

## Lampiran 1. 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 : 0558 /427/UN.48.10.6/KM/2021

Lamp : -

Hal : Mencari data/informasi untuk tugas mata kuliah teori dan Skripsi

Yth. Kepala SDN 9 Pedungan .....

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 : Putu Mita Kesuma Dewi  
NIM : 1811031216  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Semester : VII

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 29 November 2021

Ketua,



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

## Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KOTA DENPASAR**  
**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA KOTA DENPASAR**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 9 PEDUNGAN**  
 ALAMAT : JALAN RAYA PEMOGAN BR.DALEM KEPAON  
 Email: [sdr9pedungan@gmail.com](mailto:sdr9pedungan@gmail.com)




---

**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 4.22118/831/SDN9PEDUNGAN/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 9 PEDUNGAN :

Nama	: Dra. Ni Nyoman Seri Sucarmini
NIP	: 19640807 198404 2 001
Pangkat /Gol	: Guru Madya / Pembina Tk.I, IVb
Jabatan	: Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa tersebut :

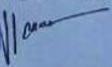
Nama	: Putu Mita Kusuma Dewi
NIM	: 1811031216
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran E-comic Berbasis Problem Based Learning dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan

Memang benar telah melakukan pengumpulan data penelitian untuk skripsi di SD Negeri 9 Pedungan.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 17 Maret 2022  
 Kepala SD Negeri 9 Pedungan



  
 Dra. Ni Nyoman Seri Sucarmini  
 NIP: 19640807 198404 2 001

### Lampiran 3. Surat Pengantar Validasi Ahli Isi Materi 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 : 0179 /427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp :-

Hal : Validasi Isi Produk Penelitian

Yth. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, 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 : Putu Mita Kesuma Dewi  
NIM : 1811031216  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022

Ketua



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

### Lampiran 4. Surat Pengantar Validasi Ahli Desain dan 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 : 0179 /427/UN.48.10.6/KM/2022  
Lamp : -  
Hal : Validasi Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

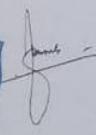
Yth.Drs. Made Putra, M.Pd.  
di Tempat

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 : Putu Mita Kesuma Dewi  
NIM : 1811031216  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan.

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 8 Maret 2022  
Ketua




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

## Lampiran 5. Hasil Uji Validasi Rancang Bangun Media Pembelajaran *E-Comic*

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM  
BASED LEARNING* DALAM MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
MATERI TEKS IKLAN KELAS V SDN 9 PEDUNGAN**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan

Sasaran Program : Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Peneliti : Putu Mita Kesuma Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (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 *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan". Saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *E-Comic* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian rancang bangun media pembelajaran *E-Comic*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui sesuai atau tidaknya rancang bangun media pembelajaran *E-Comic* tersebut untuk pembelajaran muatan pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks

iklan. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran E-Comic. Atas perhatian dan kesediaan untuk mengisi angket penilaian rancang bangun 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 Penilaian

Ya = Sesuai

Tidak = Tidak Sesuai

#### B. Penilaian Rancang Bangun Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning*

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
<b>Komponen Model pengembangan ADDIE</b>			
1	Model pengembangan ADDIE sesuai karakteristik media pembelajaran <i>E-Comic</i> .	✓	
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE tepat.	✓	
<b>Komponen Tahap-tahap Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-Comic</i></b>			
3	Kesesuaian tahapan pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> dengan model pengembangan ADDIE.	✓	
4	Tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> digambarkan dengan tepat.	✓	
<b>Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan</b>			
5	Tahapan pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> diuraikan dengan jelas berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓	

6	Proses pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> dilaksanakan secara praktis.	✓	
7	Keruntutan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran <i>E-Comic</i> .	✓	
<b>Komponen Evaluasi Formatif</b>			
8	Rancangan evaluasi media pembelajaran <i>E-Comic</i> 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 pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan. 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 6. Hasil Uji Validasi Ahli Materi Atau Isi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBASIS  
PROBLEM BASED LEARNING DALAM MUATAN PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA MATERI TEKS IKLAN KELAS V SDN 9 PEDUNGAN**

**( AHLI ISI PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Comic Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan.

Sasaran Program : Siswa Kelas V di SDN 9 Pedungan

Peneliti : Putu Mita Kesuma Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Pembimbing I)  
I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran E-comic sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran e-comic yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran e-comic tersebut untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan kelas V Sekolah Dasar. Penilaian komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran e-comic ini. Atas perhatian dan kesediaannya 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.

### A. Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak setuju
4	Skor 1	Sangat tidak setuju

### B. Penilaian Media Pembelajaran E-Comic

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1	Materi dalam Media Pembelajaran E-Comic sesuai dengan Kompetensi Dasar	✓			
2	Materi dalam Media Pembelajaran E-Comic sesuai dengan Indikator Pembelajaran	✓			
3	Materi dalam Media Pembelajaran E-Comic sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
<b>Aspek Materi</b>					
4	Uraian materi disajikan dengan jelas	✓			
5	Materi mudah dipahami siswa	✓			
6	Kelengkapan penyajian materi		✓		
7	Materi disajikan dengan menarik	✓			
8	Materi yang disajikan penting untuk dipelajari oleh siswa	✓			
<b>Aspek Tata Bahasa</b>					
9	Bahasa yang digunakan sesuai	✓			

	dengan kaidah Bahasa Indonesia				
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan usia siswa	✓			

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Pada kegiatan di RPP disarankan agar lebih berorientasi pada siswa
- Materi pada RPP perlu dilengkapi dengan contoh menentukan unsur-unsur pada iklan media cetak

### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak digunakan
- ② Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 10 Maret 2022

Ahli Isi Mata Pelajaran



Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

NIP. 195903211983032003

## Lampiran 7. Hasil Uji Validasi Ahli Desain pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBASIS  
*PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MUATAN PELAJARAN BAHASA  
INDONESIA MATERI TEKS IKLAN KELAS V SDN 9 PEDUNGAN  
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan.

Sasaran Program : Siswa Kelas V di SDN 9 Pedungan

Peneliti : Putu Mita Kesuma Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Pembimbing I)  
I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing II)

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 E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media E-comic sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran e-comic yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran e-comic tersebut untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan kela V Sekolah Dasar. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran e-comic ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain pembelajaran 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 Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak setuju
4	Skor 1	Sangat tidak setuju

### B. Penilaian Media Pembelajaran E-Comic

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Tujuan</b>					
1	Tujuan pembelajaran sesuai dengan materi yang disajikan		✓		
2	Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media pembelajaran E-Comic	✓			
<b>Aspek Strategi</b>					
3	Penyampaian materi pada media pembelajaran E-Comic memberikan Langkah-langkah yang sistematis	✓			
4	Kesesuaian strategi penyampaian dengan tujuan pembelajaran	✓			
5	Strategi yang digunakan dapat membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya	✓			
6	Penyampaian materi dalam media pembelajaran E-Comic dapat memberikan motivasi belajar siswa	✓			
7	Penyajian materi mampu menarik perhatian siswa.	✓			
8	Penyampaian materi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
9	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal		✓		

10	Kesesuaian soal dengan KD, indikator, tujuan pembelajaran.	✓			
----	--	---	--	--	--

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- ~~mohon sem~~ ~~raeang~~ ~~RPP~~ ~~Supaya~~  
menyesuaikan pada kurikulum ~~Tamat~~ ~~at~~.
- ~~Tujuan~~ ~~pembelajaran~~ ~~agar~~ ~~memberikan~~  
variasi kegiatan belajar siswa ~~sesuai~~ ~~materi~~.
- ~~Tambahkan~~ ~~pekerjaan~~ ~~menyajikan~~ ~~soal~~ ~~untuk~~ ~~siswa~~.

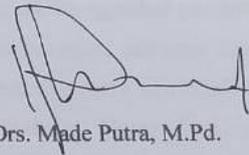
### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak digunakan
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 11 Maret 2022

Ahli Desain Pembelajaran



Drs. Made Putra, M.Pd.

NIP. 195612311985011002

## Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* DALAM MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI TEKS IKLAN KELAS V SDN 9 PEDUNGAN**

**( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan.

Sasaran Program : Siswa Kelas V di SDN 9 Pedungan

Peneliti : Putu Mita Kesuma Dewi

Pembimbing : Dra. Ni Nyoman Ganing, M.Hum. (Pembimbing I)  
I Wayan Sujana, S.Pd.,M.Pd. (Pembimbing II)

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 E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media E-comic sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran e-comic yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran e-comic tersebut untuk pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi teks iklan kela V Sekolah Dasar. Penilaian komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran e-comic ini. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran 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 Skala

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak setuju
4	Skor 1	Sangat tidak setuju

### B. Penilaian Media Pembelajaran E-Comic

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Teks</b>					
1	Pemilihan jenis huruf yang tepat	✓			
2	Pemilihan ukuran huruf yang tepat	✓			
3	Teks dapat dibaca dengan jelas	✓			
4	Teks disajikan dengan tepat	✓			
<b>Aspek Gambar</b>					
5	Gambar yang disajikan mendukung pemahaman materi siswa	✓			
6	Kemenaarikan gambar yang disajikan	✓			
7	Gambar disajikan dengan tepat	✓			
<b>Aspek Warna</b>					
8	Warna background atau latar belakang sesuai		✓		
9	Warna gambar jelas	✓			
<b>Aspek Aksesibilitas</b>					
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran E-Comic	✓			
11	Kelancaran link dalam mengakses media pembelajaran E-Comic	✓			
<b>Aspek Teknis</b>					
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran E-Comic jelas	✓			

### C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Tampilan warna gambar dan tulisan  
sangat bagus, namun ada beberapa  
warna latar agar disesuaikan dg  
warna huruf dan gambar agar tampilan  
lebih menarik dan mudah dibaca.

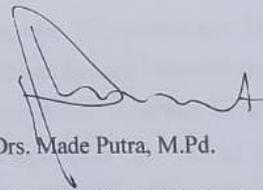
#### D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak digunakan
- ②. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 11 Maret 2022

Ahli Media Pembelajaran



Drs. Made Putra, M.Pd.

NIP. 195612311985011002



## Responden 2

Jawaban tidak dapat diedit

**Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Om Swastiasstu.

Perkenalkan nama saya Putu Mita Kesuma Dewi, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan" sebagai syarat skripsi saya. Oleh karena itu, saya memohon adik-adik peserta didik untuk membantu mengisi angket ini.

Petuniuk :

Nama Lengkap \*  
Ni Kadek Novita Dewi

Kelas \*  
 VA  
 VB

Nama Sekolah \*  
SDN 9 Pedungan

Media yang digunakan menarik \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju

Materi pada media mudah saya pahami \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Materi yang diuraikan jelas \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Media ini membuat saya semangat untuk belajar \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Huruf pada media nyaman untuk dilihat \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Gambar dapat saya lihat dengan jelas \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*

Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \*  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Komentar dan Saran \*  
Sangat setuju

Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \*  
Screenshot\_202...

### Responden 3

Jawaban tidak dapat diedit

**Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"**

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Om Swastiastu.

Perkenalkan nama saya Putu Mita Kesuma Dewi, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan" sebagai syarat skripsi saya. Oleh karena itu, saya memohon adik-adik peserta didik untuk membantu mengisi angket ini.

Petunjuk :

1. Nama Lengkap \*

Ni Kadek Cinta Cantika Diva

2. Kelas \*

V A  
 V B

3. Nama Sekolah \*

SD Negeri 9 Pedungan

4. Materi pada media mudah saya pahami \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

5. Materi yang diuraikan jelas \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

6. Media yang digunakan menarik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju

7. Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

8. Media ini membuat saya semangat untuk belajar \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

9. Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

10. Huruf pada media nyaman untuk dilihat \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

11. Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

12. Gambar dapat saya lihat dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

13. Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

14. Media ini membuat saya semangat untuk belajar \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

15. Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

16. Komentar dan Saran \*

Media pembelajaran E-Comic sangat menarik

17. Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \*

IMG-20220328-...

## Lampiran 10. Hasil Kuisisioner Uji Kelompok Kecil Melalui Google Form

### KELOMPOK 1 Responden 1

The image shows a series of screenshots from a Google Form survey. The form is titled "Angket Penilaian Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan". The respondent's name is Putu Yuni Rahayu Ningsih, and they are from class VA at SDN 9 Pedungan. The survey asks for ratings on a scale of 1 to 4 for various aspects of the e-comic.

**Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"**

Assalamu'alaikum Wa'alaikum Salam Swastastu.

Perkenalkan nama saya Putu Mita Kusuma Dewi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan" sebagai syarat skripsi saya. Oleh karena itu, saya mohon adika peserta didik untuk membantu mengisi angket ini.

Petunjuk:

1. Instrumen ini diisi oleh peserta didik untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran E-Comic yang dikembangkan.
2. Sebelum mengisi angket penelitian, peserta didik diharapkan untuk membaca petunjuk pengisian angket dengan cermat.
3. Setelah membaca petunjuk pengisian angket, diharapkan peserta didik mengisi identitas yang tertera terlebih dahulu.
4. Materi pembelajaran teks iklan disesuaikan dengan materi peserta didik kelas V.
5. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

**Nama Lengkap \***  
Putu Yuni Rahayu Ningsih

**Kelas \***  
 V A  
 V B

**Nama Sekolah \***  
SDN 9 Pedungan

**Media yang digunakan menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju

**Materi pada media mudah saya pahami \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Materi yang diuraikan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Tulisan dapat saya baca dengan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Huruf pada media nyaman untuk dilihat \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar dapat saya lihat dengan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Media ini membuat saya semangat untuk belajar \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Kemudahan akses atau pencetakan Media pembelajaran E-Comic \*

Angket Penilaian "Media Pembelajaran

Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Komentar dan Saran \*

Gambar terlihat bagus dan menarik bu

Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \*

IMG-20220328...

## Responden 2

Hotspot pribadi : 1 koneksi,Digunakan3,57M

Nama Lengkap \*

I putu dilan pradnya pramana

Kelas \*

V A

V B

Nama Sekolah \*

Sd negeri 9 pedungan

Media yang digunakan menarik \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

Materi pada media mudah saya pahami \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Materi yang diuraikan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

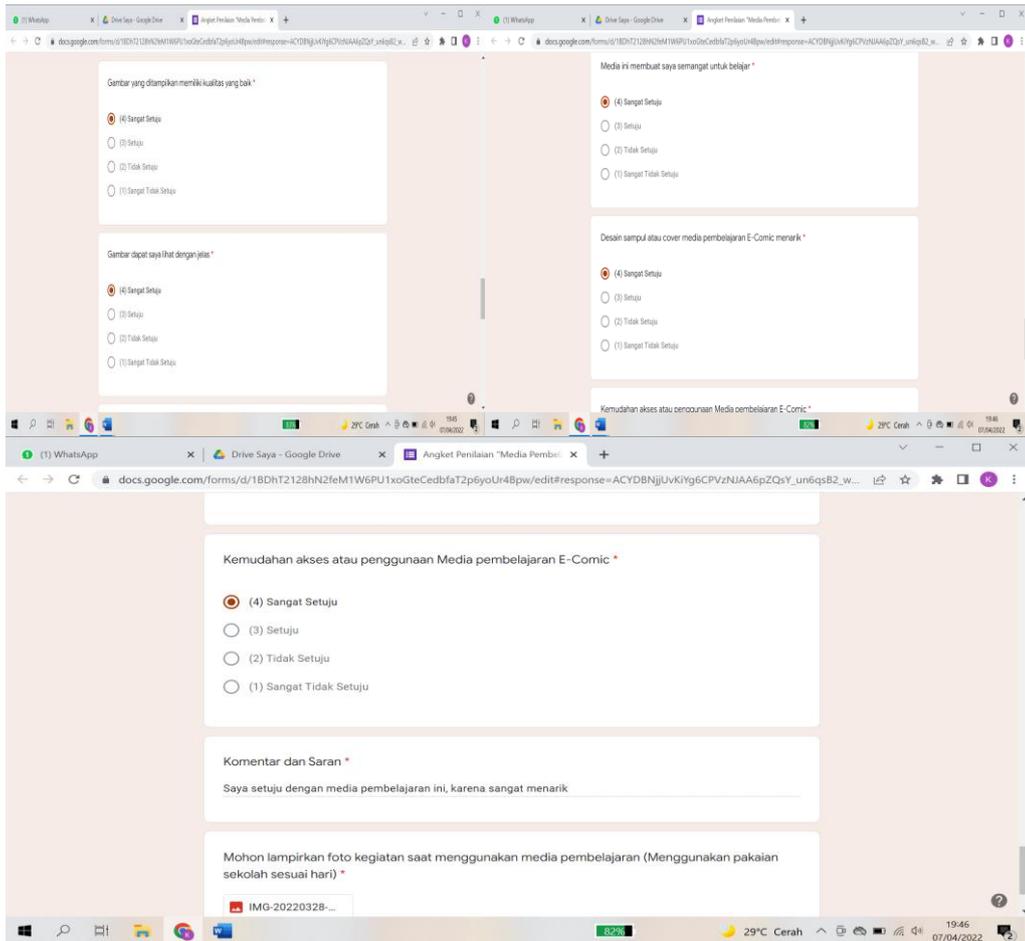
Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju



### Responden 3

Jawaban tidak dapat diedit

**Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"**

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Om Swastiasitu.

Perkenalkan nama saya Putu Mita Kesuma Dewi, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul " Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan" sebagai syarat adik-adik peserta didik untuk membantu mengisi angket ini.

**Nama Lengkap \***  
Luh Ode Neisha Ayunda Janantari

**Kelas \***  
 V A  
 V B

**Nama Sekolah \***  
SDN 9 PEDUNGAN

**Media yang digunakan menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Materi pada media mudah saya pahami \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Materi yang diuraikan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Tulisan dapat saya baca dengan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Huruf pada media nyaman untuk dilihat \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Komentar dan Saran \***  
Saya setuju dengan media pembelajaran ini, karena sangat menarik

**Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \***

**Media ini membuat saya semangat untuk belajar \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Media ini membuat saya semangat untuk belajar \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Hotspot pribadi | Koneksi Digunakan 3,81 M

**Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \***

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Komentar dan Saran \***

Media pembelajaran yang disampaikan sebelumnya bisa menambah daya tarik untuk membacanya, disamping itu karena ada gambar maka membuat saya jadi lebih semangat untuk mempelajarinya. Tulisan dan gambar juga terlihat jelas, sehingga nyaman untuk dilihat. Materi yang diuraikan juga lengkap, sehingga memudahkan saya untuk memahami materi yang diberikan.

## KELOMPOK 2 Responden 1

Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"

Nama Lengkap \*  
Ni Komang Viona Raka Sasmitha

Kelas \*  
V A

Nama Sekolah \*  
SD Negeri 9 Pedungan

Media yang digunakan menarik \*  
(4) Sangat Setuju

Materi pada media mudah saya pahami \*

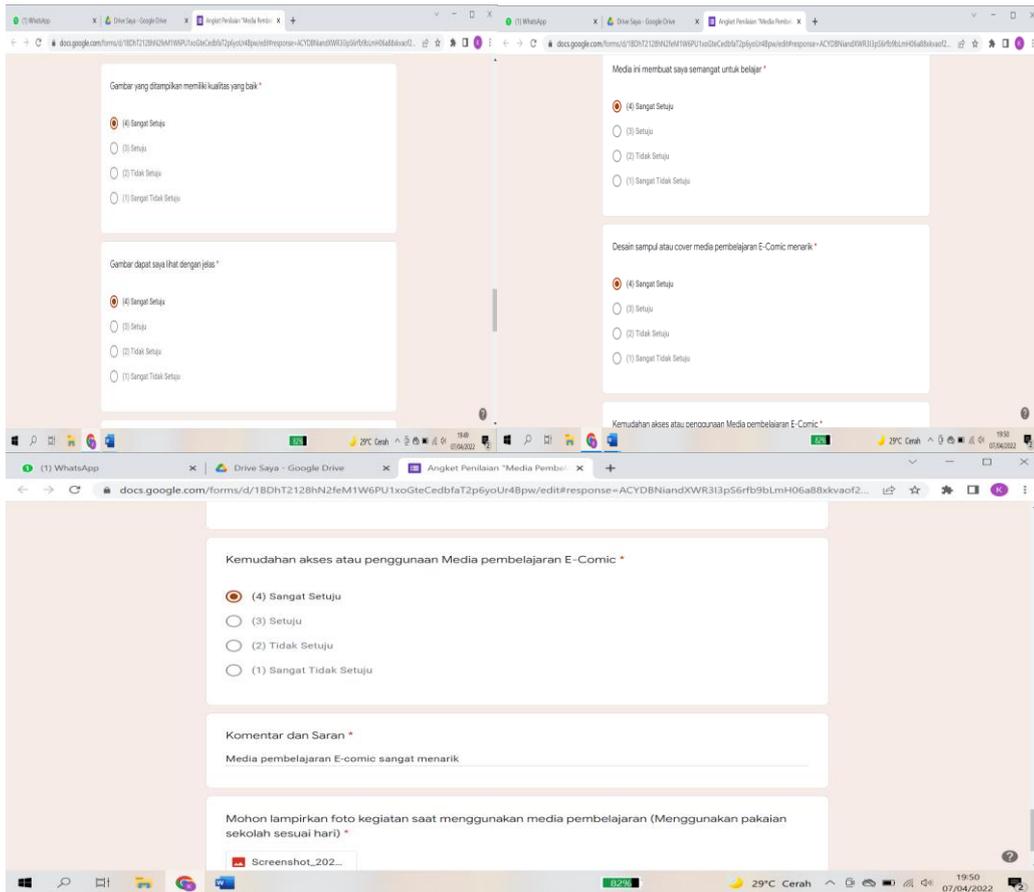
(4) Sangat Setuju

Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

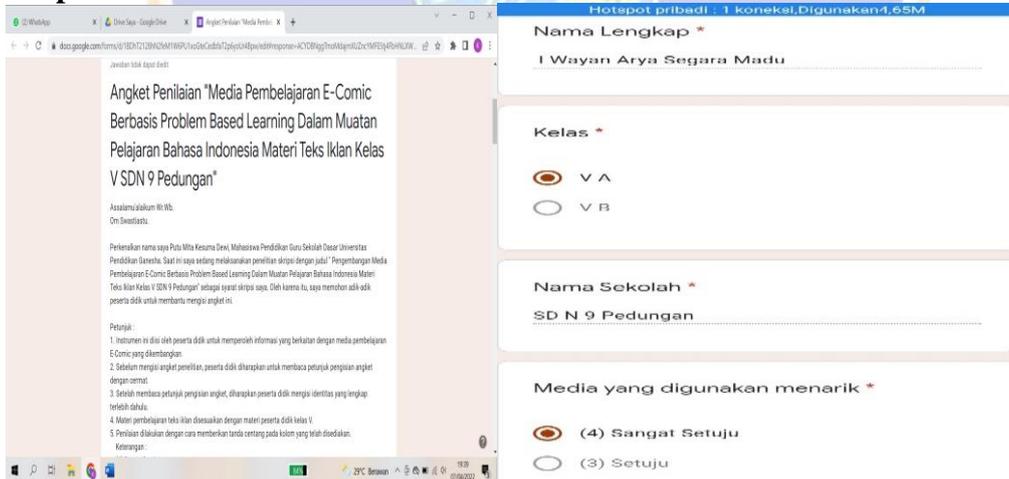
(4) Sangat Setuju

Huruf pada media nyaman untuk dilihat \*

(3) Setuju



## Responden 2



Material pada media mudah saya pahami \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Material yang diuraikan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Tulisan dapat saya baca dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Gambar dapat saya lihat dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Media ini membuat saya semangat untuk belajar \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \*

(4) Sangat Setuju

(3) Setuju

(2) Tidak Setuju

(1) Sangat Tidak Setuju

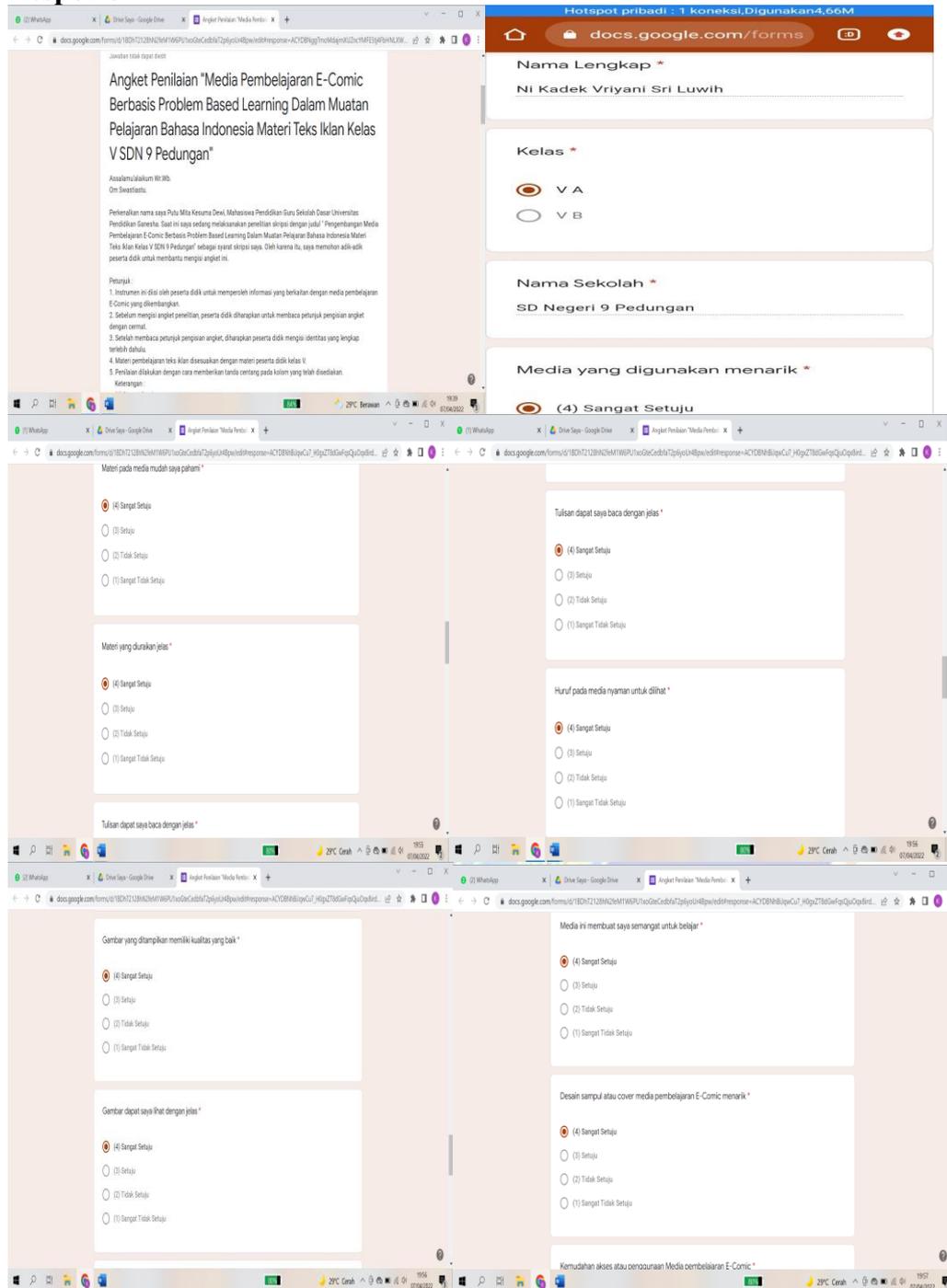
Komentar dan Saran \*

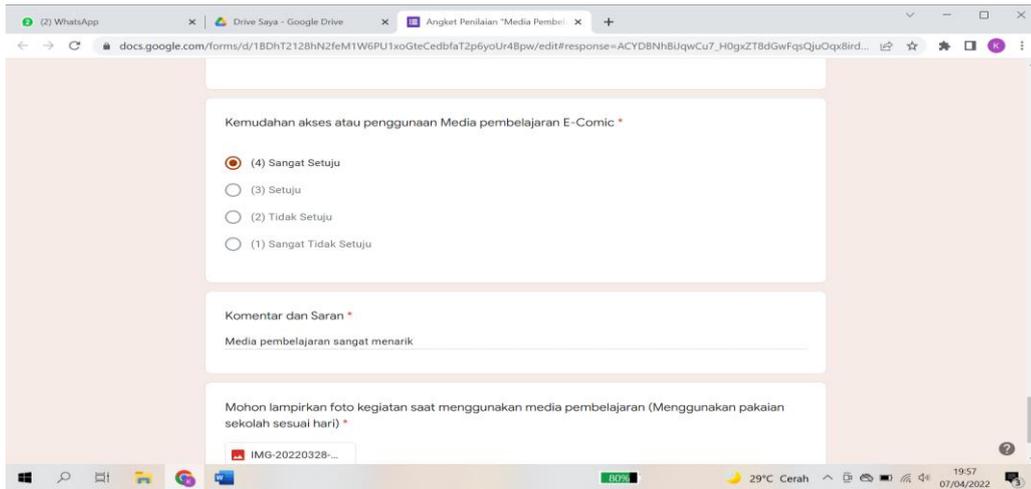
Media yang digunakan sangat menarik

Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \*

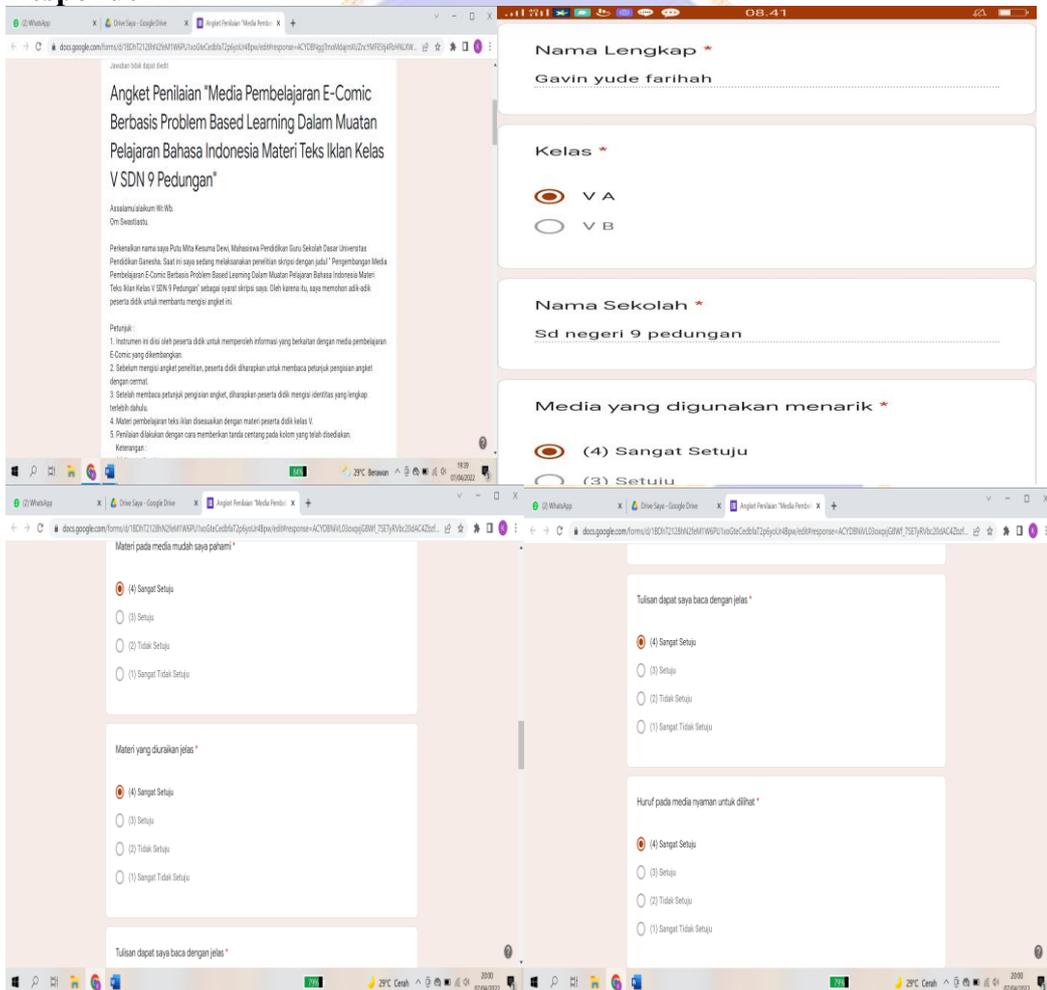
IMG-20220328...

### Respon 3





### KELOMPOK 3 Responden 1



Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Gambar dapat saya lihat dengan jelas \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Media ini membuat saya semangat untuk belajar \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

Komentar dan Saran \*

Median ya sang at menarik

Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Mengggunakan pakaian sekolah sesuai hari) \*

1648434811646...

## Responden 2

Nama Lengkap \*

Ni Kadek Sri Nadya Artadinata

Kelas \*

V A  
 V B

Nama Sekolah \*

SD Negeri 9 Pedungan

Media yang digunakan menarik \*

(4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju

Jawaban tidak dapat diedit

Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan"

Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Om Swastastu.

Perkenalkan nama saya Prita Mita Kusuma Dewi Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan" sebagai syarat skripsi saya. Oleh karena itu, saya memohon adika peserta didik untuk membantu mengisi angket ini.

Peraturan:

1. Instrumen ini diisi oleh peserta didik untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran E-Comic yang dikembangkan.
2. Sebelum mengisi angket penelitian, peserta didik diharapkan untuk membaca petunjuk pengisian angket dengan cermat.
3. Setelah membaca petunjuk pengisian angket, diharapkan peserta didik mengisi identitas yang lengkap terlebih dahulu.
4. Materi pembelajaran teks iklan disampaikan dengan materi peserta didik kelas V.
5. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

<p>Media yang digunakan menarik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Materi yang diuraikan jelas *</p> <p><input type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Materi pada media mudah saya pahami *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Tulisan dapat saya baca dengan jelas *</p> <p><input type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input checked="" type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Huruf pada media nyaman untuk dilihat *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Gambar dapat saya lihat dengan jelas *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Media ini membuat saya semangat untuk belajar *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Desain sampul atau cover media pembelajaran E-Comic menarik *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>
<p>Kemudahan akses atau penggunaan Media pembelajaran E-Comic *</p> <p><input checked="" type="radio"/> (4) Sangat Setuju</p> <p><input type="radio"/> (3) Setuju</p> <p><input type="radio"/> (2) Tidak Setuju</p> <p><input type="radio"/> (1) Sangat Tidak Setuju</p>	<p>Komentar dan Saran *</p> <p>Media pembelajaran sudah bagus dan menarik</p> <p>Mohon lampirkan foto kegiatan saat menggunakan media pembelajaran (Menggunakan pakaian sekolah sesuai hari) *</p> <p>Screenshot_2022</p>

## Responden 3

Jawaban tidak equal di sini!

### Angket Penilaian "Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas VSDN 9 Pedungan"

Assalamu'alaikum Wa'alaik Salam Wa'alaik Salam.

Perkenalkan nama saya Putu Mita Kesuma Dewi, Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Saat ini saya sedang melaksanakan penelitian skripsi dengan judul "Pengaruh Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas VSDN 9 Pedungan" sebagai opsi skripsi saya. Oleh karena itu, saya memohon sedikit waktu Anda untuk membantu mengisi angket ini.

Petunjuk:

- Instumen ini diisi oleh peserta didik untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran E-Comic yang dikembangkan.
- Selama mengisi angket penelitian, peserta didik diharapkan untuk membaca petunjuk pengisian angket dengan cermat.
- Setelah membaca petunjuk pengisian angket, diharapkan peserta didik mengisi identitas yang tertera terlebih dahulu.
- Materi pembelajaran teks iklan disesuaikan dengan materi peserta didik kelas V.
- Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada kolom yang telah disediakan.

Keterangan:

**Nama Lengkap \***  
I Kadek Manu Akira

**Kelas \***  
 V A  
 V B

**Nama Sekolah \***  
SDN 9 Pedungan

**Media yang digunakan menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Media yang digunakan menarik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Materi yang diuraikan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

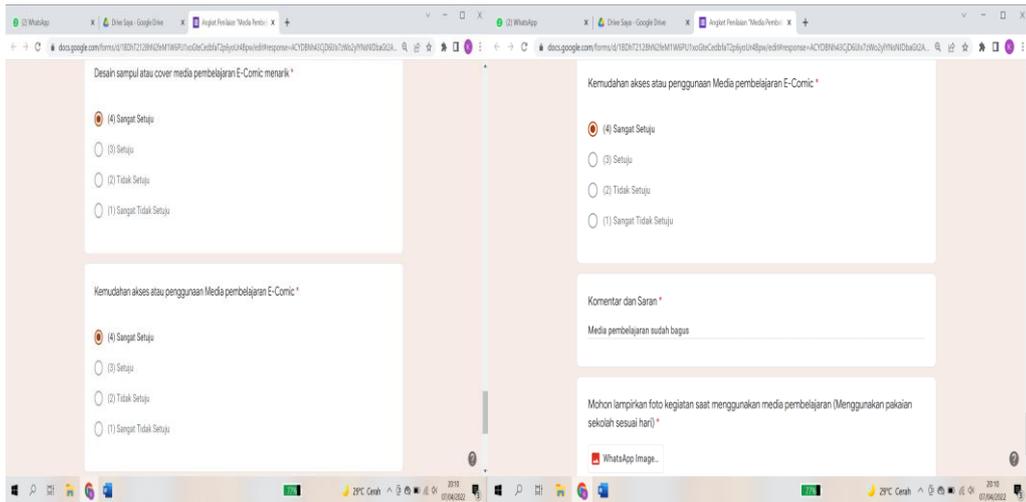
**Tulisan dapat saya baca dengan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Huruf pada media nyaman untuk dilihat \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar yang ditampilkan memiliki kualitas yang baik \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Gambar dapat saya lihat dengan jelas \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju

**Media ini membuat saya semangat untuk belajar \***  
 (4) Sangat Setuju  
 (3) Setuju  
 (2) Tidak Setuju  
 (1) Sangat Tidak Setuju



## Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

**Satuan Pendidikan** : SD/MI  
**Kelas/Semester** : V/1 (Satu)  
**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Subtema 2** : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh  
**Alokasi Waktu** : 2 x 35 Menit

#### A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya  
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.  
 KI 3 : Memahami pengetahuan factual 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.  
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam Gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

#### B. Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

##### Muatan Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.	3.4.1 Menemukan kata kunci pada iklan media cetak atau media elektronik. 3.4.2 Menganalisis jenis iklan berdasarkan medianya. 3.4.3 Menganalisis ciri Bahasa yang digunakan pada iklan media cetak atau elektronik.

4.4 Memeragakan Kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.	4.4.1 Menceritakan informasi yang tepat dalam klan layanan masyarakat
--	---

### Muatan IPA

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara Kesehatan organ pencernaan manusia	3.3.1 Mencari penyebab gangguan pada organ pencernaan
4.3 Menyajikan karya tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia	4.3.1 Membuat poster tentang gangguan pada organ pencernaan

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan melalui media pembelajaran *E-Comic* yang disajikan melalui power point, siswa mampu menemukan kata kunci pada contoh iklan media cetak atau media elektronik dengan benar.
2. Dengan melalui media pembelajaran *E-Comic* yang disajikan melalui power point, siswa mampu menganalisis jenis iklan berdasarkan medianya dengan tepat.
3. Dengan melalui media pembelajaran *E-Comic* yang disajikan melalui power point, siswa mampu menganalisis ciri Bahasa yang digunakan pada iklan media cetak atau elektronik dengan benar.
4. Dengan mencermati teks bacaan dan membuat poster, siswa dapat menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan dengan benar.
5. Dengan melakukan tanya jawab, siswa mampu menentukan penyebab gangguan pada organ pencernaan dengan benar.

6. Dengan melakukan diskusi, siswa mampu menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan dengan benar.

#### **Pengembangan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran:**

1. Religius
2. Nasionalis
3. Mandiri
4. Gotong Royong
5. Integritas

#### **D. Materi Pembelajaran**

##### **Bahasa Indonesia**

Iklan adalah pemberitahuan kepada masyarakat mengenai barang/jasa yang dijual dan dipasang di media massa atau ditempat umum. Adapun fungsi iklan yaitu memberikan pengetahuan atau informasi tentang produk yang ditawarkan kepada masyarakat. Iklan memiliki tujuan untuk menarik perhatian, mendorong serta membujuk pihak lain agar memiliki atau memenuhi permintaan dalam iklan tersebut. Iklan berdasarkan medianya dibedakan menjadi dua yaitu iklan media cetak dan iklan media elektronik. Unsur-unsur pada iklan ada tiga yaitu:

1. Kata kunci adalah kata yang menerangkan inti informasi pada iklan.
2. Kalimat iklan adalah kalimat dalam iklan yang bersifat membujuk penonton mengikuti isi iklan tersebut. Kalimat iklan biasanya bersifat persuasif yang artinya kalimat yang berisi ajakan untuk membujuk orang lain.
3. Gambar, biasanya gambar pada iklan harus dibuat semenarik mungkin.

Adapun contoh dalam menentukan unsur-unsur pada iklan:



Adapun kata kunci dalam iklan media cetak layanan masyarakat tersebut adalah cuci tangan, kuman, dan sabun. Sedangkan kalimat iklan pada iklan layanan masyarakat tersebut adalah “Ayo cuci tanganmu pakai sabun kuman mati tangan hepy” dan unsur gambar dalam iklan layanan masyarakat tersebut adalah gambar kuman dan tangan.

Ciri kata kunci pada iklan yaitu biasanya terdapat dalam kalimat iklan, terdiri atas satu kata/dua kata yang membentuk frase kata, serta mewakili Sebagian besar informasi pada iklan. Biasanya dalam teks kalimat iklan terdapat judul, mencantumkan nama produk, serta mendeskripsikan keunggulan dan informasi lain tentang produk. Ciri Bahasa iklan yaitu harus informatif yaitu menyampaikan informasi atau keunggulan produk secara jelas dan benar, komunikatif yaitu menggunakan Bahasa yang mudah dipahami, serta Bahasa yang digunakan harus persuasif yaitu mampu membujuk penonton untuk mengikuti/menggunakan produk yang ditawarkan. Di dalam iklan terdapat isi iklan, isi iklan adalah penjelasan atau keunggulan produk yang disampaikan dengan tujuan agar penonton mengikuti atau menggunakan produk tersebut. Ada beberapa Langkah dalam menentukan isi iklan yaitu:

1. Cermati pernyataan yang ada pada teks iklan
2. Temukan kata kunci dan ide pokok iklan
3. Susunlah kata kunci dan ide pokok dengan kalimat sendiri

Langkah-langkah dalam membuat iklan media cetak secara sederhana yaitu:

1. Tentukan produk yang akan ditawarkan
2. Menentukan judul
3. Memberi gambar
4. Membuat kalimat iklan yang menarik
5. Memberi informasi manfaat atau keunggulan produk

### **IPA**

Gangguan Pencernaan adalah masalah yang terjadi pada organ-organ saluran pencernaan.

Penyebab Gangguan Sistem Pencernaan

1. Kurang Mengonsumsi Makanan Berserat

Serat berfungsi untuk melancarkan proses pencernaan yang terjadi di dalam perut. Contoh makanan yang mengandung serat tinggi antara lain papaya, singkong, sayur-sayuran

2. Tidak mengunyah makanan dengan baik

Proses mengunyah makanan itu memiliki peran yang penting dalam proses pencernaan.

3. Stres dan kurang olahraga

Saat seseorang mengalami stres, maka akan mempengaruhi kondisi system pencernaan seseorang, akibatnya mudah terjadi gangguan pencernaan.

4. Pola makan yang berantakan

Pola makan sangat mempengaruhi system pencernaan. Seseorang yang memiliki pola makan yang teratur cenderung memiliki system pencernaan yang lancar.

**E. Media, Alat, dan Sumber Belajar**

**Media:**

1. Media Pembelajaran E-Comic

**Alat:**

1. LCD
2. Laptop
3. Whatsapp Group

**Sumber Belajar:**

1. Buku Pedoman Guru Tema : *Makanan Sehat* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta : Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)
2. Buku Siswa, Tema: *Makanan Sehat* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2018)

**F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : Saintifik

Model Pembelajaran : Problem Based Learning

Metode Pembelajaran : Penugasan, Tanya Jawab, Diskusi

**G. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan panjali “Om Swastiastu” kemudian diikuti oleh siswa.</li> <li>2. Mengajak semua siswa untuk berdo’a menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas.</li> <li>3. Guru melakukan absensi kelas, untuk mengetahui kehadiran siswa.</li> <li>4. Guru memberikan apersepsi dengan bertanya pada siswa “Apakah anak-anak masih inga tapa itu iklan?” (Menanya).</li> <li>5. Siswa diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan pendapat siswa sendiri (Mengomunikasikan).</li> <li>6. Guru mengaitkan apersepsi denga materi yang akan dipelajari siswa yaitu tentang materi teks iklan.</li> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol>	<p>10 Menit</p>

<p><b>Kegiatan Inti</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan pertanyaan arahan tentang materi teks iklan.</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk menyebutkan contoh iklan media cetak dan media elektronik.</li> <li>3. Guru memberikan media pembelajaran E-Comic untuk siswa.</li> <li>4. Siswa diberikan pertanyaan mengenai isi dari media pembelajaran E-Comic.</li> <li>5. Guru menyampaikan permasalahan tentang iklan melalui contoh iklan media cetak.</li> <li>6. Siswa secara berkelompok diminta untuk menentukan kata kunci serta isi dalam iklan yang diberikan oleh guru.</li> <li>7. Siswa diminta untuk berdiskusi dengan temannya.</li> <li>8. Guru mengajukan pertanyaan: Bagaimana ciri kata kunci pada iklan? Bagaimana Langkah menentukan isi pada iklan?</li> </ol>	<p>45 Menit</p>
-----------------------------	---	-----------------

	<p>Apa saja unsur-unsur dalam iklan?</p> <p>9. Siswa yang mengangkat tangan diminta untuk menjawab pertanyaan yang diajukan.</p> <p>10. Siswa mengamati teks bacaan mengenai organ pencernaan.</p> <p>11. Guru menanyakan apa penyebab gangguan pada organ pencernaan</p> <p>12. Siswa mengemukakan penyebab gangguan pada organ pencernaan</p> <p>13. Guru memberikan penjelasan kembali tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan.</p> <p>14. Guru memberikan penguatan kepada siswa.</p> <p>15. Siswa mengerjakan soal yang diberikan oleh guru.</p>	
<p><b>Kegiatan Penutup</b></p>	<p>1. Guru melakukan penilaian hasil belajar dengan melakukan evaluasi tertulis mengenai materi teks iklan.</p> <p>2. Guru menunjuk salah satu siswa untuk</p>	<p>10 Menit</p>

	<p>menyimpulkan pelajaran yang telah dipelajari.</p> <p>3. Guru memberikan tindak lanjut berupa pekerjaan rumah.</p> <p>4. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mengucapkan salam penutup “Om Shanti, Shanti, Shannti, Om”</p>	
--	---	--

## H. Penilaian

### 1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap : Pengamatan dengan rubrik sikap
- b. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
- c. Penilaian Keterampilan : Observasi dengan rubrik penilaian

### 2. Prosedur Penilaian (Terlampir)

## I. Pengayaan dan Remedial

### 3. Pengayaan

- a. Siswa dapat menentukan isi pada iklan media cetak yang terdapat di lingkungan sekitar siswa.
- b. Siswa dapat menentukan kata kunci pada iklan media cetak.
- c. Siswa dapat menjelaskan penyebab gangguan pada organ pencernaan.

### 4. Remedial

- a. Siswa yang belum dapat menentukan isi pada iklan media cetak yang terdapat di lingkungan sekitar siswa, mengikuti penguatan dengan pendampingan guru.
- b. Siswa yang belum dapat menentukan kata kunci pada iklan media cetak, mengikuti penguatan dengan pendampingan guru.
- c. Siswa yang belum dapat menjelaskan penyebab gangguan organ pencernaan, mengikuti penguatan dengan pendampingan guru.

**J. Refleksi**



## Lampiran RPP

### 1. Rubrik Penilaian Rubrik Penilaian Afektif Sikap Spiritual

Aspek yang diamati: Berdoa sebelum dan sesudah dalam proses pembelajaran.

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai			Keterangan
		PB	B	SB	
1					
2					
3					
4					
5					

### Rubrik Penilaian Sikap

No	Karakter yang Dikembangkan	Indikator	Skor
1	Rasa Ingin Tahu	- Menunjukkan rasa ingin tahu yang besar, antusias, aktif dalam kegiatan kelompok	<b>4</b>
		- Menunjukkan rasa ingin tahu, namun tidak terlalu antusias dan baru terlibat aktif dalam kegiatan kelompok ketika disuruh.	<b>3</b>
		- Tidak menunjukkan antusias dalam pengamatan, sulit terlibat aktif dalam kegiatan kelompok walaupun/lelah didorong untuk terlibat.	<b>1</b>
2	Kreatif	- Melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik, serius, tertib dan selalu memperlihatkan perilaku yang kreatif.	<b>3</b>
		- Melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik serius namun kurang kreatif.	<b>2</b>
		- Tidak dapat melaksanakan tugas yang diberikan dengan baik.	<b>1</b>
3	Mandiri	- Mengerjakan tugas dengan baik, tertib dan serius namun masih mengandalkan teman.	<b>4</b>
		- Mengerjakan tugas dengan baik, tertib dan serius namun masih mengandalkan bantuan teman.	<b>3</b>
		- Tidak mengerjakan tugas dengan baik.	<b>1</b>

**Skor:**

Skor			
1	2	3	4
Hanya memenuhi satu (1) kriteria	Memenuhi dua (2) kriteria	Memenuhi tiga (3) kriteria	Memenuhi empat (4) kriteria

**2. Penilaian Kognitif****Petunjuk Pengerjaan Soal:**

1. Tulislah identitas nama, kelas, dan nomor urutmu pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
3. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Pastikan semua soal dikerjakan dengan baik!
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar jawaban diserahkan kepada guru!

**Soal:**

1. Perhatikan gambar iklan berikut!



Isi iklan layanan masyarakat tersebut adalah...

- a. Mengajak masyarakat Indonesia untuk menjaga diri dan keluarganya dari virus corona dengan germas
  - b. Menciptakan Indonesia yang sehat
  - c. Menciptakan masyarakat yang damai
  - d. Mengajak masyarakat untuk hidup sehat
2. Hal yang tidak perlu diperhatikan dalam membuat sebuah iklan adalah...
    - a. Kalimat singkat dan jelas
    - b. Bahasanya mudah dipahami dan menarik

- c. Gambar bertentangan dengan tema  
 d. Tulisan dan gambarnya menarik
3. Perhatikan pernyataan berikut!
- I. Memberikan informasi
  - II. Memerintah
  - III. Mengingat
  - IV. Menyuruh
  - V. Membujuk
- Yang merupakan fungsi iklan adalah...
- a. I, III, V
  - b. II, III, V
  - c. I, II, III
  - d. II, III, IV
4. Ciri-ciri Bahasa yang menarik perhatian pembaca pada iklan media cetak adalah...
- a. Menggunakan Bahasa yang singkat, padat dan jelas
  - b. Menggunakan kalimat yang Panjang
  - c. Menggunakan kata bernotasi negatif
  - d. Isinya bersifat subjektif dan ambigu
5. Perhatikan Gambar Iklan berikut ini !



- Kata kunci dalam iklan tersebut adalah...
- a. Cuci tangan, kuman, sabun
  - b. Ayo cuci tangan
  - c. Pakai sabun
  - d. Tangan hepi
6. Perhatikan pernyataan berikut !
- I. Kata kunci
  - II. Kalimat Iklan
  - III. Gambar
  - IV. Judul
  - V. Bahasa
- Yang termasuk unsur-unsur iklan adalah...
- a. I, IV, V
  - b. I, II, III
  - c. III, IV, V
  - d. V

7. Gangguan pencernaan makanan yang dialami seseorang dengan gejala sukar buang air besar disebabkan...
  - a. Infeksi rongga tubuh
  - b. Makanannya kurang mengandung serat
  - c. Kekurangan vitamin c
  - d. Keracunan makanan
8. Makanan yang seimbang adalah makanan yang mengandung...
  - a. Sodium klorida, susu, vitamin, karbohidrat, lemak, protein, dan makanan kasar
  - b. Vitamin, mineral, glukosa, lemak, air, dan makanan kasar
  - c. Vitamin, mineral, karbohidrat, makanan tanpa lemak, protein, air, dan makanan kasar
  - d. Karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, serat nabati dan air
9. Urutan system pencernaan pada manusia adalah...
  - a. Mulut-krongkongan-lambung-usus halus-anus
  - b. Mulut-krongkongan-usus halus-usus besar-anus
  - c. Mulut-kkerongkongan-usus halus-lambung-usus besar-anus
  - d. Mulut-tenggorokan-usus besar-usus halus-anus
10. Masalah yang terjadi pada organ-organ saluran pencernaan disebut gangguan...
  - a. Gangguan pernafasan
  - b. Gangguan pendengaran
  - c. Gangguan penglihatan
  - d. Gangguan pencernaan

**Kunci Jawaban:**

1. A
2. C
3. A
4. A
5. A
6. B
7. B
8. D
9. A
10. D

**Rubrik Penilaian Kognitif**

Nomor Soal	Skor	Keterangan
1	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
2	10	Jawaban benar

	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
3	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
4	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
5	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
6	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
7	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
8	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
9	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab
10	10	Jawaban benar
	0	Jawaban salah atau tidak menjawab

Skor maksimal: 100

$$\text{Nilai (Skor Kognitif/N}_1) = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### 3. Penilaian Psikomotor

Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Kesesuaian iklan	Topik, naskah, kata kunci yang digunakan dalam iklan sesuai satu sama lain	Ada 1 hal dari 3 komponen yang tidak sesuai	Ada 2 dari 3 komponen yang tidak sesuai	Semua komponen tidak saling sesuai dan terkait
Ciri-ciri iklan	Mencerminkan 4 ciri iklan (singkat, menarik, mudah dipahami, mudah diingat)	Mencerminkan 3 ciri iklan	Mencerminkan 2 ciri iklan	Mencerminkan 1 ciri iklan
Keterampilan menyajikan iklan	Ekspresi, intonasi dan gesture sangat sesuai dengan pesan yang disampaikan iklan	Ada 1 hal dari 3 komponen yang tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan iklan	Ada 2 dari 3 komponen yang tidak sesuai dengan pesan yang disampaikan iklan	Semua komponen tidak saling sesuai dan terkait dengan pesan yang disampaikan iklan

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

Denpasar, 23 September 2021  
Guru Kelas V A

(Dra. Ni Nyoman Seri Sucarmini)  
NIP. 19640807 198404 2 001

(Nihayanti, S.Pd)  
NIP. 19910526 202012 2 010



## Lampiran 12. Silabus

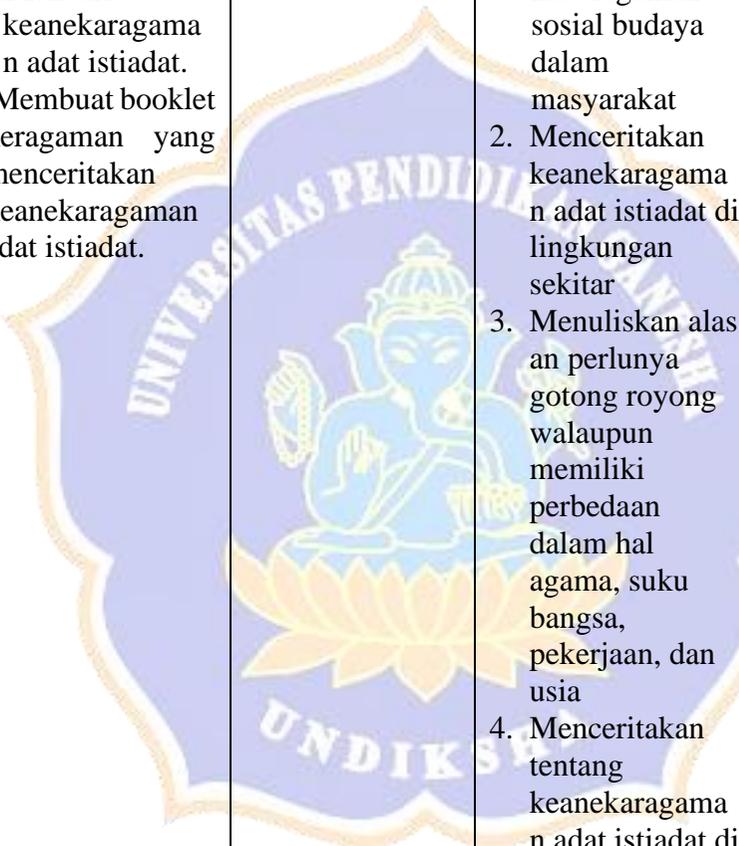
## SILABUS TEMATIK KELAS V TEMA 3

**Satuan Pendidikan** : SD/MI  
**Tema 3** : Makanan Sehat  
**Subtema 2** : Pentingnya Makanan Sehat Bagi Tubuh  
**Kelas** : V (Lima)  
**Semester** : I (Satu)  
**Tahun Program** : 2021/2022

## KOMPETENSI INTI

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.  
 KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangga.  
 KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengarkan, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan disekolah.  
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan factual dan konseptual dalam Bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam Tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Suber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.3 Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugrah Tuhan Yang	1.3.1 Menerima keberagaman yang ada dalam masyarakat. 2.3.1 Menerapkan sikap toleran terhadap adat	1. Keberagaman sosial budaya masyarakat	1. Membuat booklet yang menceritakan keberagaman adat istiadat dan memberikan contoh kegiatan	<b>Sikap:</b> 1. Jujur 2. Disiplin 3. Tanggung jawab 4. Santun 5. Peduli		1. Buku guru 2. Buku siswa 3. Internet 4. lingkungan

	<p>Maha Esa dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>2.3 Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhineka Tunggal Ika</p> <p>3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat</p> <p>4.3 Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat</p>	<p>istiadat yang ada di masyarakat.</p> <p>3.3.1 Mencari keanekaragaman adat istiadat.</p> <p>4.3.1 Membuat booklet keragaman yang menceritakan keanekaragaman adat istiadat.</p>		<p>yang mendukung keberagaman sosial budaya dalam masyarakat</p> <p>2. Menceritakan keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar</p> <p>3. Menuliskan alasan perlunya gotong royong walaupun memiliki perbedaan dalam hal agama, suku bangsa, pekerjaan, dan usia</p> <p>4. Menceritakan tentang keanekaragaman adat istiadat di lingkungan sekitar</p>	<p>6. Percaya diri</p> <p>7. Kerja sama</p> <p><b>Jurnal:</b></p> <p>1. Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat disekolah maupun informasi dari orang lain</p> <p><b>Penilaian Diri:</b></p> <p>1. Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik di rumah dan di sekolah</p>		
--	--	---	---	---	---	--	--

				5. Menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan tentang keanekaragaman adat istiadat sosial budaya dalam masyarakat			
<b>Bahasa Indonesia</b>	<p>3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.</p> <p>4.4 Memeragakan informasi yang disampaikan media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis dan visual.</p>	<p>3.4.1 Menemukan kata kunci pada iklan media cetak atau media elektronik.</p> <p>3.4.2 Menganalisis jenis iklan berdasarkan medianya.</p> <p>3.4.3 Menganalisis ciri Bahasa yang digunakan pada iklan media cetak atau elektronik.</p> <p>4.4.1 Mendemonstrasikan iklan media cetak atau media elektronik</p>	<p>1. Teks Iklan</p> <p>2. Struktur Kalimat Iklan</p> <p>3. Informasi dari iklan media cetak/elektronik</p>	<p>1. Mengamati iklan media elektronik</p> <p>2. Mendemonstrasikan iklan media elektronik hasil pengamatan</p> <p>3. Mengidentifikasi ciri-ciri Bahasa iklan elektronik</p> <p>4. Mencermati teks bacaan tentang makanan sehat</p> <p>5. Mengamati iklan tentang Kesehatan</p>	<b>Pengetahuan Tes tertulis:</b>	<p>1. Mengamati dan mendemonstrasikan iklan-iklan media elektronik dan mengidentifikasi ciri-ciri Bahasa iklan elektronik</p> <p>2. Mendiskusikan</p>	<p>1. Buku Guru</p> <p>2. Buku Siswa</p>

				6. Mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak atau media elektronik 7. Mengidentifikasi ciri Bahasa pada iklan 8. Mengamati struktur kalimat iklan yang diamatinya	Bersama kelompok, dan mengidentifikasi ciri-ciri Bahasa iklan 3. Mengamati iklan dan menyebutkan kata kunci dari paparan iklan elektronik yang diamatinya		
<b>Ilmu Pengetahuan Alam</b>	3.3 Menjelaskan organ pencernaan dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara	3.3.1 Menunjukkan macam-macam gangguan pada organ pencernaan 4.3.1 Membuat poster	1. Organ pencernaan pada manusia dan hewan 2. Organ pencernaan	1. Menjelaskan macam-macam gangguan pada organ pencernaan 2. Membuat poster yang menggambarkan dampak	1. Mencermati teks bacaan dan membuat poster, dan menjelaskan macam-macam	24 P	1. Buku siswa 2. Buku Guru

	<p>memelihara Kesehatan organ pencernaan manusia</p> <p>4.3Menyajikan karya (Misalnya poster, model, atau bermain peran) tentang konsep organ dan fungsi pencernaan pada hewan atau manusia</p>	<p>tentang macam-macam gangguan pada organ pencernaan</p>	<p>pada manusia</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Organ pencernaan pada hewan</li> <li>4. Cara menjaga kesehatan organ pencernaan</li> </ol>	<p>makanan kurang sehat terhadap organ pencernaan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Membuat larutan elektrolit dengan komposisi tertentu</li> <li>4. Membaca teks bacaan tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan</li> <li>5. Mencatat informasi yang disampaikan iklan tentang kesehatan pada organ pencernaan</li> <li>6. Melengkapi peta pikiran tentang penyebab gangguan pada</li> </ol>	<p>gangguan pada organ</p>		
--	---	---	--	--	----------------------------	--	--

				<p>organ pencernaan</p> <p>7. Mengidentifikasi penyebab gangguan pada organ pencernaan</p> <p>8. Membuat model dan mengulas kembali tentang penyebab gangguan pada organ pencernaan manusia</p>			
<b>Ilmu Pengetahuan Sosial</b>	3.2 Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan	3.2.1 Mengidentifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia 4.2.1 Melaporkan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Interaksi sosial budaya</li> <li>2. Sosialisasi/enkulturasi</li> <li>3. Pembangunan sosial budaya</li> <li>4. Pembangunan ekonomi</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengidentifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya</li> <li>2. Membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengamati gambar, dan mengidentifikasi aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya</li> <li>2. Mengamati lingkungan</li> </ol>	24 JP	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku Siswa</li> <li>2. Buku Guru</li> </ol>

	<p>ekonomi masyarakat Indonesia</p> <p>4.2 Menyajikan hasil analisis tentang interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia</p>	<p>pembangunan sosial budaya Indonesia</p>		<p>upaya pembangunan sosial budaya</p> <p>3. Mengamati lingkungan sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia</p> <p>4. Melaporkan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial budaya Indonesia</p>	<p>sekitar, dan membuat laporan hasil pengamatan tentang aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya pembangunan sosial</p> <p>3. Mengamati lingkungan sekitarnya dan mengidentifikasi dan melaporkan aktivitas masyarakat sekitar dalam upaya</p>		
--	---	--	---	---	---	--	--

<p><b>Seni Budaya dan Prakarya</b></p>	<p>3.3 Memahami pola lantai dalam kreasi tari daerah 4.3 mempraktikkan pola lantai pada gambar tari kreasi daerah</p>	<p>3.3.1 Menjelaskan gerak tari yang menggunakan properti 4.3.1 mempraktikkan gerak tari yang menggunakan properti</p>	<p>5. Tangga nada 6. Lagu-lagu dalam berbagai tangga nada dengan iringan music 7. Pola lantai tari kreasi daerah 8. Jenis dan bentuk karya seni rupa daerah 9. Pembuatan karya topeng,</p>	<p>5. Melakukan gerak kombinasi lari dan lempar 6. Mencari informasi tentang properti tari 7. mencermati percakapan tentang takaran bahan untuk membuat kue 8. memeragakan gerak tari daerah</p>	<p>pembangunan sosial budaya indonesia 4. Mencermati teks bacaan, siswa mencari informasi tentang properti tari</p>	<p>24 P</p>	<p>3. Buku Siswa 4. Buku Guru</p>
--	---	--	--	--	---	-------------	---------------------------------------

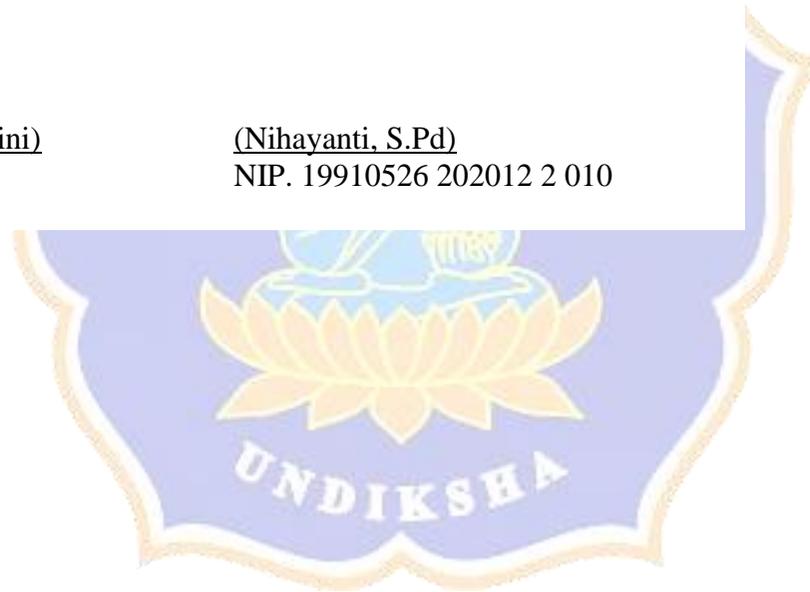
			wayang, ukiran batik, ronce dan lain- lain	menggunak an propoerti dengan iringan tari			
--	--	--	--	---	--	--	--

Mengetahui  
Kepala Sekolah,

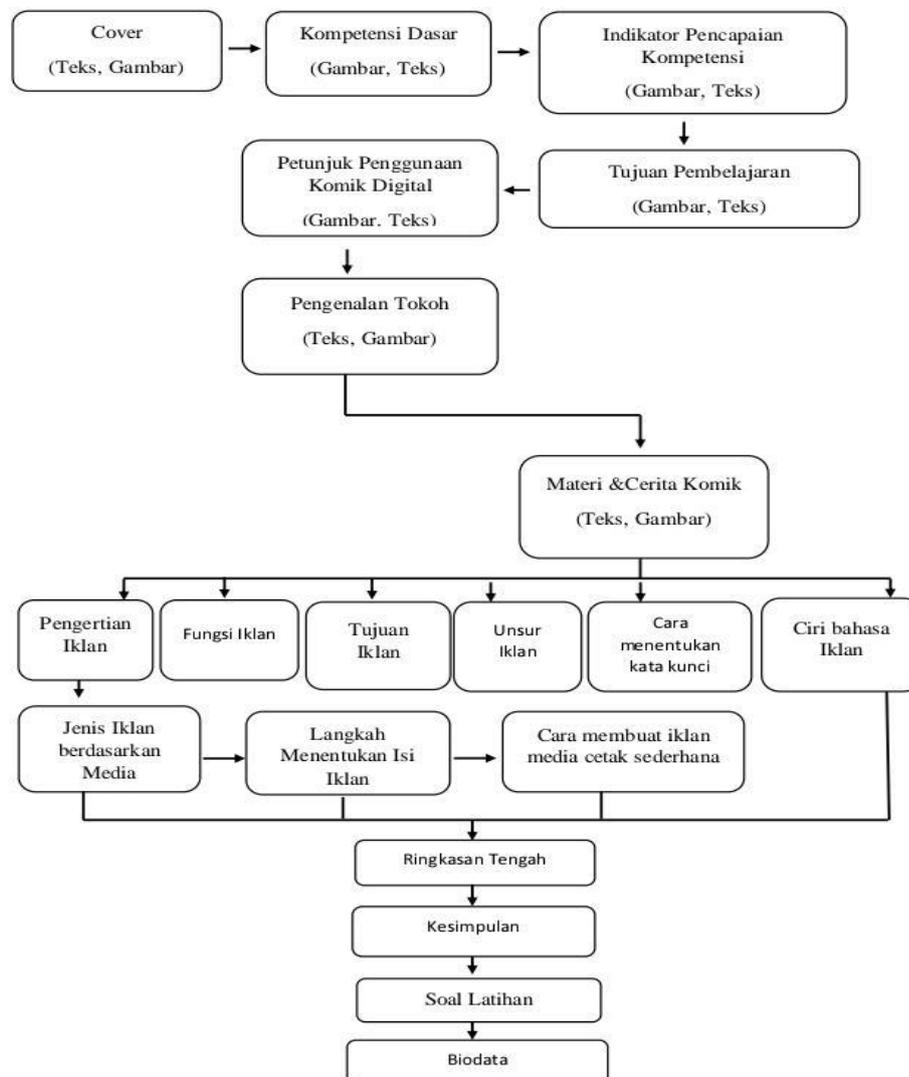
Denpasar, 23 September 2021  
Guru Kelas V A

(Dra. Ni Nyoman Seri Sucarmini)  
NIP. 19640807 198404 2 001

(Nihayanti, S.Pd)  
NIP. 19910526 202012 2 010

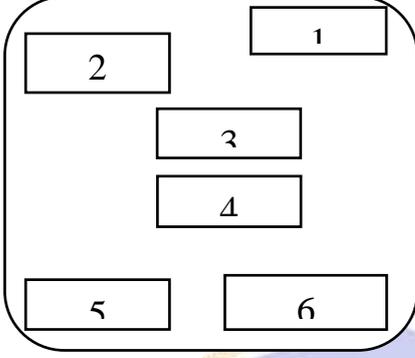
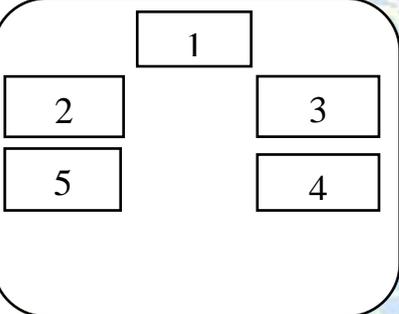
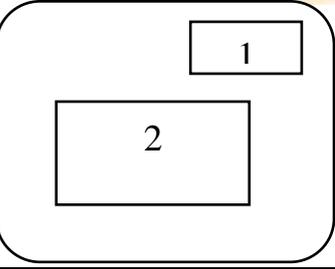


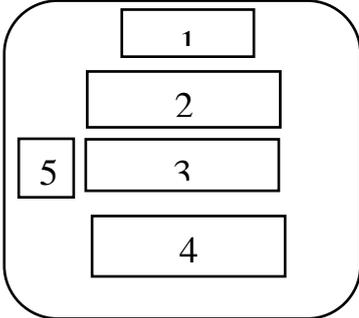
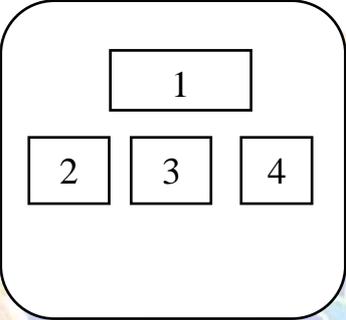
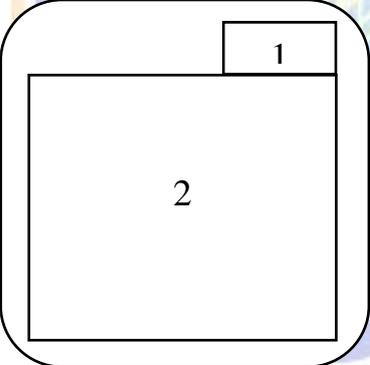
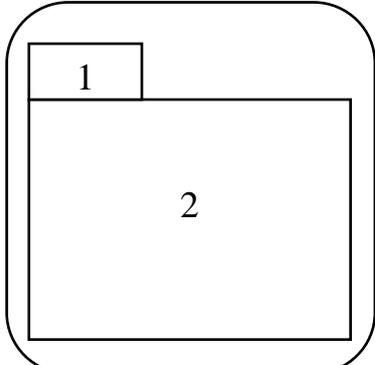
**Lampiran 13. Flowchart Media Pembelajaran E-Comic Berbasis *Problem Based Learning***

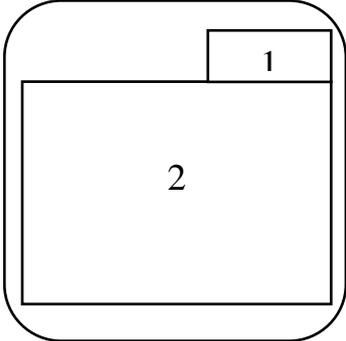
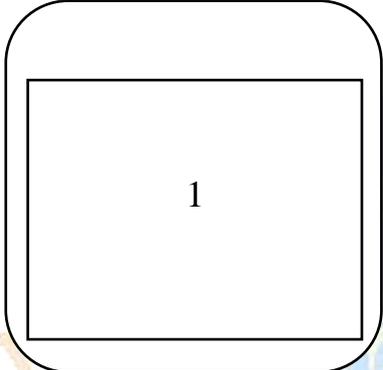
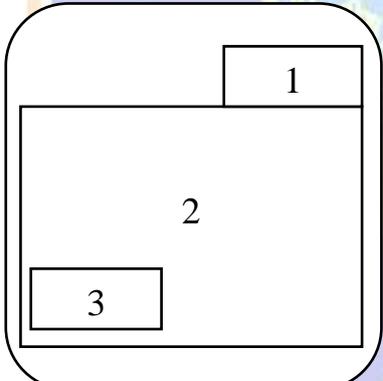
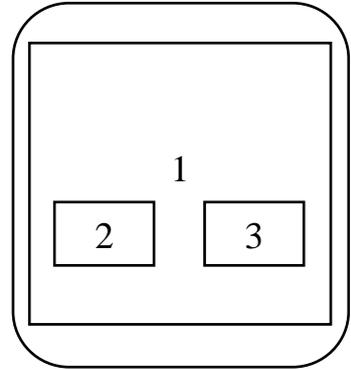


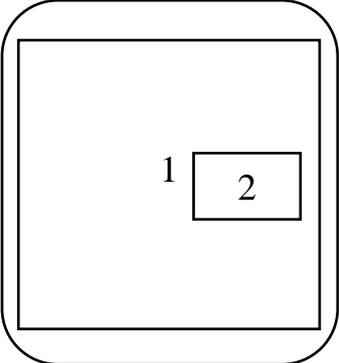
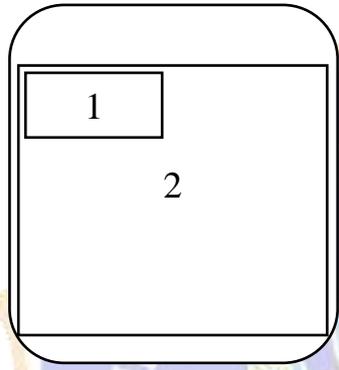
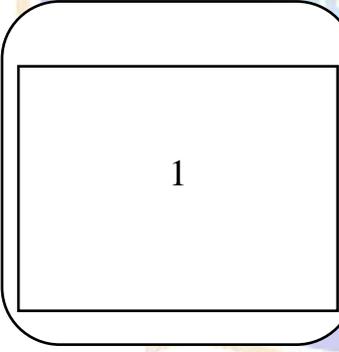
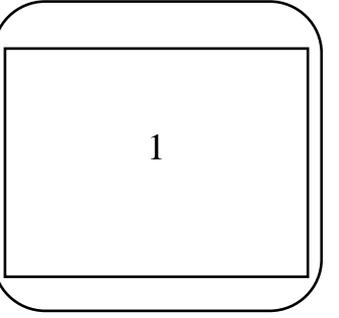
**Lampiran 14. Storyboard Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning**

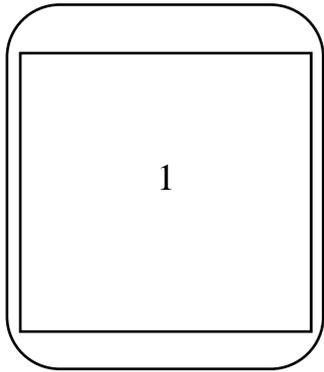
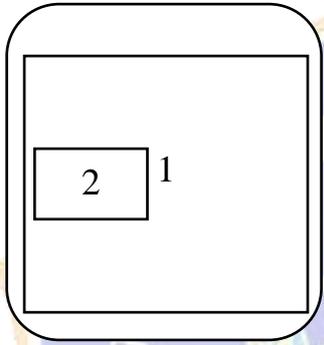
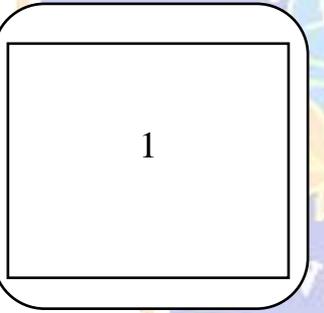
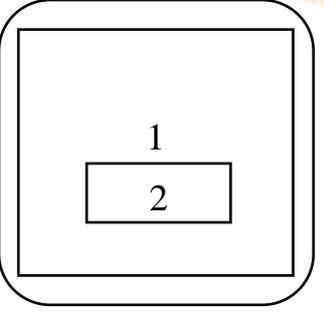
**Storyboard Media Pembelajaran E-Comic**

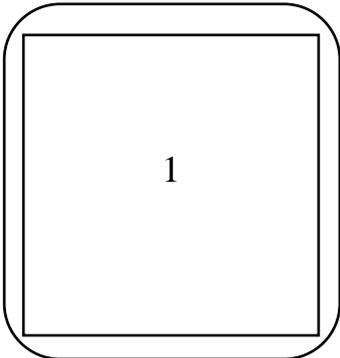
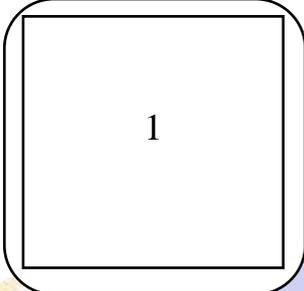
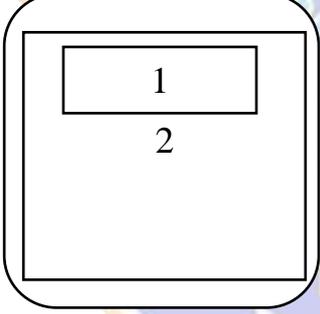
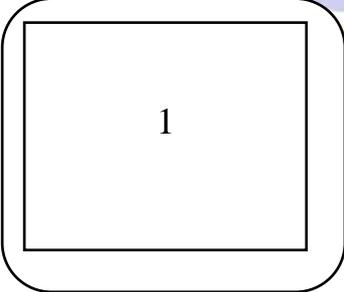
No	Visual	Keterangan
1	<p>Tampilan Cover</p> 	<p>Tampilan cover dari Media Pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keterangan Komik Digital</li> <li>2. Logo Undiksha</li> <li>3. Identitas Tema dan materi</li> <li>4. Gambar Penunjang Komik</li> <li>5. Nama Penulis</li> <li>6. Jenjang Kelas</li> </ol>
2	<p>Tampilan Kompetensi Dasar dan Indikator</p> 	<p>Tampilan Kompetensi Dasar dan indikator Pencapaian Kompetensi dari Media Pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar petunjuk KD dan Indikator</li> <li>2. Kompetensi Dasar</li> <li>3. Indikator Pembelajaran</li> <li>4. Bagian-bagian dari indikator pembelajaran</li> <li>5. Bagian-bagian dari Kompetensi Dasar</li> </ol>
3	<p>Tampilan Tujuan Pembelajaran</p> 	<p>Tampilan Tujuan Pembelajaran dari Media Pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar penunjang tujuan pembelajaran</li> <li>2. Tujuan Pembelajaran</li> </ol>
4	<p>Petunjuk Penggunaan</p>	<p>Tampilan petunjuk penggunaan komik dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul (Petunjuk penggunaan)</li> <li>2. Langkah pertama dalam penggunaan komik</li> <li>3. Langkah kedua dalam penggunaan komik</li> <li>4. Langkah ketiga dalam penggunaan komik</li> <li>5. Gambar penunjang dalam petunjuk penggunaan komik</li> </ol>
5	<p>Pengenalan Tokoh</p> 	<p>Tampilan pengenalan tokoh dari media pembelajaran E-comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul (Pengenalan tokoh)</li> <li>2. Tokoh 1 (Tika)</li> <li>3. Tokoh 2 (Bu Guru Jeni)</li> <li>4. Tokoh 3 (Beni)</li> </ol>
6	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narasi cerita</li> <li>2. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>
7	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narasi cerita</li> <li>2. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>

8	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan Materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narasi cerita</li> <li>2. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>
9	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan Materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>
10	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narasi cerita</li> <li>2. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> <li>3. Gambar iklan niaga media cetak</li> </ol>
11	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> <li>2. Gambar iklan layanan masyarakat (media cetak)</li> <li>3. Gambar iklan Niaga (Media Elektronik)</li> </ol>

12	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh menggunakan sintaks pertama dan kedua model PBL</li> <li>2. Gambar iklan layanan masyarakat (media cetak)</li> </ol>
13	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Narasi cerita</li> <li>2. Materi berupa dialog antar tokoh menggunakan sintaks ketiga dan keempat model PBL</li> </ol>
14	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh menggunakan sintaks keempat model PBL</li> </ol>
15	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh menggunakan sintaks kelima model PBL</li> </ol>
16	<p>Tampilan Materi</p>	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>
17	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> <li>2. Cara menentukan unsur iklan menggunakan gambar iklan media cetak</li> </ol>
18	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> </ol>
19	<p>Tampilan Materi</p> 	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi berupa dialog antar tokoh komik</li> <li>2. Langkah-langkah membuat iklan cetak sederhana</li> </ol>
20	<p>Tampilan Materi</p>	<p>Tampilan materi dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p>

		<p>1. Dialog antar tokoh komik</p>
21	<p>Tampilan Ringkasan Tengah</p> 	<p>Tampilan ringkasan tengah dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi ringkasan dari media pembelajaran E-Comic</li> </ol>
22	<p>Tampilan Kesimpulan</p> 	<p>Tampilan kesimpulan dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> <li>2. Isi dari kesimpulan</li> </ol>
23	<p>Tampilan Soal Latihan</p> 	<p>Tampilan soal Latihan dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Isi Soal Latihan</li> </ol>
24	<p>Tampilan Biodata Penulis</p>	<p>Tampilan biodata penulis dari media pembelajaran E-Comic ini terdiri dari beberapa bagian yaitu:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul</li> </ol>

	<div data-bbox="434 315 778 609" style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"><div data-bbox="531 351 671 407" style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 25px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">1</div><div data-bbox="531 427 671 483" style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 25px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">2</div><div data-bbox="531 510 671 566" style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 25px; margin: 5px auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">3</div></div>	<ol style="list-style-type: none"><li>2. Foto penulis</li><li>3. Identitas Penulis</li></ol>
--	---	--



## Lampiran 15. Hasil Wawancara bersama Guru Kelas V

### HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SDN 9 Pedungan  
Nama Guru : Nihayanti, S.Pd.  
Guru Kelas : V

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah terdapat kesulitan yang ibu rasakan Ketika mengajar, khususnya pada tematik khususnya muatan pelajaran bahasa Indonesia, baik dalam pembelajaran luring maupun daring?	Iya terdapat kesulitan yaitu pada materi teks iklan, masih terdapat beberapa siswa yang belum memahami tentang cara menentukan unsur-unsur pada iklan beserta menentukan isi pada iklan media cetak
2	Apakah saja sumber belajar dan media pembelajaran yang biasa ibu gunakan saat mengajar?	Sumber yang digunakan adalah buku tema, saya biasanya mengajar menggunakan video yang saya unduh dari youtube untuk pembelajaran daring yang saya kirim melalui google classroom
3	Apakah media pembelajaran yang ibu gunakan dirasa sudah dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik?	Menurut saya, siswa itu memiliki karakternya masing-masing ada yang mudah memahami materi melalui media pembelajaran apapun, namun ada juga siswa yang sulit memahami materi walaupun sudah menggunakan media video yang saya ambil dari youtube, oleh karena itu dapat dikatakan media yang saya gunakan mungkin kurang bervariasi
4	Apakah ada media pembelajaran yang ibu harapkan dapat mengatasi permasalahan siswa tersebut?	Tentunya media yang dapat menarik perhatian siswa untuk belajar, dengan siswa tertarik

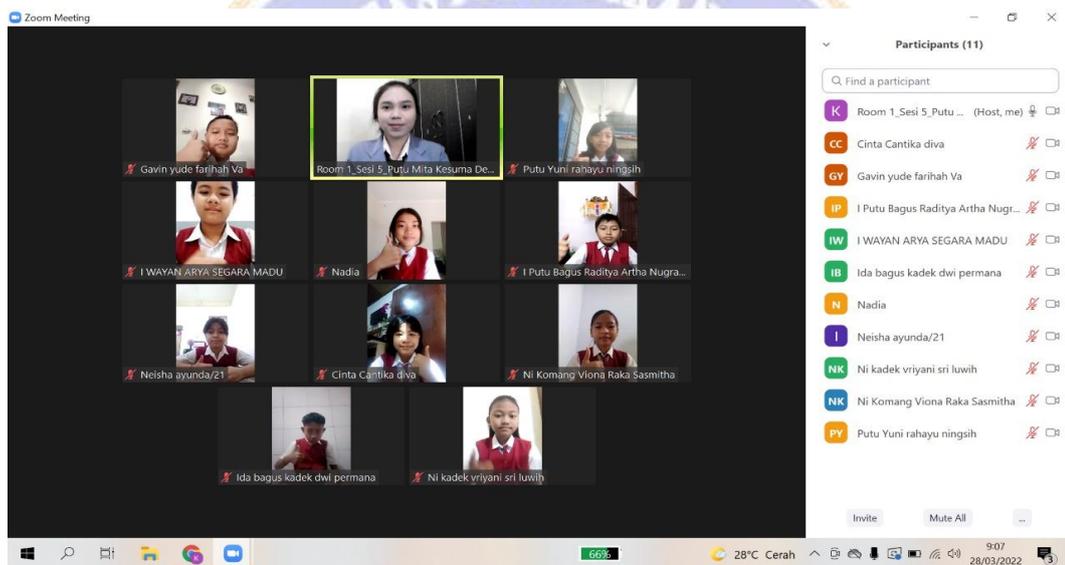
		dalam belajar saya yakin siswa akan mudah memahami materi yang saya berikan
5	Apakah ibu mengetahui tentang media pembelajaran E-Comic?	Saya mengetahui media E-Comic, menurut saya media tersebut bagus dan dapat menarik siswa untuk membaca
6	Bagaimana harapan ibu terhadap media pembelajaran E-Comic sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia?	Saya berharap media tersebut dapat membantu siswa untuk memahami materi yang diajarkan dengan optimal, terutama bagi siswa yang sulit memahami materi tentang teks iklan tersebut.



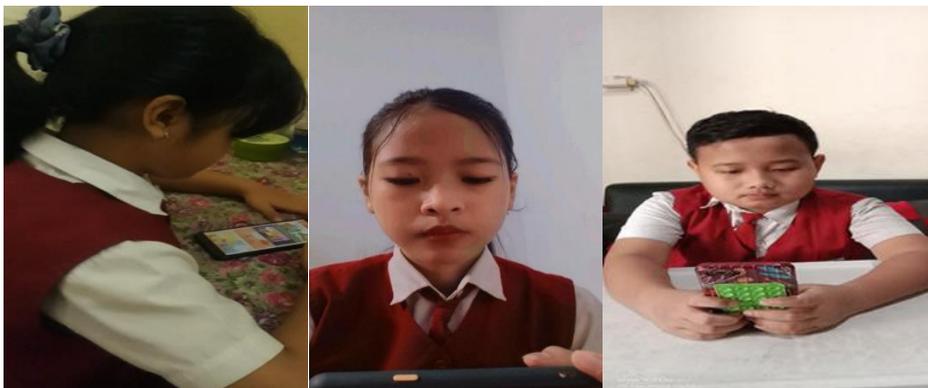


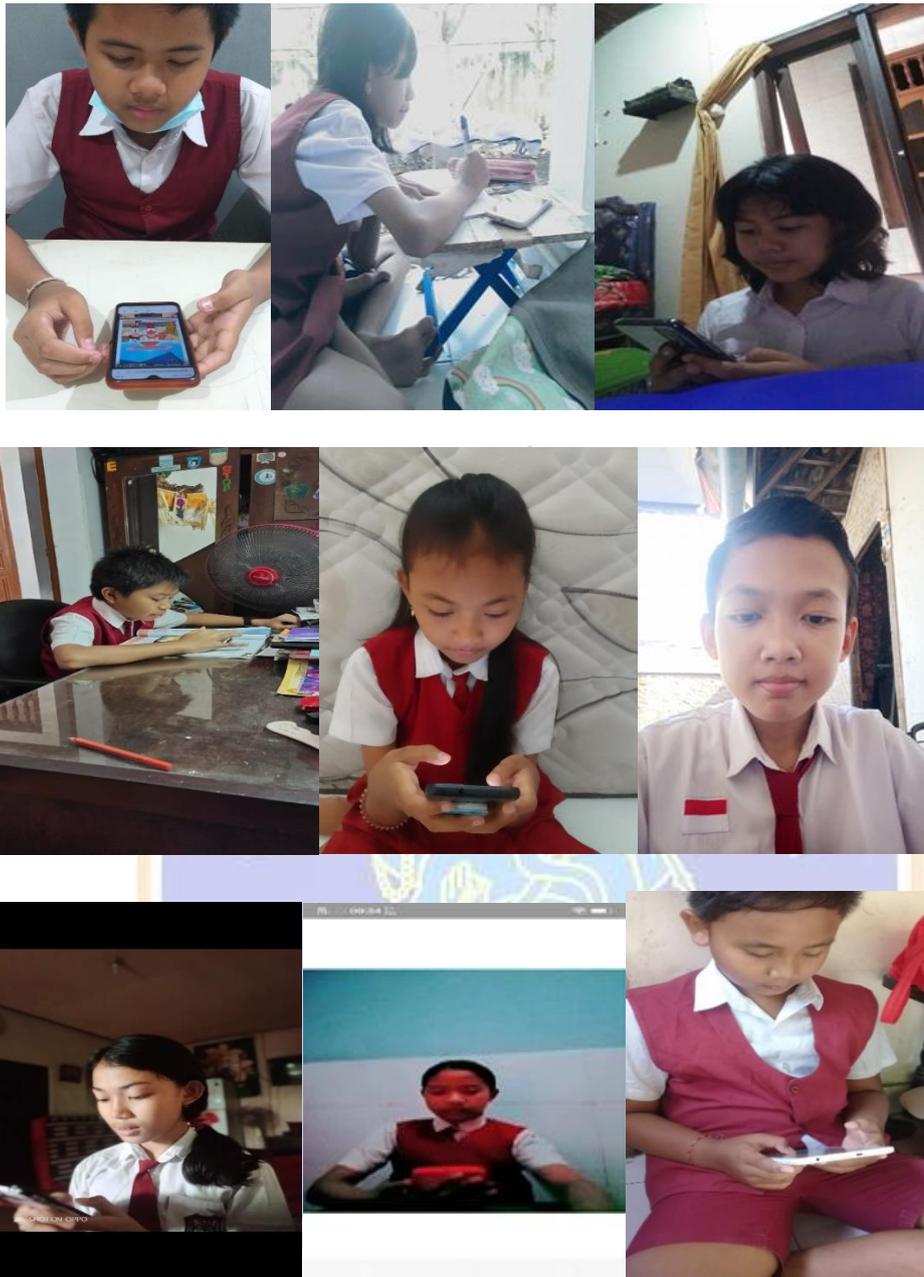


Dokumentasi Ruang Kelas V



Dokumentasi Pengarahan Menggunakan Media dan Pengisian Angket melalui zoom



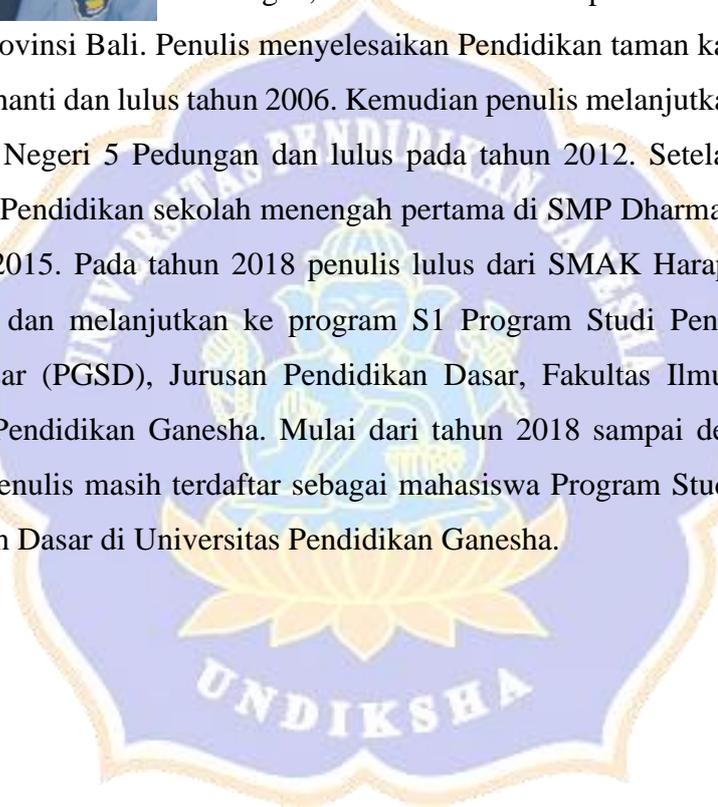


Dokumentasi Penggunaan Produk Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* berbasis *problem based learning* oleh siswa

## RIWAYAT HIDUP



Putu Mita Kesuma Dewi lahir di Denpasar pada tanggal 17 Juni 2000. Penulis adalah putri pertama dari tiga bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Nyoman Murdita dan Ibu Ni Ketut Sukardi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat Jl. Diponegoro, No.32F, Desa Pedungan, Kecamatan Denpasar Selatan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan taman kanak-kanak di TK Widya Shanti dan lulus tahun 2006. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan dasar di SD Negeri 5 Pedungan dan lulus pada tahun 2012. Setelah itu penulis melanjutkan Pendidikan sekolah menengah pertama di SMP Dharma Wiweka dan lulus tahun 2015. Pada tahun 2018 penulis lulus dari SMAK Harapan Denpasar jurusan IPA dan melanjutkan ke program S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Mulai dari tahun 2018 sampai dengan penulis skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.



## PERNYATAAN

Dengan ini saya sampaikan bahwa Karya Tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Problem Based Learning* Dalam Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Iklan Kelas V SDN 9 Pedungan” beserta seluruh isinya adalah karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan-pengutipan dengan cara tidak sesuai etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan, Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim keaslian karya ini.

Denpasar, 03 April 2022

Yang membuat pernyataan,



Putu Mita Kesuma Dewi

NIM. 1811031216