik dan TPACK
2. Model : Inkuiri
3. Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab dan penugasan

## G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Pembelajaran Buku Tema 2 untuk Peserta Didik SD/MI Kelas V
2. Media Pembelajaran

Komik Digital “Suputra” mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab :

<https://online.fliphtml5.com/lihfg/gbbb/>

## H. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelas diawali dengan pengucapan salam, menanyakan kabar, dan mengecek kehadiran siswa.</li> <li>2. Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah seorang siswa. <b>Religius</b></li> <li>3. Siswa difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru dapat memberikan penguatan tentang sikap syukur.</li> <li>4. Siswa diajak menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Selanjutnya, guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. <b>Nasionalis</b></li> <li>5. Siswa diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas.</li> <li>6. Guru memberikan arahan kepada siswa agar selalu mematuhi protokol kesehatan</li> <li>7. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan. <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> </ol>	15 menit
Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menunjukkan beberapa gambar mengenai contoh pelaksanaan hak, kewajiban dan tanggung jawab.</li> <li>2. Guru mengajak siswa untuk memperhatikan gambar yang telah ditunjukkan. <b>(Mengamati)</b></li> <li>3. Guru menjelaskan materi mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari kepada siswa. <b>(Mengamati)</b></li> <li>4. Guru menjelaskan materi mengenai hak, kewajiban dan tanggung jawab melalui media pembelajaran berupa komik digital kepada siswa. <b>(Mengumpulkan Informasi)</b></li> <li>5. Siswa membaca komik digital yang telah diberikan.</li> <li>6. Siswa diberikan kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait dengan hal yang belum diketahui. <b>(Menanya)</b></li> <li>7. Siswa mengerjakan soal evaluasi yang terdapat diakhir halaman komik.</li> <li>8. Setelah mengerjakan soal evaluasi, guru meminta siswa untuk menyampaikan jawaban dari soal evaluasi yang telah dikerjakan. <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> <li>9. Guru mengajak siswa untuk membaca teks mengenai teknik pewarnaan <b>(Mengamati)</b></li> <li>10. Setelah membaca, siswa diberikan kesempatan untuk menjelaskan jenis-jenis teknik pewarnaan <b>(Mengkomunikasikan)</b></li> <li>11. Guru memberikan apresiasi kepada siswa.</li> </ol>	180 menit



	<p>12. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami. <b>(Menanya)</b></p> <p>13. Guru menekankan kembali materi terkait hak, kewajiban dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
Penutup	<p>1. Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan pada hari ini. <b>(Mengkomunikasikan)</b></p> <p>2. Guru melakukan refleksi pembelajaran kepada siswa dengan menanyakan pertanyaan, seperti :</p> <p>a. Bagaimana kegiatan pembelajaran hari ini ?</p> <p>b. Apakah menyenangkan ?</p> <p>3. Guru mengingatkan siswa untuk merapikan alat tulis yang telah digunakan pada kegiatan pembelajaran.</p> <p>4. Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama. <b>Religius</b></p> <p>5. Guru mengakhiri kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam.</p>	15 menit

## I. PENILAIAN

### 1) Penilaian Aspek Kognitif

Soal :

- Berikanlah 2 contoh hak seorang siswa disekolah!
- Berikanlah 2 contoh kewajiban seseorang di lingkungan masyarakat!
- Berikanlah 2 contoh tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari!
- Apa perbedaan antara hak dan kewajiban?
- Mengapa kita harus bertanggung jawab atas kesalahan/perbuatan yang telah dilakukan?

Keterangan :

**Bobot soal Benar : 2**

**Bobot soal Salah : 0**

**Skor maksimal : 10**

$$N2 = \frac{Skor}{Skor Max} \times 100$$

No	Nama Siswa	Skor Benar	Nilai
1			



2			
---	--	--	--

## 2) Penilaian Aspek Sikap

### a) Lembar Penilaian Sikap Spiritual

Petunjuk: beri tanda centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai												Total	Nilai
		Mematuhi ajaran agama yang dianut				Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan				Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															

### Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

Aspek	Hasil Pengamatan			
	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Mematuhi ajaran agama yang dianut	Selalu mematuhi ajaran agama	Sering mematuhi ajaran agama	Kadang-kadang mematuhi ajaran agama	Tidak mematuhi ajaran agama
Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan	Selalu berdoa sebelum dan setelah memulai pelajaran	Sering berdoa sebelum dan setelah memulai pelajaran	Kadang-kadang berdoa sebelum dan setelah memulai pelajaran	Tidak berdoa sebelum dan setelah memulai pelajaran
Menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan	Selalu bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa	Sering bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa	Kadang-kadang bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa	Tidak bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa

**Skor Maksimal = 12**

$$\text{Penilaian (Penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

$$\text{Contoh} = \frac{12}{12} \times 100 = 100$$

**b) Lembar Penilaian Sikap Sosial**

Petunjuk: beri tanda centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria

No	Nama Siswa	Aspek yang Dinilai												Total	Nilai
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															

**Rubrik Penilaian Sikap Sosial**

Aspek	Hasil Pengamatan			
	Sangat Baik 4	Baik 3	Cukup 2	Perlu Pendampingan 1
Jujur	Selalu berbuat jujur dalam melakukan suatu perbuatan	Sering berbuat jujur dalam melakukan suatu perbuatan	Jarang berbuat jujur dalam melakukan suatu perbuatan	Belum mampu berbuat jujur dalam melakukan suatu perbuatan
Disiplin	Selalu disiplin dalam mematuhi tata tertib	Sering disiplin dalam mematuhi tata tertib	Jarang disiplin dalam mematuhi tata tertib	Belum mampu disiplin dalam mematuhi tata tertib
Tanggung Jawab	Selalu bertanggung jawab atas semua tindakan yang dilakukan	Sering bertanggung jawab atas semua tindakan yang dilakukan	Jarang bertanggung jawab atas semua tindakan yang dilakukan	Belum mampu bertanggung jawab atas semua tindakan yang dilakukan

**Skor Maksimal = 12**

$$\text{Penilaian (Penskoran)} = \frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$$

### 3) Penilaian Aspek Keterampilan

#### a. PPKN dan Bahasa Indonesia

No.	Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Keaktifan	Menunjukkan antusiasme dan aktif dalam diskusi	Menunjukkan antusiasme tetapi tidak aktif dalam diskusi	Menunjukkan keaktifan hanya jika ditanya	Sama sekali tidak menunjukkan keterlibatan dalam kegiatan diskusi
2.	Keterampilan berbicara dalam berdiskusi	Pengucapan kalimat secara keseluruhan jelas, tidak menggumam, dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat di beberapa bagian jelas dan dapat dimengerti	Pengucapan kalimat tidak begitu jelas, tetapi masih bias ditangkap maksudnya oleh pendengar	Pengucapan kalimat secara keseluruhan betul-betul tidak jelas, menggumam, dan tidak dapat dimengerti

#### b. Mewarnai gambar cerita (SBdP)

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1.	Harmoni warna	Pemilihan warna-warna yang digunakan menghasilkan paduan warna yang sangat indah dilihat.	Pemilihan warna-warna yang digunakan menghasilkan paduan warna yang baik.	Pemilihan warna-warna yang digunakan menghasilkan paduan warna yang cukup indah dilihat.	Pemilihan warna-warna yang digunakan tidak tepat sehingga paduan warna yang dihasilkan terlihat tidak indah.
2.	Teknik mewarnai	Teknik pewarnaan yang dipilih tepat sehingga dapat meningkatkan	Teknik pewarnaan mendukung keindahan gambar.	Teknik pewarnaan bagus, tetapi tidak mendukung keindahan	Teknik pewarnaan tidak tepat sehingga merusak keindahan

No.	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
		keindahan gambar.		gambar.	gambar.
3.	Kerapian	Pewarnaan rapi dan tidak keluar dari garis bidang gambar.	Pewarnaan cukup rapi.	Ada beberapa warna yang keluar dari garis bidang gambar.	Pewarnaan tidak rapi sehingga merusak bentuk gambar.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Guru Kelas V A

Denpasar, 10 Maret 2022  
Mahasiswa

Ni Luh Putu Dilianti Danaptapti, S.Pd.SD    I Kadek Surya Adywinata  
NIP. 19870224 200804 2 001                      NIM. 1811031088

Mengetahui,  
Kepala SD Negeri 28 Dangin Puri

Ni Putu Wiwik Kusuma Dewi, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19840815 201001 2 043

## Lampiran 09. Kuesioner Uji Ahli Isi Muatan Pelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERMUATAN MATERI  
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB  
(AHLI MATERI)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Surya Adywinata

Pembimbing : Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 1)  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri”. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya

media pembelajaran komik digital tersebut untuk muatan pelajaran PPKn khususnya pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran komik digital. Atas perhatian dan kesediaan untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### B. Penilaian Media Komik Digital Oleh Ahli Materi

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Materi sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
2.	Materi sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
3.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
<b>Aspek Isi / Materi</b>					
4.	Materi menjelaskan konsep yang benar	✓			
5.	Materi dalam komik disajikan secara sistematis	✓			




6.	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas V	✓			
7.	Materi dalam komik mempresentasikan kehidupan nyata	✓			
8.	Materi mudah untuk dipahami siswa	✓			
<b>Aspek Tata Bahasa</b>					
9.	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami	✓			
10.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓			
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					

**C. Komentor/Saran**

*paparan materi endeg Sabnan  
dengan kurikulum dan karakteristik  
Sabnan.*

Denpasar, 10 Maret 2022  
Validator

  
Drs. Made Putra, M.Pd.  
NIP. 195612311985011002

## Lampiran 10. Kuesioner Uji Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERMUATAN MATERI  
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB  
( AHLI DESAIN PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Surya Adywinata

Pembimbing : Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 1)  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri”. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya

media pembelajaran komik digital tersebut untuk muatan pelajaran PPKn khususnya pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran komik digital. Atas perhatian dan kesediaan untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### B. Penilaian Komik Digital Oleh Ahli Desain Pembelajaran

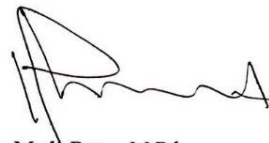
No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
<b>Aspek Tujuan</b>					
1.	Tujuan pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
2.	Tujuan pembelajaran jelas sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
<b>Aspek Strategi</b>					
3.	Memberikan contoh dalam penyajian materi	✓			
4.	Memberikan motivasi belajar pada siswa.	✓			

5.	Terdapat petunjuk penggunaan media yang jelas	✓			
6.	Penyampaian materi yang disajikan secara menarik	✓			
7.	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
8.	Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
9.	Soal evaluasi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
10.	Soal evaluasi sesuai dengan indikator pembelajaran.	✓			
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					

**C. Komentar/Saran**

- Kembangkan sesain pembelajaran mengacu pada Kurikulum Yelmu pembelajaran tematik.
- Variasikan kko pada tujuan pembelajaran mengacu pada kegiatan belajar siswa sesuai model yg digunakan.

Denpasar, 10 Maret 2022  
Validator



Drs. Made Putra, M.Pd.  
NIP. 195612311985011002

## Lampiran 11. Kuesioner Uji Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERMUATAN MATERI  
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Surya Adywinata

Pembimbing : Drs. I Komang Ngurah Wiyasa, M.Kes. (Pembimbing 1)  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. Made Putra, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bermuatan Materi Hak, Kewajiban dan Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Negeri 28 Dangin Puri”. Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran komik digital sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran komik digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya



media pembelajaran komik digital tersebut untuk muatan pelajaran PPKn khususnya pada materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran komik digital. Atas perhatian dan kesediaan untuk mengisi angket penilaian materi ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian engan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

#### B. Penilaian Media Komik Digital Oleh Ahli Media

No	Pernyataan	Jawaban			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
<b>Aspek Teknis</b>					
1.	Media dapat digunakan dengan mudah	✓			
2.	Media dapat dibaca berulang-ulang	✓			
<b>Aspek Tampilan</b>					
3.	Penggunaan jenis huruf yang tepat	✓			
4.	Penggunaan ukuran huruf yang tepat	✓			
5.	Ilustrasi gambar sesuai dan menarik	✓			
6.	Alur cerita pada komik disajikan dengan jelas		✓		



7.	Teks pada komik dapat dibaca dengan jelas	✓			
8.	Kombinasi warna pada komik disajikan dengan menarik	✓			
9.	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓			
10.	Tampilan komik disajikan dengan menarik	✓			
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					

**C. Komentar/Saran**

Tampilan kecil - pewarnaan, latar belakang, dan huruf sudah bagus.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 10 Maret 2022  
Validator



Drs. Made Putra, M.Pd.  
NIP. 195612311985011002

## Lampiran 12. Uji Coba Perorangan

Timestamp	Nama Lengkap	No Absen	Media komik digital mudah digunakan	Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media komik digital	Tampilan media komik digital menarik	Tampilan gambar pada komik digital jelas dan menarik	Petunjuk penggunaan media komik digital sudah jelas	Materi dalam komik digital mudah dipahami	Materi dalam komik digital sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	Soal evaluasi pada komik digital sesuai dengan materi yang disajikan	Media komik digital membuat saya semangat dalam belajar	Terdapat pemberian contoh materi dalam komik digital	Komentar atau saran mengenai media komik digital
3/21/2022 3:47:55 PM	Ni Kadek Elliana	23	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik membuat lebih mudah di pahami ,petunjuk penggunaan komik sudah jelas,mudah di gunakan ,pembelajaran
3/23/2022 8:17:53 PM	I Made Yuwandi Prawira Putra	9	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Komiknya sangat menarik dan gambarnya bagus bagus
3/21/2022 3:07:13 PM	Ni Wayan Novi	29	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Setuju (S)	Setuju (S)	Setuju (S)	Media komik sangat bagus

	Hartani												
--	---------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



## Lampiran 13. Uji Coba Kelompok Kecil

Timestamp	Nama Lengkap	No Absen	Media komik digital mudah digunakan	Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media komik digital	Tampilan media komik digital menarik	Tampilan gambar pada komik digital jelas dan menarik	Petunjuk penggunaan media komik digital sudah jelas	Materi dalam komik digital mudah dipahami	Materi dalam komik digital sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari	Soal evaluasi pada komik digital sesuai dengan materi yang disajikan	Media komik digital membuat saya semangat dalam belajar	Terdapat pemberian contoh materi dalam komik digital	Komentar atau saran mengenai media komik digital
3/21/2022 3:08:22 PM	Kadek Chika Natalya	13	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Komiknya sangat menarik
3/21/2022 3:49:22 PM	Kadek Ayu Ristiani	12	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Gambar dan warna pada komik sangat bagus dan menarik perhatian
3/22/2022 12:23:36 PM	I Made Yogi Dharma Satyawadi	8	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Setuju (SS)	Gambarnya menarik
3/21/2022 6:57:57 PM	Ni Putu Nagitha Kirana Pramesti	28	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Komiknya ringkas dan mudah di akses
3/23/2022 11:03:46 AM	I Putu Mertarauh	10	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Gambarnya dibuat lebih

	Lascarya												menarik lagi
3/23/2022 11:51:26 AM	Muhammad Fahri Arifzqi	20	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Gambar dari komik digital yang disediakan sangat menarik, dan bagus. Percakapan di komik tersebut mudah dipahami.
3/22/2022 9:55:30 AM	Ni Made Nadila Patricia	24	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Komiknya sudah bagus dan dapat dibaca ulang
3/22/2022 6:26:10 PM	Ni Nyoman Melita Palguni Putri	25	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat membantu dalam belajar
3/23/2022 8:05:06 AM	I Made Angga Waskita	7	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Sangat Setuju (SS)	Materinya mudah dipahami

## Lampiran 14. Jadwal Penelitian

## Jadwal dan Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	2021				2022			
		9	10	11	12	1	2	3	4
1	Melakukan Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran								
2	Penyusunan proposal penelitian								
3	Penyusunan instrumen penelitian								
4	Pengumpulan data ke lapangan								
5	Analisis data								
6	Penyusunan artikel penelitian								
7	Penyusunan laporan penelitian								
8	Ujian skripsi								





## Lampiran 15. Nilai Siswa

		REKAPITULASI NILAI RAPOR KELAS VA																													
		SEMESTER 1 (SATU) TAHUN PELAJARAN 2021/2022 SD NEGERI 28 DANGIN PURI																													
NO	NAMA SISWA	KOMPETENSI INTI & MUATAN PELAJARAN																												JML NIL AI	RANK
		KI-1	KI-2	Agama & BP		PPKn		B. Indo		MTK		IPA		IPS		SBdP		PJOK		Bahasa Bali		Bahasa Inggris		Muatan Lokal-3		Muatan Lokal-4					
				KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4	KI-3	KI-4		
1	A. A Sg. Istri Manik Ardani Jambe	SB	SB	96	93	91	91	84	78	91	89	83	85	87	90	91	89	88	79	80	80	82	88					1735	7		
2	Desak Ayu Rias Sahwitram	SB	SB	90	93	87	90	91	87	78	88	83	85	79	86	89	89	89	79	81	80	83	89					1716	10		
3	Dewa Agung Gede Bhizma Natalegawa	SB	SB	94	93	90	83	83	74	87	92	81	77	77	92	88	83	88	79	86	83	88	89					1707	13		
4	I Gede Egi Candra Maheswara	SB	SB	88	93	82	76	82	75	75	78	81	82	78	83	79	91	86	76	80	80	81	90					1636	25		
5	I Gusti Ayu Manik Ariani	SB	SB	93	93	83	78	81	72	75	85	78	80	71	86	79	73	85	78	79	85	79	85					1618	27		
6	I Komang Dika Tri Pramana Putra	SB	SB	92	93	89	87	83	77	84	83	83	85	88	91	92	91	88	79	78	77	80	93					1713	11		
7	I Made Angga Waskita	SB	SB	89	93	78	80	77	71	77	83	75	76	79	81	80	77	88	79	79	78	80	88					1608	29		
8	I Made Yogi Dharma Satyawadi	SB	SB	96	93	93	96	90	87	90	88	87	89	87	92	95	93	87	79	82	81	84	85					1774	3		
9	I Made Yuwandi Prawira Putra	SB	SB	96	93	86	87	86	72	88	88	85	81	84	83	88	91	87	78	78	83	79	85					1698	15		
10	I Putu Mertarauh Lascarya	SB	SB	94	93	90	90	89	84	72	77	84	85	84	91	88	78	86	79	79	85	79	86					1693	16		
11	Ida Bagus Wahyu Eka Putra	SB	SB	92	93	85	83	79	70	70	83	82	83	84	86	77	70	89	79	81	79	83	88					1636	25		
12	Kadek Ayu Ristiani	SB	SB	97	93	94	96	94	92	78	88	92	93	90	94	97	99	87	78	82	82	83	87					1796	2		
13	Kadek Chika Natalya	SB	SB	93	93	93	93	92	88	76	84	90	88	93	95	92	91	86	77	83	78	86	88					1759	4		
14	Kadek Oka Aleycia Abby Cloudya	SB	SB	93	93	91	89	84	77	74	76	78	79	85	90	89	91	87	78	79	80	80	88					1681	18		
15	Ketut Tio Baskara Juliantama	SB	SB	91	93	83	79	84	78	76	79	82	81	74	83	82	78	91	79	82	78	83	88					1644	22		
16	Komang Darma Agus Purnawan	SB	SB	90	93	87	85	84	77	78	81	81	83	81	86	86	89	84	79	78	77	79	88					1666	20		
17	Komang Merriyoshi Kristianingrum Vega	SB	SB	90	93	79	78	85	78	74	85	75	77	81	79	85	88	87	76	79	79	81	89					1638	24		
18	Luh Nyoman Tarisa Mahadewi	SB	SB	92	93	88	89	87	82	76	85	87	88	81	87	85	91	92	78	81	81	82	88					1713	11		
19	Made Davin Pratama Wibawa	SB	SB	92	93	86	83	85	78	74	75	79	83	79	84	87	79	91	78	80	86	81	89					1662	21		
20	Muhammad Fahri Arifzqi	SB	SB	85	85	88	88	88	83	73	86	82	84	83	84	86	91	88	79	81	88	82	88					1692	17		



## Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



### Kegiatan Wawancara dan Observasi di SD Negeri 28 Dangin Puri



### Halaman SD Negeri 28 Dangin Puri



### Kegiatan Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

### Lampiran 17. Kajian Hasil Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul	Simpulan Penelitian	Sumber
1	1. Salahuddin 2. Erifa Syahnaz 3. Vanie Wijaya 4. Sri Wahyuni	Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas	Hasil penelitian ini menunjukkan dalam proses validasi diberikan penilaian oleh ahli materi dan ahli media, masing-masing para ahli memberikan penilaian pada tahap 1 dan 2 untuk ahli materi dan ahli media masih memerlukan revisi perbaikan produk. Untuk tahap ke 3 produk sudah mencapai rata-rata perbaikan yang sudah dianggap baik artinya tidak memerlukan revisi lagi karna dalam tabel konversi data kuantitatif ke data kualitatif termasuk dalam interval >3,4 - 4,2 sehingga termasuk dalam kategori “baik”. Sedangkan pada uji lapangan, masing-masing hasil dari uji lapangan terbatas adalah 3,98, hasil dari uji lapangan lebih luas adalah 3,96, hasil dari uji lapangan oprasional adalah 3,87. Menurut pedoman konversi data kuantitatif ke kualitatif perolehan rata-rata berada pada interval > 3,4 – 4,2 sehingga termasuk kriteria “baik” sehingga berdasarkan hasil dari setiap pengujian, produk komik dalam penelitian ini layak digunakan dalam pembelajaran.	<a href="https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/download/15/15">https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR/article/download/15/15</a>
2	1. Elly Sukmanasa 2. Tustiyana Windiyani, 3. Lina Novita	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor	Hasil penelitian ini menunjukkan pada uji validitas, diperoleh rata-rata skor dari ahli materi dan bahasa sebesar 3,51 berada pada kategori “Baik”. Pada uji ahli media memperoleh skor rata-rata 4,01 berada pada kategori “Baik”. Sedangkan rata-rata skor dari validasi guru sebesar 3,65 berada pada kategori “Baik”. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam	<a href="https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138">https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138</a>



			mengikuti proses pembelajaran dan layak untuk digunakan.	
3	1. Sri Ayu Cahya Pinatih 2. DB. Kt. Ngr. Semara Putra	Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA	Hasil penelitian ini menunjukkan pada uji ahli isi mata pelajaran dilakukan oleh seorang dosen ahli pembelajaran IPA yaitu Bapak Drs. Ida Bagus Surya Manuaba, S.Pd., M.For., produk yang dikembangkan ini memperoleh persentase baik (89%). Uji ahli desain dan media pembelajaran dilakukan oleh seorang teknolog pembelajaran yang menjadi dosen pengajar di FIP Undiksha yaitu Ibu Dr. I G. A. Agung Sri Asri, M.Pd., memperoleh persentase baik (88%) dan dalam segi media memperoleh persentase sangat baik (94%). Uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang siswa Kelas V A di SD N 2 memperoleh persentase sangat baik (90,6%). Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh sembilan orang siswa kelas V A di SD N 2 Gianyar, memperoleh persentase sangat baik (90,8%). Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil, komik digital berbasis pendekatan saintifik layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik.	<a href="https://ejournal.undi.ksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32279">https://ejournal.undi.ksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32279</a>
4	1. Unik Kurniawati 2. Henny Dewi Koeswanti	Pengembangan Media Pembelajaran Kodig untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar	Hasil penelitian ini menunjukkan media pembelajaran komik dalam meningkatkan prestasi belajar Tema 6 Subtema 1 untuk siswa kelas V dinyatakan valid. Dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi pada uji ahli materi memperoleh hasil dengan skor 84 dengan persentase 84% dan dapat dikategorikan sangat tinggi. Hasil validasi pada uji ahli media memperoleh hasil dengan skor 77 dengan persentase 77%, dan dapat dikategorikan tinggi. Maka dari hasil uji ahli yang dilaksanakan, dapat	<a href="https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/843">https://www.jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/843</a>



			disimpulkan bahwa media komik layak digunakan.	
5	1. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta 2. Candra Dewi	Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah	Hasil uji media pembelajaran komik digital pelestarian lingkungan berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan pada ahli materi dan media, guru, serta siswa. Ahli materi menunjukkan persentase sebesar 87%, sedangkan ahli media memberikan kelayakan sebesar 76%. Saat uji coba disekolah, rata-rata guru memberikan kelayakan sebesar 84,17%, sedangkan siswa memberikan kelayakan sebesar 80,8%. Hasil belajar siswa dari soal evaluasi yang berupa soal pilihan ganda dan uraian, rata-rata mendapatkan nilai 84,83 dari nilai standar ketuntasan minimal (SKM) yaitu 75. Hasil diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran dikategorikan layak dan siap diimplementasikan.	<a href="https://web.archive.org/web/20200415075546id/http://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/download/1213/115">https://web.archive.org/web/20200415075546id/http://journal.umpo.ac.id/index.php/muaddib/article/download/1213/115</a>
6	1. Very Hendra Saputra 2. Donaya Pasha	Komik Digital Berbasis Scientific Method sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19	Hasil penilaian ahli media dan ahli materi pembelajaran media yang dikembangkan mempunyai kualitas Sangat Baik (SB), dengan persentase keidealan dari ahli media 85% dan dari ahli materi 80%, serta aspek kualitas teknis dari siswa dan orang tua siswa 56,75% dan 61,65%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran.	<a href="https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika">https://journal-litbang-rekarta.co.id/index.php/jartika</a>
7	1. Dine Trio Ratnasari 2. Ajeng Ginanjar	Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam	Hasil dari pengembangan media pembelajaran komik digital sudah layak untuk diujicobakan. Guru sebagai praktisi pembelajaran melakukan juga satu kali uji validasi yang didapat nilai rata-rata 4,08 yang berada pada kategori baik yang menunjukkan komik digital sudah memenuhi standar untuk ujicoba. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh skor rata-rata sebesar 0,88 yang berada pada kategori sangat baik/sangat layak. Hasil uji pengembangan	<a href="http://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/679">http://journal.umtas.ac.id/index.php/naturalistic/article/view/679</a>

			ini kemudian menghasilkan produk akhir media pembelajaran komik digital dengan materi bencana Alam untuk mata pelajaran IPS kelas IV SD dan layak untuk digunakan.	
8	1. Farhan Saefudin Wahid 2. Alim Mutaqin 3. Yasin	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar	Media pembelajaran komik digital layak digunakan setelah dilakukan penilaian oleh siswa yang berperan sebagai responden dalam uji satu-satu, uji kelompok kecil dan uji lapangan. Siswa yang menjadi responden uji coba satu-satu memberikan penilaian rata-rata skor 4,39 termasuk kategori sangat baik, siswa yang menjadi responden uji coba kelompok kecil memberikan penilaian rata-rata skor 4,44 termasuk kategori sangat baik dan siswa yang menjadi responden uji lapangan memberikan penilaian rata-rata skor 4,46 termasuk kategori sangat baik. Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan media pembelajaran komik digital layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran PPKn KD. 3.5 kurikulum 2013 kelas V SD Negeri Losari Brebes.	<a href="http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI">http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI</a>
9	1. Aneng Fitriya Astutik 2. Rusijono 3. Agus Suprijono	Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman	Kevalidan media komik digital pada komponen materi mendapat persentase yaitu 79% dengan kualifikasi layak, komponen kebahasaan memperoleh persentase 81% dengan kualifikasi sangat layak dan komponen kegrafikan memperoleh persentase 86% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai pada kevaliditas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan media komik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media komik digital dapat dilihat dari hasil respon siswa pada saat pembelajaran terhadap media komik mendapatkan	<a href="http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2894">http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2894</a>

			<p>persentase 55%. Dengan demikian, media komik digital materi interaksi manusia dengan lingkungannya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menguatkan nilai-nilai karakter siswa kelas V sekolah dasar Keefektifan media komik digital dilihat dari hasil angket berkaitan penguatan nilai-nilai karakter yang diberikan kepada siswa melalui pretest dan posttest. Hasil pretest diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 65% dan setelah menggunakan media komik (posttest) diperoleh nilai rata-rata persentase 85% dengan nilai n-gain sebesar 0,55 kategori sedang.</p>	
10	1. Indaryati, 2. Jailani	<p>Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengembangan SSP Tematik dapat diambil kesimpulan bahwa (1) Pengembangan media komik pembelajaran matematika dengan materi jarak, waktu, dan kecepatan mendapat penilaian dari ahli materi memperoleh skor 132 dengan kriteria baik. Penilaian dari ahli media memperoleh skor 87 dengan kriteria baik. Hal tersebut membuktikan produk valid dan layak digunakan di pembelajaran matematika kelas V. (2) Keefektifan media komik pembelajaran matematika terlihat dari data tanggapan positif dari siswa dengan perolehan skor rata-rata 50,81 atau mencapai 84,60%. Motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebelum menggunakan media komik pembelajaran matematika 28,33 dengan kategori kurang setuju. Setelah proses pembelajaran menggunakan media komik pembelajaran matematika motivasi siswa di kelas eksperimen menjadi 41,40 dengan kategori sangat setuju. Ini berarti ada peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media dengan setelah</p>	<p><a href="https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067">https://journal.uny.ac.id/index.php/jpe/article/view/4067</a></p>

			<p>menggunakan media komik pembelajaran matematika. Untuk hasil belajar siswa pada kelas eksperimen, ketuntasan belajar siswa mencapai 92,59% dari jumlah siswa telah mendapatkan nilai diatas KKM, dan hanya 7,41% yang tidak mencapai ketuntasan belajar. Ini berarti media komik pembelajaran matematika dapat dikatakan efektif meningkatkan prestasi belajar siswa. (3) Produk pengembangan ini praktis digunakan untuk pembelajaran, terbukti hasil pengamatan pembelajaran untuk guru dari observer mendapatkan 90%. Hal ini menunjukkan guru sudah melaksanakan pembelajaran sesuai rencana pembelajaran dan pembelajaran dengan menggunakan media komik pembelajaran matematika sudah mencapai target yang diharapkan. Hasil perhitungan observer pada pengamatan pembelajaran siswa mendapatkan 80,37%. Hal ini menunjukkan media komik pembelajaran dapat dikatakan praktis digunakan pembelajaran matematika.</p>	
11	1. Ni Kadek Dwi Darmayanti 2. Ida Bagus Gede Surya Abadi	Pengembangan Media Pembelajaran Daring Komik Virtual dalam Muatan Materi Gagasan Pokok dan Gagasan Pendukung Bahasa Indonesia	<p>Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran daring Komik Virtual secara keseluruhan termasuk kedalam kategori sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran muatan Bahasa Indonesia materi gagasan pokok dan gagasan pendukung pada siswa kelas IV di SD Negeri 1 Suwat. Implikasi dari pelaksanaan penelitian ini adalah dapat digunakan oleh guru sebagai sumber belajar sehingga dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar</p>	<a href="https://ejournal.undi.ksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32481">https://ejournal.undi.ksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/32481</a>
12	Rossi Iskandar	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Di Sekolah Dasar	<p>Penggunaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberikan rangsangan untuk rajin membaca, dengan komik</p>	<a href="http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JJPGSD/article/view/407">http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.php/JJPGSD/article/view/407</a>



			pembelajaran dapat diterjemahkan dari ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistis karena materi di visualisasikan dengan kata kata yang disajikan secara bersamaan antara gambar dan tulisan yang akhirnya pengalaman peserta didik menjadi lebih banyak.	
13	1. Freddy Widya Ariesta 2. Erlina Novi Kusumayati	Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar	Simpulan hasil penelitian adalah sebagai berikut: (1) Dihasilkan media pembelajaran IPS komik berbasis masalah pada materi kelas IV SD tema 8 “Tempat Tinggalku” sub tema 3 “Aku Bangga Dengan Daerah Tempat Tinggalku” yang terdiri dari identitas buku, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan komik, tokoh komik, 6 sub materi pokok, soal evaluasi dan biomini. (2) Dihasilkan media pembelajaran IPS komik berbasis masalah yang valid dengan jumlah rata-rata skor validasi ahli materi dan ahli media sebesar 82,9%. (3) Hasil respons guru terhadap media pembelajaran IPS komik berbasis masalah diperoleh skor persentase 87% dengan kriteria “Sangat Praktis”. Adapun hasil respons siswa diperoleh skor persentase 84% dengan kriteria “Sangat Praktis”. (4) Diperoleh peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar pada pembelajaran IPS menggunakan media komik berbasis masalah dengan analisis uji N-Gain sebesar 0,651 dengan kriteria “Sedang”.	<a href="https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/571/565">https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/571/565</a>
14	1. Nurul Hidayah 2. Rifky Khumairo Ulva	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Iv Mi Nurul	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan serta penjelasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka didapat kesimpulan penelitian sebagai berikut: 1. Kualitas produk media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi berdasarkan hasil validasi 3 ahlimateri, 3 ahli media dan 3	<a href="http://ejournal.radentan.ac.id/index.php/terampil/article/viewFile/1804/1477">http://ejournal.radentan.ac.id/index.php/terampil/article/viewFile/1804/1477</a>



		Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran	guru. Dengan rata-rata skor yang dikategorikan sangat layak untuk digunakan. 2. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis komik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi koperasi sangat layak dari perhitungan skor total dengan pemberian angket tanggapan peserta didik.	
15	Yunita Sari	Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA Dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasa	Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran pada kategori valid, kemampuan guru mengelola pembelajaran termasuk kategori praktis. Implementasi perangkat ini menghasilkan nilai rata-rata tes prestasi belajar kelas eksperimen lebih dari kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan, kelas eksperimen memperoleh rata-rata prestasi belajar lebih baik dari rata-rata nilai kelas kontrol, uji peningkatan tes prestasi belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol kategori sedang, peningkatan nilai-nilai budai dari kategori belum terlihat meningkat pada kategori membudaya. Kesimpulan penelitian ini adalah bahwa bahan ajar komik IPA efektif digunakan dalam pembelajaran.	<a href="https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/2134/2698">https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/download/2134/2698</a>
16	1. Roby Zulkarnain Noer 2. Fadhlan Muchlas Abrori	Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan	Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas maka dapat disimpulkan: Kualitas komik pembelajaran ditinjau dari penilaian validasi dari ahli materi didapatkan hasil komik pembelajaran memiliki kriteria valid dengan presentase 90,3%. Penilaian validasi dari ahli media didapatkan hasil validasi komik pembelajaran memiliki kriteria valid dengan presentase 87,8%. Penilaian validasi ahli bahasa pada komik pembelajaran memiliki kriteria valid dengan presentase 96 %. Hasil uji coba lapang berdasarkan penilaian guru dan siswa didapatkan presentase pada guru sebesar 86% dan	<a href="http://ejournal.unika.ma.ac.id/index.php/JBPD">http://ejournal.unika.ma.ac.id/index.php/JBPD</a>

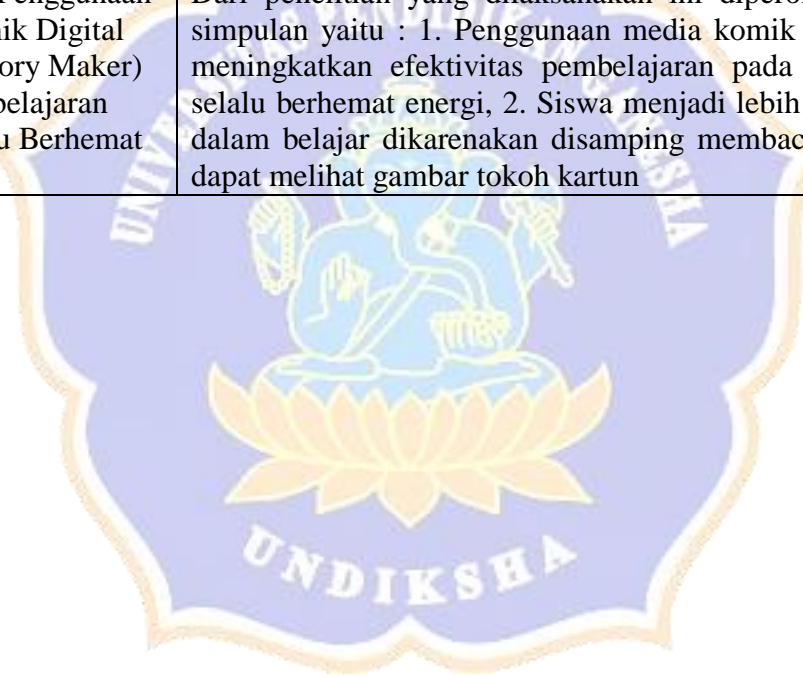
			pada siswa sebesar 87.8% dengan kriteria cukup valid (tidak revisi).	
17	1. Mila Kurniawarsih 2. Indra Martha Rusmana	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Berbasis Budaya	Hasil penelitian ini menunjukkan hasil dari penilaian ahli materi dengan hasil validasi 77% dan pada aspek isi dengan hasil 90%, penilaian ahli pengembangan 94,67%, dan penilaian ahli bahasa 73,33%. Kemudian hasil tanggapan siswa dimana pada aspek tampilan pada komik dengan hasil validasi 95%, pada aspek isi/materi pada komik dengan hasil validasi 100%, pada aspek pembelajaran pada komik dengan hasil validasi 96%, pada aspek keterbacaan pada komik dengan hasil validasi 96%. Dengan hasil penilaian ini menunjukkan bahwa media komik matematika ini layak untuk digunakan pada pembelajaran matematika kelas IV SD semester II.	<a href="http://lebesgue.lppm.binabangsa.id/index.php/home">http://lebesgue.lppm.binabangsa.id/index.php/home</a>
18	1. Husni Wakhyudin 2. Raden Roro Novita Permatasari	Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya	Pengembangan Media komik secara kuantitatif dan kualitatif layak diterapkan dalam pembelajaran. Hasil penilaian oleh validator didapatkan penilaian oleh pakar media 1 diperoleh persentase 88%, hasil penelitian oleh pakar media 2 diperoleh persentase sebesar 83%, dari hasil penilaian ahli materia 1 diperoleh hasil 88%, bahan expert assessment 2 diperoleh 80%. Sementara itu, penilaian yang diberikan oleh siswa diperoleh 90,71% dan praktisi guru memperoleh persentase 87,15%. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik “Misugi Anaya” mampu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah siswa dalam belajar, dan mempermudah siswa mengingat materi pembelajaran.	<a href="http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej">http://e-journal.ups.ac.id/index.php/psej</a>
19	1. Dhita Agoes Prihanto S.	Pengembangan Media Komik Matematika	Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik matematika Valid dengan nilai Validitas Materi sebesar 82,5% yang	<a href="https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/">https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/</a>

	2. Tri Nova Hasti Yunianta	pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar	termasuk dalam kategori baik dan Validitas Tampilan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kategori baik serta Validitas Kepraktisan dengan nilai Kepraktisan sebesar 87,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, komik matematika juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-Gain sebesar 0.89 yang termasuk dalam peningkatan tinggi dan mendapat respons positif dari siswa sehingga komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran.	<a href="http://mtk/article/download/137/126">mtk/article/download/137/126</a>
20	1. Sonya Novisca Wijaya 2. Asni Johari 3. Evan Johan Wicaksana	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah	Hasil penelitian ini menunjukkan penilaian validasi materi adalah sebesar 89,06% (sangat baik), penilaian validasi media adalah 81,25% (sangat baik), persepsi guru sebesar 72,92% (baik), persepsi siswa dalam kelompok kecil sebesar 84,72% (sangat baik), dan persepsi siswa dalam kelompok besar sebesar 90,09% (sangat baik). Sedangkan hasil uji t independensi menunjukkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) $0,00 < \alpha 0,01$ , terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Selisih rata-rata hasil pretest-posttest yang diperoleh kelas kontrol adalah 34,38 dan kelas eksperimen adalah 53,03.	<a href="https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/viewFile/2582/2347">https://jurnal.um-palembang.ac.id/dikbio/article/viewFile/2582/2347</a>
21	1. Maria Ulfah, 2. Indica Yona Okyranida	Pengembangan Komik Digital Berbasis PBL (Problem Based Learning) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Energi	Dalam penelitian dan pengembangan komik digital dilakukan penelitian kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta guru mata pelajaran. Dari penilaian rata-rata yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa secara keseluruhan sebesar 79,13% termasuk kedalam kategori "Baik". Sedangkan hasil rata-rata penilaian oleh pengguna sebesar 90% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil uji coba terbatas sebesar 92,02% dengan kategori "Sangat baik", dan	<a href="http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewFile/5320/1124">http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/sinasis/article/viewFile/5320/1124</a>

			hasil uji coba diperluas sebesar 89,53% dengan kategori “Sangat baik”. Sehingga komik digital sebagai media pembelajaran IPA pada materi energi dapat dikatakan layak untuk digunakan oleh siswa.	
22	1. Megantari 2. I Gede Margunayasa 3. I Gusti Ayu Tri Agustiana	Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital Komang Ayu	Dari hasil penelitian yang telah dilakukan media yang dikembangkan valid, dilihat dari aspek materi atau isi mata pelajaran, visualisasi dan aspek suara yang berada pada predikat sangat baik berdasarkan uji validitas yang telah dilaksanakan oleh ahli materi, ahli media, respon praktisi dan respon siswa. Dengan demikian media komik digital yang telah dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna	<a href="https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD">https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD</a>
23	1. Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta 2. Candra Dewi	Pengaruh Media Komik Digital Pelestarian Lingkungan Terhadap Prestasi Belajar Tematik Pada Siswa Sekolah Dasa	Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa “Ada pengaruh media komik digital pelestarian lingkungan terhadap prestasi belajar Tematik pada siswa kelas V tahun pelajaran 2017/2018”.	<a href="http://snasppm.unirow.ac.id/file_prosiding/Prosiding_SNASPPM%20III_PENGARUH%20MEDIA%20KOMIK%20DIGITAL%20PELESTARIAN%20LINGKUNGAN%20TERHADAP%20PRESTASI%20BELAJAR%20TEMATIK%20PADA%20SISWA%20SEKOLAH%20DASAR.pdf">http://snasppm.unirow.ac.id/file_prosiding/Prosiding_SNASPPM%20III_PENGARUH%20MEDIA%20KOMIK%20DIGITAL%20PELESTARIAN%20LINGKUNGAN%20TERHADAP%20PRESTASI%20BELAJAR%20TEMATIK%20PADA%20SISWA%20SEKOLAH%20DASAR.pdf</a>
24	1. Khaolil	Pengembangan Media	Hasil dari pengembangan ini berupa media Komik Ratu	<a href="http://jurnal.unipash">http://jurnal.unipash</a>



	Mudlaafar 2. Edi Setiawan 3. Ihwanul Kirom Al Muflih	Pembelajaran Komik Sejarah Berwaktu (Komik Ratu) Sebagai Alternatif Pembelajaran Untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar	yang telah dilakukan validasi oleh tim ahli dan diimplementasikan pada objek penelitian. Komik Ratu menonjolkan waktu sebagai aspek dominan dalam “sifat-sifat sejarah” yang ditampilkan secara kontekstual menggunakan simbol-simbol tertentu. Komik Ratu layak digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah.	<a href="http://y.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/download/1807/1630">y.ac.id/index.php/jurnal_inventa/article/download/1807/1630</a>
25	1. Mawan Akhir Riwanto 2. Mey Prihandani Wulandari	Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi	Dari penelitian yang dilaksanakan ini diperoleh beberapa simpulan yaitu : 1. Penggunaan media komik digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran pada materi tema selalu berhemat energi, 2. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dikarenakan disamping membaca siswa juga dapat melihat gambar tokoh kartun	<a href="https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160">https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160</a>





**Lampiran 18. Kuesioner Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil**

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER BERMUATAN MATERI  
HAK, KEWAJIBAN DAN TANGGUNG JAWAB**

**A. Identitas**

Nama :  
No Absen :  
Kelas :

**B. Petunjuk**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi angket dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Evaluasi dapat diberikan pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
4. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon ditulis pada kolom yang telah disediakan.

**B. Penilaian Media Komik Digital Oleh Peserta Didik**

No	Pernyataan	Jawaban			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
.					

1.	Media komik digital mudah digunakan				
2.	Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan media komik digital				
3.	Tampilan media komik digital menarik				
4.	Tampilan gambar pada komik digital jelas dan menarik				
5.	Petunjuk penggunaan komik digital sudah jelas				
6.	Materi pada komik digital mudah dipahami				
7.	Materi pada komik digital sangat bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari				
8.	Soal evaluasi pada komik digital sesuai dengan materi yang disajikan				
9.	Media komik digital membuat saya semangat dalam belajar				
10.	Terdapat pemberian contoh materi dalam komik digital				
<b>Jumlah</b>					
<b>Total</b>					

**Komentar/Saran**

.....

.....

.....

.....

Denpasar, ..... 2022

Siswa

.....