

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 : 0494/427/UN.48.10.6/KM/2021
Lamp : -
Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri 2 Bungbungan
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-tugas mata kuliah teori, praktek, dan tugas akhir/skripsi. Adapun identitas mahasiswa tersebut sebagai berikut.

Nama : I Dewa Agung Alit Pranata
NIM : 1811031124
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 2 November 2021
Ketua



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

Lampiran 02. Surat Izin Penelitian Skripsi



PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL KECAMATAN BANJARANGKAN
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
Alamat : Dusun Baleagung, Desa Bungbungan, Banjarangkan, Klungkung



SURAT IJIN PENELITIAN SKRIPSI
 Nomor: 848.2/ 238 /BB2/Disdikpora

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 2 Bungbungan:

Nama : Anak Agung Ngurah Toya,S.Ag
 NIP : 19631231 198304 1 037
 Pangkat/Gol : Pembina Tk.1/IV.a
 Jabatan : Kepala Sekolah

Memberikan ijin kepada mahasiswa Univeritas Pendidikan Ganesha dalam rangka Penelitian dan Pengambilan data skripsi tahun 2021. Adapun Mahasiswa tersebut:

Nama : I Dewa Agung Alit Pranata
 NIM : 1811031124
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikianlah surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klungkung, 8 April 2022



Anak Agung Ngurah Toya,S.Ag
 NIP 19631231 198304 1 037

Lampiran 03. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL KECAMATAN BANJARANGKAN
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
Alamat : Dusun Baleagung, Desa Bungbungan, Banjarangkan, Klungkung



SURAT KETERANGAN
 Nomor: 848.2/ 239/ BB2/ Disdikpora

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 2 Bungbungan, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, menerangkan bahwa:

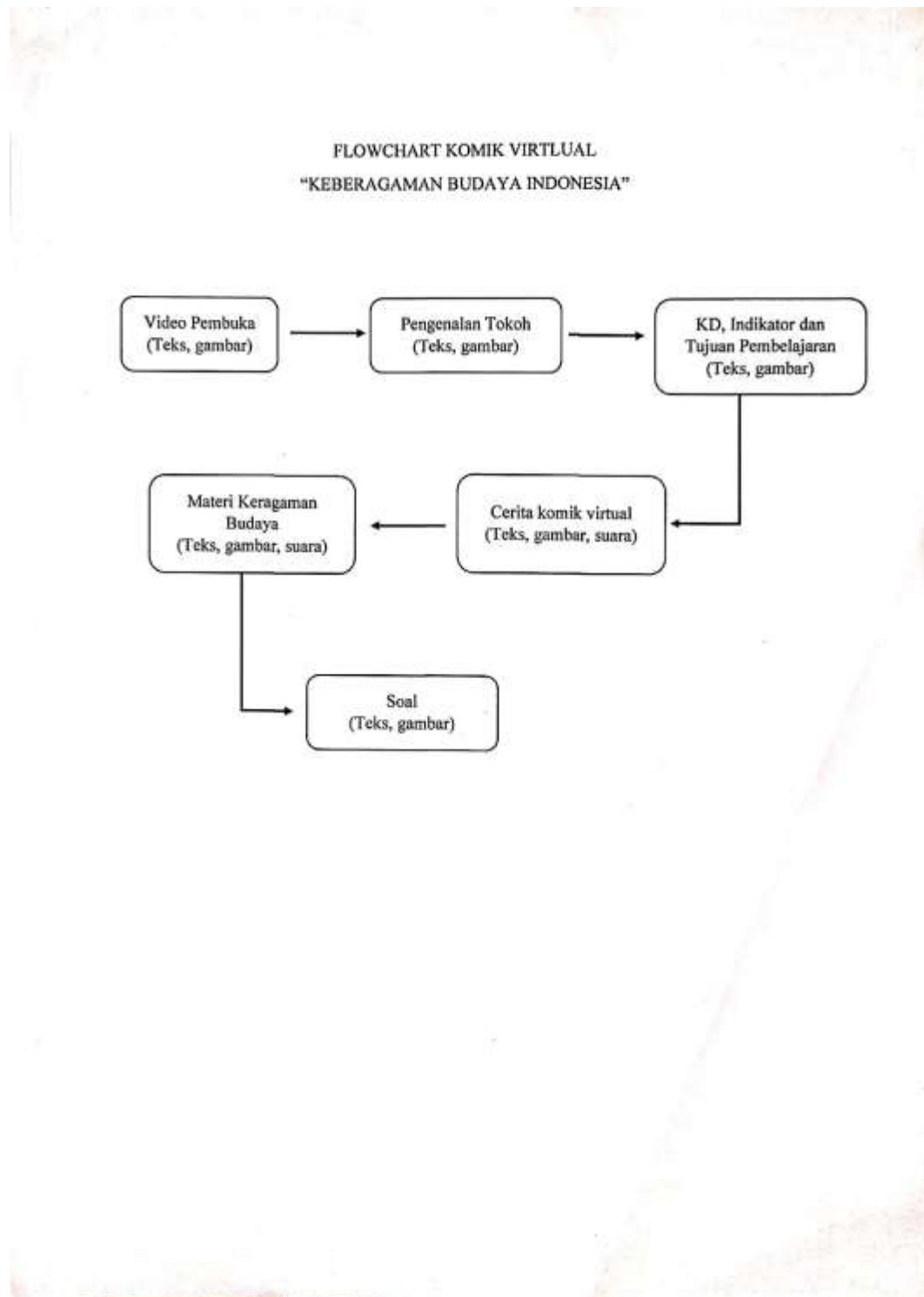
Nama : I Dewa Agung Alit Pranata
 NIM : 1811031124
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 2 Bungbungan. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Klungkung, 8 April 2022
 Kepala SD Negeri 2 Bungbungan






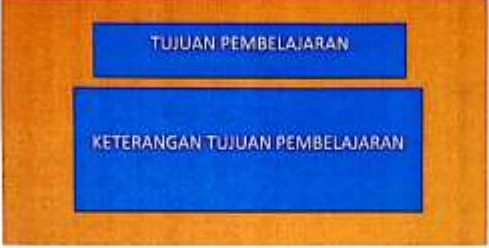


Anak Agung Ngurah Toya, S.Ag
 NIP. 19631231 198304 1 037

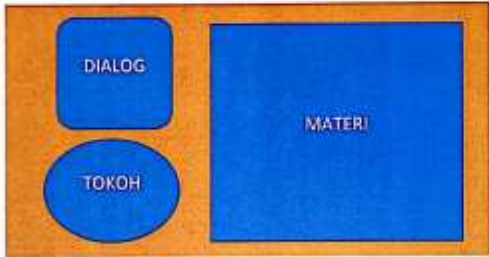
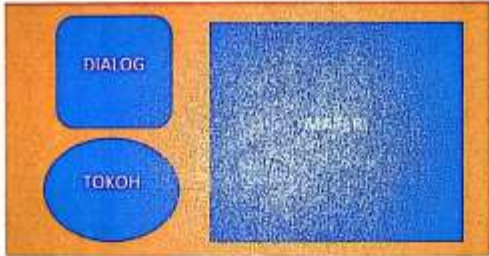
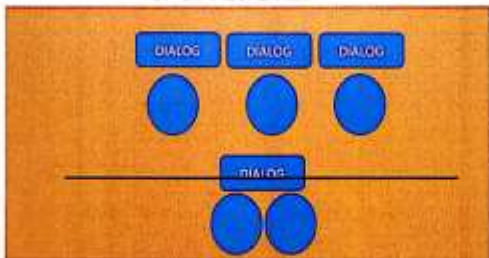
Lampiran 04. Flowchart Komik Virtual

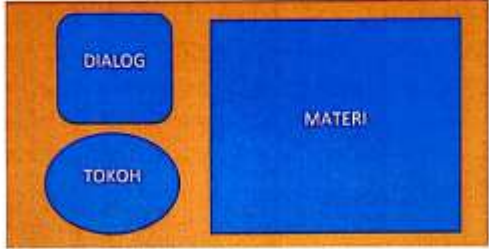
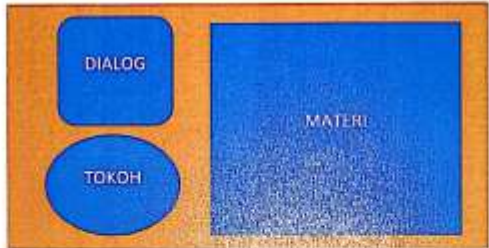
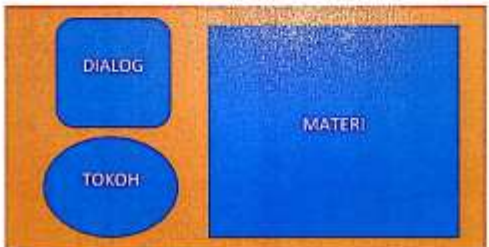
Lampiran 05. Storyboard Komik Virtual

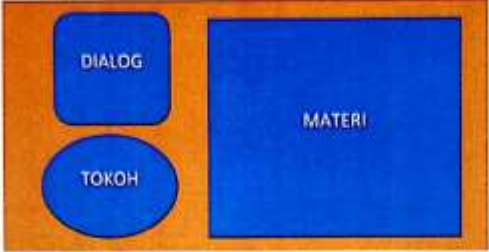
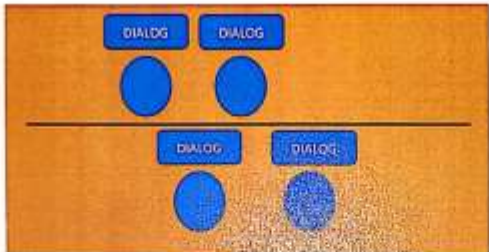
STORYBOARD
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK VIRTUAL

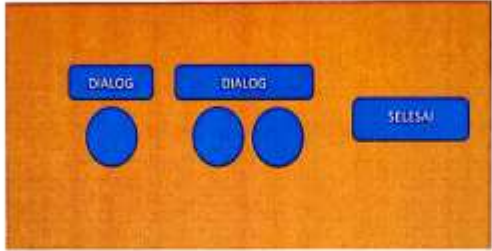

NO	VISUAL	KETERANGAN
1		<p>Scene pertama menunjukkan judul media komik virtual</p> <p>Musik pengiring: Konoha peace</p>
2		<p>Pada scene kedua terdapat pengenalan tokoh yaitu Made, Ketut, dan Ayah</p> <p>Musik pengiring: Konoha peace</p>
3		<p>Pada scene ketiga ditampilkan kopetensi dasar dan indicator</p> <p>Musik pengiring: Konoha peace</p>

4		<p>Scene ini menampilkan tujuan pembelajaran</p> <p>Musik pengiring: Konoha peace</p>
5		<p>Pada scene ini menjelaskan pengenalan latar cerita yaitu</p> <p>Di suatu pagi yang cerah Made, Ketut, dan Ayah sedang berjalan-jalan di taman kota untuk melihat festival budaya</p> <p>Musik pengiring: Konoha peace</p>
6		<p>Scene selanjutnya terdapat percakapan antara Made, Ketut, dan Ayah yaitu:</p> <p>Made: wah keren sekali ya festival budayanya</p> <p>Ketut: iya sangat keren dan ramai sekali</p> <p>Made: tapi mengapa ya mereka menggunakan pakaian yang bervariasi?</p> <p>Ayah: nah. Ketapa ya bias berbeda-beda ?</p> <p>Coba tebak</p> <p>Ketut: aha! Ketut tahu, karena di Indonesia memiliki banyak budaya, maka dari itu mereka menggunakan pakaian yang berbeda-beda. Benar kan Ayah?</p> <p>Ayah: iya benar, mari</p>

		<p>kita berkeliling sambil ayah jelaskan mengapa di Indonesia memiliki banyak budaya. Made dan Ketut: Baik Ayah!</p>
7		<p>Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai pakaian adat</p>
8		<p>Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai pakaian adat</p>
9		<p>Scene ini terdapat dialog antara Made Ketut dan Ayah yaitu Made: wah keren sekali motif-motif pakaiannya Ketut: iya sangat indah dan beragam. Tapi Ayah, apakah ada lagi keberagaman yang kita miliki? Ayah: tentu ada dan banyak sekali. Mari kita berkeliling melihat poster yang lainnya Made dan Ketut: Baik Ayah!</p>

10		Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai Tarian Daerah
11		Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai Tarian Daerah
12		Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai Rumah Adat

13		<p>Scene ini terdapat tokoh ayah yang sedang menjelaskan materi mengenai Rumah Adat</p>
16		<p>Scene ini terdapat percakapan antara Made Ketut dan Ayah yaitu</p> <p>Ayah: dari penjelasan Ayah tadi, apa yang bisa kalian simpulkan Ketut: aha! Ketut tahu, keberagaman budaya adalah keunikan yang ada di suatu tempat dan berbeda dengan yang lainnya serta menjadi suatu identitas bagi daerah tersebut. Benar kan Ayah? Ayah: iya benar sekali. Kemudian apa lagi yang bias disimpulkan? Made: Made juga tahu, dengan hal itu kita bisa jadikan keberagaman tersebut sebagai sebuah keunikan atau ciri khas dari daerah kita dan menyadarkan kita bahwa hal itulah yang mempersatukan kita. Benar kan Ayah?</p>

17		<p>Scene ini menampilkan percakapan antara ayah, made, dan ketut yaitu:</p> <p>Ayah: wah benar sekali anak-anak ayah yang pintar, sebagai hadiah ayo kita beli es krim. Made dan Ketut: Horee. Ayo Ayah</p>
18		<p>Scene ini menampilkan soal evaluasi yang berisi 3 soal yaitu</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Coba uraikan apa yang dimaksud keragaman budaya. Buat sekreatif mungkin dengan menggunakan kalimat sendiri! 2. Bagaimana sikap yang bisa kita lakukan untuk menjaga keragaman budaya yang kita miliki? 3. Coba Identifikasi keberagaman apalagi yang di Indonesia selain yang sudah ada pada komik !

Lampiran 06. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SD Negeri 2 Bungbungan
Kelas/ Semester : IV/1 (satu)
Tema : 1
Subtema : 1
Pembelajaran ke- : 1
Fokus Pembelajaran : Bahasa Indonesia, IPS, dan IPA
Alokasi waktu : 1 Hari

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) 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 (KD) DAN INDIKATOR

Bahasa Indonesia

Komptensi Dasar (KD)	Indikator
3.1 Mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual.	3.1.1 Menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.

IPS

Komptensi Dasar (KD)	Indikator
3.3 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia, serta hubungannya dengan karakteristik ruang.	3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia 3.3.2 Menganalisis ciri-ciri rumah adat, pakaian adat, tarian daerah 3.3.3 Menganalisis keberagaman budaya sekitar

	3.3.4 Menerapkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya
--	--

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks tentang keragaman budaya, Peserta didik mampu mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung di setiap paragraf dari teks tersebut dengan mandiri.
2. Dengan membaca komik virtual, peserta didik mampu mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia dengan benar.
3. Dengan membaca komik virtual, peserta didik mampu menganalisis ciri-ciri rumah adat, pakaian adat, tarian daerah dengan tepat.
4. Dengan membaca komik virtual, peserta didik mampu menganalisis keberagaman budaya sekitar dengan tepat.
5. Dengan membaca komik virtual, peserta didik mampu menerapkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya dengan tepat.
6. Setelah eksplorasi dan diskusi, Peserta didik mampu menyajikan laporan hasil pengamatan tentang cara menghasilkan bunyi dari beragam benda disekitar dengan sistematis.

D. METODE PEMBELAJARAN


Pendekatan Pembelajaran : Saintifik, TPACK
 Model Pembelajaran : *Problem Based Learning*
 Metode Pembelajaran : Diskusi, Penugasan

E. MEDIA/ALAT, BAHAN, DAN SUMBER BELAJAR

Media/Alat : Komik virtual
 Sumber belajar : *Buku Guru dan Buku Peserta didik Kelas IV, Tema 1: Indahnyakebersamaan, Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsa, Pembelajaran 1. Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 (Revisi 2017). Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*

F. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi	Keterangan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam dan menanyakan kabar. 2. Kelas dilanjutkan dengan doa. (<i>Religius</i>) 3. Peserta didik difasilitasi untuk bertanya jawab pentingnya mengawali setiap kegiatan dengan doa. Selain berdoa, guru memberikan penguatan tentang sikap syukur. 		15 menit

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Guru bersama peserta didik menyanyikan Lagu Indonesia Raya. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan. (<i>Nasionalis</i>) 5. Peserta didik melakukan tepuk dan salam PPK 6. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. 7. Pembiasaan membaca. Peserta didik dan guru mendiskusikan perkembangan literasi yang telah dilakukan. (<i>literasi</i>) 8. Peserta didik bersama-sama guru melakukan tepuk dan salam PPK untuk menyegarkan suasana kembali 9. Guru melakukan apersepsi dengan menanyakan budaya apa saja yang pernah kalian lihat? 		
Inti	<p>Tahap 1 Orientasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak penjelasan guru, bahwa hari ini mereka akan belajar tentang budaya Indonesia 2. Guru menampilkan media komik virtual yang telah disiapkan  <ol style="list-style-type: none"> 3. Peserta didik ditugaskan untuk menyimak komik virtual yang telah disediakan 4. Peserta didik diberikan permasalahan yang terdapat dalam komik virtual dari menit 0:43 sampai dengan 1:20. 	Saintifik	180 menit



5. Melalui kegiatan diskusi peserta didik ditugaskan untuk saling menginformasikan tentang asal suku mereka kepada teman sebelahnya.

Tahap 2 Mengorganisasi Peserta Didik Untuk Meneliti:

1. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 2-3 siswa dalam setiap kelompok.
2. Siswa menghitung 1 sampai 3 secara berurutan. Setiap siswa kemudian ditugaskan untuk membentuk kelompok berdasarkan nomor urut yang sama. **(Mengeksplorasi)**
3. Peserta didik ditugaskan untuk menyimak komik virtual yang telah disiapkan
4. Kemudian peserta didik ditugaskan untuk membaca teks 'Pawai Budaya' pada Buku Peserta didik Tema 1, Sub Tema 1 Pembelajaran 1
5. Peserta didik ditugaskan untuk menemukan gagasan pokok dan gagasan pendukung pada paragraph yang telah di baca.
6. Peserta didik ditugaskan untuk membacakan hasil tentang gagasan pokok dan gagasan pendukung pada paragraph.
7. Setelah semua kelompok selesai mengomunikasikan hasil diskusi, guru memberikan penguatan tentang strategi dalam menemukan isi cerita yang biasa dinamakan gagasan pokok/gagasan utama/ide utama/ide pokok/ pokok pikiran, dari suatu paragraf.

Tahap 3 Membantu Pemecahan Mandiri Atau Kelompok:

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik ditugaskan kembali untuk menyimak komik virtual yang telah disiapkan 2. Peserta didik ditugaskan untuk menganalisis masalah yang telah diberikan. 3. Siswa diminta untuk mencari informasi tentang keberagaman budaya yang ada dikelas bersama teman kelompoknya 6. Guru membimbing peserta didik untuk merancang atau merumuskan dugaan sementara pemecahan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya. 7. Guru membimbing penyelidikan dan menugaskan peserta didik ditugaskan untuk mencari informasi dari berbagai sumber dalam upaya pemecahan masalah. <p>Tahap 4 Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan diskusi untuk menghasilkan solusi pemecahan masalah untuk dipresentasikan atau disajikan dalam bentuk karya <p>Tahap 7 Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan presentasi kemudian peserta didik yang lain memberikan apresiasi yang dibimbing oleh guru 2. Kemudian peserta didik ditugaskan untuk menguji data yang telah didapatkan dengan melanjutkan menyimak komik virtual dari menit 1:21 sampai dengan 4:25. 3. Peserta didik secara mandiri ditugaskan untuk mengerjakan Latihan soal yang terdapat pada komik virtual. 		
--	---	--	--

	 <p>4. Kegiatan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan yang dibimbing oleh guru.</p> <p>5. Peserta didik ditugaskan untuk mengkomunikasikan kesimpulan yang telah dikerjakan.</p> <p>6. Guru menguatkan simpulan peserta.</p>		
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran untuk menguatkan pemahaman terhadap materi yang telah diperoleh 3. Peserta didik mendapatkan umpan balik dari guru. 4. Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini. 5. Peserta didik mendapatkan informasi terkait rencana pembelajaran pertemuan berikutnya. 6. Peserta didik melakukan salam dan tepuk PPK. 7. Kelas ditutup dengan berdoa bersama dan mensyukuri segala nikmat yang telah diberikan Tuhan Yang Maha esa. <i>(religius)</i> 		<p>15 menit</p>

G. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

a. Penilaian Sikap

Mencatat hal-hal menonjol (positif atau negatif) yang ditunjukkan Peserta didik dalam sikap *disiplin*.

b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran KD ini meliputi

- Tes tertulis : Soal Pilihan ganda

c. Remedial

Peserta didik setelah melakukan tes tertulis pada akhir pembelajaran yang belum memenuhi Ketuntasan Belajar Minimal (KBM), maka akan diberikan pembelajaran tambahan (*remedial teaching*). Kemudian diberikan tes tertulis pada akhir pembelajaran lagi.

d. Pengayaan

Apabila memiliki waktu, Peserta didik dapat memainkan ansambel bunyi mereka kepada kelas lain.

2. Bentuk Instrumen Penilaian

a. Penilaian Sikap

No.	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					
Dst.					

b. Penilaian Pengetahuan

Muatan	Indikator	Teknik Penilaian	Bentuk Instumen
Bahasa Indonesia	3.1.1 Mengidentifikasi gagasan pokok dan gagasan pendukung setiap paragraf dari teks tulis.	Tes tertulis	Soal pilihan ganda
IPS	3.3.1 Mengidentifikasi keberagaman budaya Indonesia 3.3.2 Menganalisis ciri-ciri rumah adat, pakaian adat, tarian daerah 3.3.3 Menganalisis keberagaman budaya sekitar 3.3.4 Menerapkan sikap toleran terhadap keberagaman budaya	Tes tertulis	Soal pilihan ganda

Refleksi Guru:

Guru Kelas IV,



Ni Luh Sri Andriyani, S.Pd.

Klungkung, 8 April 2022
Mahasiswa



I Dewa Agung Alit Pranata
NIM 1811031124



Mengetahui

Kepala SD Negeri 2 Bungbungan,

Anak Agung Ngurah Toya, S.Ag
NIP.19631231 198304 1 037

Lampiran 07. Hasil Penilaian Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN
MEDIA KOMIK VIRTUAL BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING*
MUATAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN KLUNGKUNG**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning*
Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV
SD Negeri 2
Bungbungan Klungkung

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : I Dewa Agung Alit Pranata

Pembimbing : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. Ida Bagus Gede Surya Abadi, S.E., 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 Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Rancang Bangun Media Komik Virtual sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian Media Komik Virtual yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun Media Komik Virtual tersebut dengan model pengembangan yang digunakan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu

berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan Rancang Bangun Media Komik Virtual yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Penilaian

Ya = Sesuai

Tidak = Tidak Sesuai

B. Penilaian Rancang Bangun Media Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning*

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
Komponen Model pengembangan ADDIE			
1	Model pengembangan ADDIE sesuai karakteristik media komik virtual	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat	✓	
Komponen Tahap-tahap Pengembangan Media Komik Virtual			
3	Tahapan pengembangan media komik virtual sesuai dengan model pengembangan ADDIE	✓	
4	Tahapan pengembangan media komik virtual digambarkan dengan tepat	✓	
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan			
5	Tahapan pengembangan media komik virtual dengan model pengembangan ADDIE jelas	✓	
6	Proses pengembangan media komik virtual dilaksanakan secara praktis	✓	
7	Langkah-langkah pengembangan media komik virtual dilaksanakan secara berurutan	✓	
Komponen Evaluasi Formatif			

8	Rancangan evaluasi media komik virtual sesuai dengan model pengembangan ADDIE	✓	
9	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas	✓	
10	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat	✓	

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Rancang bangun media komik virtual yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan:

1. Sesuai
2. Tidak Sesuai

(Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai simpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 28 April 2022

Validator,

Drs. Made Putra, M.Pd
NIP 195612311985011002

Lampiran 08. Review Ahli Isi Produk Pengembangan

ANGKET AHLI ISI/MATERI PELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPS
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
KLUNGKUNG

A. Identitas
 Nama Ahli : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd.
 NIP : 195912311984031010
 Hari/Tanggal : Selasa, 5 April 2022

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media komik digital yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
 Keterangan
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Isi/Materi Pelajaran

No	Pertanyaan	Skala 4			
		1	2	3	4
1	Materi sesuai dengan KD				✓
2	Materi sesuai dengan indikator pencapaian				✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan Pembelajaran			✓	
4	Materi yang disajikan benar dan akurat				✓
5	Materi disajikan secara tepat				✓
6	Materi yang disajikan penting untuk dipelajari siswa				✓
7	Materi disajikan secara mendalam			✓	

8	Materi disajikan dengan menarik			✓	
9	Materi sesuai dengan karakteristik siswa				✓
10	Materi mudah untuk dipahami siswa			✓	
11	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan nyata				✓
12	Penyampaian konsep dapat dilogikakan dengan jelas				✓
13	Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten			✓	
14	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa				✓
15	Intonasi kata/kalimat sesuai dengan karakteristik siswa				✓

D. Komentar dan Saran

.....
Sudah direvisi

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Media Pembelajaran Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
 Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
 Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, *05 April* 2022
 Validator Isi/Materi Pelajaran

[Signature]
 Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP 195912311984031010

Lampiran 09. Review Ahli Desain Produk Pengembangan

ANGKET AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPS
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
KLUNGKUNG

A. Identitas

Nama Ahli : Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP : 195612311985011002
Hari/Tanggal : Kamis, 31 Maret 2022

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media komik digital yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Ahli Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media				✓
2	Keselarasan antara tujuan pembelajaran dengan materi				✓
3	Rumusan tujuan pembelajaran pada media sesuai dengan format ABCD				✓
4	Keselarasan antara tujuan pembelajaran dan materi dengan soal				✓
5	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran				✓
6	Penyampaian materi memberikan alur navigasi yang bebas				✓
7	Penyampaian materi dalam media memberikan motivasi				✓
8	Penyampaian materi disertai dengan contoh-contoh				✓
9	Penyajian materi sesuai dengan karakteristik siswa				✓
10	Penyajian materi mampu menarik perhatian siswa				✓

11	Soal yang diberikan sesuai dengan indikatif				✓
12	Kejelasan petunjuk dalam mengerjakan soal				✓
13	Ketepatan pemberian umpan balik				✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 31 Maret 2022

Validator/Ahli Desain Pembelajaran



Drs. Made Putra, M.Pd

NIP 195612311985011002

Lampiran 10. Review Ahli Media Pembelajaran

ANGKET AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPS
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
KLUNGKUNG**

A. Identitas

Nama Ahli : Drs. Made Putra, M.Pd.
NIP : 195612311985011002
Hari/Tanggal : Kamis, 31 Maret 2022

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Ibu/Bapak sebagai ahli materi pembelajaran tentang kualitas media komik digital yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan.
Keterangan
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Validasi Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Media yang dikembangkan sesuai untuk mencapai kompetensi dasar dalam pembelajaran				√
2	Media yang dikembangkan sesuai untuk mencapai indikator pembelajaran				√
3	Media yang dikembangkan sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran				√
4	Media sesuai dengan karakteristik belajar siswa				√
5	Materi dalam media disajikan dengan tepat				√
6	Media disajikan dengan materi yang terkini				√
7	Menggunakan media dapat memperjelas penyampaian konsep				√
8	Materi dalam media tidak menyimpang dari KD				√
9	Kesesuaian pemilihan jenis huruf				√
10	Keterbacaan teks				√
11	Ketepatan sajian teks				√

12	Penggunaan gambar mendukung pemahaman materi				✓
13	Kesesuaian tata letak gambar				✓
14	Kualitas atau resolusi gambar standar				✓
15	Kesesuaian warna <i>background</i> / latar belakang			✓	
16	Kualitas animasi				✓
17	Kesesuaian animasi dengan materi				✓
18	Kualitas suara jelas				✓
19	Narasi memperjelas atau mendukung materi				✓
20	Kesesuaian menggunakan <i>sound effect</i>				✓
21	Kesesuaian penggunaan musik latar				✓
22	Kualitas resolusi video standar				✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Pembelajaran Media Pembelajaran Komik Virtual Berbasis *Problem Based Learning* Muatan IPS Materi Keberagaman Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung dinyatakan *)

- Layak diproduksi tanpa direvisi
- Layak untuk diproduksi dengan revisi sesuai saran
- Tidak layak untuk diproduksi

Denpasar, 31 Maret 2022

Validator/Ahli Media Pembelajaran






Drs. Made Putra, M.Pd.

NIP 195612311985011002

Lampiran 11. Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Penelitian : Pengembangan media komik virtual *berbasis problem based learning* muatan IPS materi keberagaman budaya siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung.

No	Nama	Tanda tangan
1.	Sang Ayu Made Meisya Mahayani	
2.	I Dewa Gede Raditya Arta Arjana	
3.	Ni Luh Puspita Sari	

Klungkung, 8 April 2022

Mengetahui Guru Kelas IV



Ni Luh Sri Andriyani, S.Pd.

Lampiran 12. Review Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI PERORANGAN, UJI KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPS
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
KLUNGKUNG

A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan
 Nama : Ani Luh Pus Ditasari
 No. Absen : 13
 Asal Sekolah : SD Negeri 2bungbungan

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

C. Instrumen untuk Siswa

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Belajar dengan media komik virtual menjadi menarik untuk dipelajari				✓
2	Media komik virtual mudah untuk digunakan			✓	
3	Tampilan media komik virtual menarik				✓
4	Media komik virtual membantu memahami pembelajaran			✓	
5	Petunjuk dalam media komik virtual mudah untuk dipahami				✓
6	Materi yang disajikan dalam media komik virtual mudah untuk dipahami				✓
7	Materi yang disajikan dalam media komik virtual bermanfaat bagi kehidupan				✓
8	Soal latihan dalam media komik virtual mudah dipahami				✓

9	Belajar menggunakan media komik virtual ini memberikan aktivitas belajar yang interaktif				✓
10	Media komik virtual dapat meningkatkan minat belajar				✓
11	Media komik virtual memberikan contoh yang diperlukan				✓
12	Media komik virtual memberikan contoh dengan lengkap dan jelas sesuai dengan materi				✓

D. Komentar dan Saran

.....

 komik virtualnya mudah di pahami

Klungkung,.....2022

Siswa,










Yel

(..Niluh Pus pita Sari.....)

Lampiran 13. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

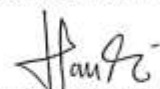
DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian : Pengembangan media komik virtual berbasis *problem based learning* muatan IPS materi keberagaman budaya siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan Klungkung.

No	Nama	Tanda tangan
1.	Sang Ayu Made Meisya Mahayani	
2.	Dewa Gede Raditya Arta Arjana	
3.	Wayan Keanu Saputra	
4.	I Made Sandi Raditya	
5.	I Putu Galang Dianta	
6.	Kadek Diah Wulandari	
7.	Ni Luh Puspita Sari	
8.	Sang Ketut Yudi Pranata	
9.	Ni Kadek Diana Lisma Wati	

Klungkung, 8 April 2022

Mengetahui Guru Kelas IV



Ni Luh Sri Andriyani, S.Pd.

Lampiran 14. Review Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI PERORANGAN, UJI KELOMPOK KECIL

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK VIRTUAL
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MUATAN IPS
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA SISWA KELAS IV
SD NEGERI 2 BUNGBUNGAN
KLUNGKUNG**

A. Identitas

Sasaran : Siswa kelas IV SD Negeri 2 Bungbungan
 Nama : *1 Made Santha Radhya*
 No. Absen : *7*
 Asal Sekolah : *SD Negeri 2 bungbungan*

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang disediakan

Keterangan:

SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju

C. Instrumen untuk Siswa

No	Pernyataan	Skor Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1	Belajar dengan media komik virtual menjadi menarik untuk dipelajari				✓
2	Media komik virtual mudah untuk digunakan				✓
3	Tampilan media komik virtual menarik				✓
4	Media komik virtual membantu memahami pembelajaran				✓
5	Petunjuk dalam media komik virtual mudah untuk dipahami				✓
6	Materi yang disajikan dalam media komik virtual mudah untuk dipahami				✓
7	Materi yang disajikan dalam media komik virtual bermanfaat bagi kehidupan				✓
8	Soal latihan dalam media komik virtual mudah dipahami				✓

9	Belajar menggunakan media komik virtual ini memberikan aktivitas belajar yang interaktif				√
10	Media komik virtual dapat meningkatkan minat belajar				√
11	Media komik virtual memberikan contoh yang diperlukan				√
12	Media komik virtual memberikan contoh dengan lengkap dan jelas sesuai dengan materi				√

D. Komentar dan Saran

.....
Komik virtual ini sangat bagus dan menarik
.....

Klungkung.....2022

Siswa,

Spm
.....
(... I made sandi Raditya ...)

Lampiran 15. Jadwal Penelitian

N	Kegiatan	2021				2022					
		9	10	11	12	1	2	3	4	5	6
1.	Identifikasi Masalah	■									
2.	Mengajukan Judul	■									
3.	Penyusunan Proposal	■	■	■	■						
4.	Seminar					■					
5.	Perbaikan Proposal						■				
6.	Pelaksanaan Penelitian							■			
7.	Analisis Data								■		
8.	Penyusunan Laporan								■	■	
9.	Ujian Skripsi										■
10.	Laporan Selesai/Revisi										■



Lampiran 16. Dokumentasi**Gambar 1. Uji Coba Perorangan****Gambar 2. Uji Coba Kelompok Kecil**



Gambar 3. Meminta persetujuan Kepala SD Negeri 2 Bungbungan



Gambar 4. Lingkungan SD Negeri 2 Bungbungan