

# LAMPIRAN



## Lampiran 01. Surat Keterangan Observasi



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 POH BERGONG**

*Br. Dinas Poh Desa Poh Bergong, Tlp :-*

SURAT KETERANGAN

No. 30/Kesra.420/SDN1PB/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Poh Bergong, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng menerangkan :

Nama : Gede Ngurah Adnyana, S.Pd  
NIP : 19740510 199803 1 003  
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dibawah ini :

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar nama mahasiswa diatas telah melakukan penelitian observasi awal di SD Negeri 1 Poh Bergong pada tanggal 26 Oktober 2021.

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

Singaraja, 26 Oktober 2021  
Kepala Sekolah SDN 1 Poh Bergong



Gede Ngurah Adnyana, S.Pd  
NIP. 19740510 199803 1 003

## Lampiran 02. Surat Pengantar Uji *Judges*

---



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Jalan Udayana No. 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950, 31372 Fax: (0362) 25735

---

Nomor : 141/UN48.10.6/1.1./2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031044  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Februari 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**

Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 140/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis  
*Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup  
Hewan Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Februari 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022

### Lampiran 03. Surat Keterangan Uji *Judges*

#### Surat Keterangan Uji *Judges* I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR

Jalan Udayana No 11, Singaraja, Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

---

#### SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* I

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197612142009122002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Dasar di bawah ini,

Nama : Kadek Nita Puriasih

NIM : 1811031075

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Februari 2022  
Penilai,

Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

## Surat Keterangan Uji *Judges* II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 140/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : Judges Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis  
*Problem Based Learning* pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup  
Hewan Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 24 Februari 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022

**Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Produk**

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS  
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197612142009122002  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar.. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
Dosen/Pakar,

Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197612142009122002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS  
AHLI MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198408282009122005  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 18110310  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Materi Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
Dosen/Pakar,

I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.,  
NIP. 198408282009122005





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS  
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197108152001121001  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
Dosen/Pakar,

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Jalan Udayana No 11, Singaraja, Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS  
AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP : -  
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
Dosen/Pakar,

I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.  
NIP. -



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja, Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

---

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS**  
**KOMIK DIGITAL OLEH PRAKTISI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Putu Aniti, S.Pd  
NIP :  
Jabatan : Guru kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
Guru,

Ni Wayan Putu Aniti, S.Pd.  
NIP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

**SURAT KETERANGAN UJI VALIDITAS  
 KOMIK DIGITAL OLEH PRAKTIKI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Ketut Alit Sujendra, S.Pd.  
 NIP : -  
 Jabatan : Guru kelas IV SD Negeri 1 Poh Bergong

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Kadek Nita Puriasih  
 NIM : 1811031075  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Validitas Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 April 2022  
 Guru

I Ketut Alit Sujendra, S.Pd.  
 NIP



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 255/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Materi  
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Ibu Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) dari segi materi pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 5 April 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 255/UN48.10.6/LL/2022  
 Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Materi  
 Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Ibu I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.  
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) dari segi materi pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
 NIM : 1811031075  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 5 April 2022  
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
 NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
 FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
 Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 256/UN48.10.6/LL/2022  
 Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media  
 Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
 di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) dari segi media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
 NIM : 1811031075  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan  
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 5 April 2022  
 Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
 NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 256/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media  
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yllr. Bapak I Made Hendra Suksmayasa, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) dari segi media pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 5 April 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

Nomor : 257/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media  
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Ibu Ni Wayan Putu Aniti. S.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 7 April 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana. M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR**  
Jalan Udayana No 11, Singaraja. Tlp (0362) 23950; 31372 Fax: (0362) 25735

---

Nomor : 257/UN48.10.6/LL/2022  
Lampiran : Instrumen Penilaian Validitas Media  
Hal : Permohonan Menilai Produk

Kepada Yth. Bapak I Ketut Alit Sujendra, S.Pd.  
di Singaraja

Dengan hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat menilai produk (Media Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning*) pada penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Nita Puriasih  
NIM : 1811031075  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Singaraja, 7 April 2022  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar,

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.  
NIP 19601231 198603 1 022

### Lampiran 06. Hasil Wawancara

Berikut merupakan hasil wawancara yang telah dilakukan Bersama guru kelas IV pada tanggal 26 Oktober 2022 di SD Negeri 1 Poh Bergong Tahun Pelajaran 2021/2022.

Nama Narasumber: Ni Wayan Putu Aniti, S.Pd.

Jabatan: Guru Kelas IV

No	Pertanyaan	Pernyataan
1.	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran dalam melangsungkan proses pembelajaran?	Terkadang saya menggunakan media dalam mengajar.
2.	Media apa yang biasanya Ibu gunakan dalam mengajar?	Saya biasanya mencari video pembelajaran dari youtube kemudian saya bagikan kepada siswa.
3.	Apakah Ibu pernah mendengar atau menggunakan media pembelajaran komik digital?	Saya pernah mendengar tentang media tersebut, dan sesekali saya pernah menggunakan media tersebut. Akan tetapi saya belum pernah membuatnya.
4.	Mengapa Ibu tidak mencoba membuat media pembelajaran berupa komik digital untuk diberikan kepada siswa?	Saya masih belum paham cara membuat media komik tersebut.
5.	Apakah Ibu tahu apa itu model pembelajaran berbasis PBL?	Ya saya tahu, model PBL biasanya lebih menekankan pada proses pembelajaran untuk memecahkan masalah secara kelompok atau individu.
6.	Apakah Ibu pernah menggunakan model pembelajaran berbasis PBL dalam mengajar?	Terkadang saya menggunakan model pembelajaran tersebut.

## Lampiran 07. Kisi-kisi Instrumen Validitas

### A. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi/Isi	Kelengkapan identitas.	1	5
		Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.	2	
		Kejelasan penyampaian materi.	3, 4, 5	
2	Penyajian	Keruntutan dalam penyajian.	6, 7,	3
		Keterpaduan dalam penyajian.	8	
3	Penggunaan Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	9, 10, 11	4
		Keefektifan penggunaan bahasa.	12	
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

### B. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Kejelasan teks dan suara	Kejelasan teks yang disajikan.	1	3
		Kejelasan suara narator.	2	
		Kesesuaian musik dan <i>sound effect</i> yang digunakan.	3	
2	Kualitas visual	Kejelasan ilustrasi yang disajikan.	4	4
		Kemenarikan tampilan <i>background</i> .	5, 6	
		Keterpaduan penggunaan warna.	7	
3	Karakter	Pemilihan karakter tokoh.	8, 9	5
		Kemenarikan karakter tokoh.	10	
4	Tampilan keseluruhan	Keterpaduan tampilan secara keseluruhan.	11, 12	
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>

### C. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Ahli Praktisi

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi/Isi	Kelengkapan identitas.	1	5
		Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.	2	
		Kejelasan penyampaian materi.	3, 4, 5	
2	Tampilan keseluruhan	Keterpaduan tampilan secara keseluruhan.	6, 7	2
3	Penyajian	Keruntutan dalam penyajian.	8, 9	3
		Keterpaduan dalam penyajian.	10	
4	Kejelasan teks dan suara	Kejelasan teks yang disajikan.	11	3
		Kejelasan suara narrator.	12	
		Kesesuaian musik dan <i>sound effect</i> yang digunakan.	13	
5	Kualitas visual	Kejelasan ilustrasi yang disajikan.	14	4
		Kemenarikan tampilan <i>background</i> .	15, 16	
		Perpaduan dalam penggunaan warna.	17	
6	Karakter	Pemilihan karakter tokoh.	18, 19	4
		Kemenarikan karakter tokoh.	20	
7	Penggunaan Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan.	21, 22, 23	4
		Keefektifan penggunaan bahasa.	24	
<b>Jumlah</b>				<b>24</b>

### D. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Respon Siswa

No.	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1	Materi/Isi	Penyampaian materi mudah dipahami.	1	2
		Penyampaian materi jelas.	2	
2	Tampilan keseluruhan	Kemenarikan tampilan keseluruhan.	3	1
3	Penyajian	Kemenarikan dalam penyajian materi.	4, 5	2
4	Kejelasan teks dan suara	Kejelasan teks yang disajikan.	6	2
		Kejelasan suara yang	7	

		disajikan.		
5	Kualitas visual	Penyajian gambar jelas.	8	3
		Tampilan <i>background</i> menarik.	9, 10	
6	Karakter	Kemenarikan karakter tokoh.	11	1
7	Penggunaan Bahasa	Keefektifan penggunaan bahasa.	12	1
<b>Jumlah</b>				<b>12</b>



**Lampiran 08. Instrumen Validasi Media Pembelajaran Komik Digital**

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN AHLI MATERI)**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, penyajian dan penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Cukup (C)
  - Skor 2 = Kurang (K)
  - Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

**B. INSTRUMEN AHLI MATERI**

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.					
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas.					
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami.					
4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.					

5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.					
<b>PENYAJIAN</b>						
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut					
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut.					
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas.					
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.					
12	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					

### C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,... Februari 2022

Penilai,

(.....)

NIP.



**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN AHLI MEDIA)**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek teks dan suara, visual, penokohan dan tampilan keseluruhan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

**B. INSTRUMEN AHLI MEDIA**

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>TEKS DAN SUARA</b>						
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa					
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks					
3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa					
<b>VISUAL</b>						

4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran					
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita					
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa					
7	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa					
<b>PENOKOHAN</b>						
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa					
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita					
10	Kemenarikan desain karakter tokoh					
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata					
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi					

### C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,... Februari 2022

Penilai,

(.....)

NIP.

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN PRAKTISI)**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Cukup (C)
  - Skor 2 = Kurang (K)
  - Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

**B. INSTRUMEN AHLI PRAKTISI**

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.					
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami					

	siswa.					
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.					
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
6	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.					
7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.					
<b>PENYAJIAN</b>						
8	Penyajian materi secara runtut.					
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut.					
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas.					
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.					
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.					
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.					
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa.					
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik.					
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakteristik siswa.					
<b>KARAKTER</b>						
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.					
19	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.					
20	Kemenarikan desain tokoh komik.					
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.					
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa.					

**C. KOMENTAR/SARAN**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Singaraja, .... Februari 2022

Penilai,

(.....)

NIP.



**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

**A. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.
  - Skor 5 = Sangat Baik (SB)
  - Skor 4 = Baik (B)
  - Skor 3 = Cukup (C)
  - Skor 2 = Kurang (K)
  - Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

**B. INSTRUMEN RESPON SISWA**

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.					
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi					

	menarik.					
<b>PENYAJIAN</b>						
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.					
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.					
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.					
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.					
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.					
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.					
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.					
<b>KARAKTER</b>						
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.					
<b>PENGUNAAN BAHASA</b>						
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.					

### C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, .... Februari 2022

Penilai,

(.....)

NIP.

Lampiran 09. Lembar Hasil Uji *Judges* InstrumenHasil Penilaian *Judges* I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI)**

**A. PETUNJUK**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul	✓		
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas	✓		
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓		
4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa	✓		
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut	✓		
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut	✓		
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas	✓		
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		



10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien	✓		
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas	✓		
12	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓		

**C. KOMENTAR/SARAN**

*Semua cek*

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja <sup>28</sup> Februari 2022

Penilai,

Dr. Made Tegeh, S.Pd., M. Pd

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)**

**A. PETUNJUK**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa	✓		
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks	✓		
3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa	✓		
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran	✓		
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita	✓		
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
7	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	✓		
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa	✓		
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita	✓		

10	Kemenarikan desain karakter tokoh	✓		
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata	✓		
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi	✓		

**C. KOMENTAR/SARAN**

*Sesuai selera*

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, ... Februari 2022

Penilai,

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTIKI)

**A. PETUNJUK**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul	✓		
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	✓		
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik dan mudah dipahami siswa	✓		
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa	✓		
6	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata	✓		

7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi	✓		
8	Penyajian materi secara runtut	✓		
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut	✓		
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas	✓		
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa	✓		
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks	✓		
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa	✓		
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran	✓		
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa	✓		
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik	✓		
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakarakteristik siswa	✓		
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa	✓		

19	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita	✓		
20	Kemenarikan desain tokoh komik	✓		
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien	✓		
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas	✓		
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa	✓		

#### C. KOMENTAR/SARAN

*Sama saja*

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 28 Februari 2022

Penilai,

Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA SISWA)

**A. PETUNJUK**

1. Mohon adik-adik memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, adik-adik dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami	✓		
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.	✓		
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik	✓		
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut	✓		
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.	✓		
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas	✓		
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas	✓		
8	Menurut saya gambar disajikan	✓		

	secara jelas dan sesuai dengan cerita			
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas	✓		
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik	✓		
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik	✓		
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami	✓		

### C. KOMENTAR/SARAN

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 24 Februari 2022

Penilai,



Dr. Made Teguh, S.Pd., M.Pd

NIP. 197108152001121001



## Hasil Penilaian *Judges* II

### LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI)

#### A. PETUNJUK

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

#### B. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul	✓		
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas	✓		
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami	✓		
4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa	✓		
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut	✓		
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut	✓		
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas	✓		
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		

10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien	✓		
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas	✓		
12	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	✓		

**C. KOMENTAR/SARAN**

..... zangan lupa tanda baca tiap akhir kalimat

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)**

**A. PETUNJUK**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.	✓		
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.	✓		
3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa	✓		
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran	✓		
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita	✓		
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
7	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa	✓		
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa	✓		
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita	✓		

10	Kemenarikan desain karakter tokoh	✓		
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata	✓		
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi	✓		

### C. KOMENTAR/SARAN

1. Semua pernyataan relevan.
  2. Tambahkan tanda baca pada tiap akhir kalimat.
- .....
- .....
- .....

Singaraja 25 Februari 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES  
(INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI)**

**A. PETUNJUK**

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian <i>Judges</i>		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul	✓		
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	✓		
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik dan mudah dipahami siswa	✓		
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa	✓		
6	Proporsi pencampuran ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata sesuai.	✓		

7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi	✓		
8	Penyajian materi secara runtut	✓		
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut	✓		
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas	✓		
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa	✓		
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks	✓		
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa	✓		
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran	✓		
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa	✓		
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik	✓		
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakarakteristik siswa	✓		
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa	✓		

19	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita	✓		
20	Kemenarikan desain tokoh komik	✓		
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien	✓		
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas	✓		
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa	✓		

**C. KOMENTAR/SARAN**

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Singaraja, 25 Februari 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
(INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA SISWA)

**A. PETUNJUK**

1. Mohon adik-adik memberikan tanda *checklist* (✓) pada masing-masing kolom indikator penilaian.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, adik-adik dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah disediakan.

**B. PENILAIAN**

No	Indikator Penilaian	Penilaian Judges		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami	✓		
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.	✓		
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik	✓		
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut	✓		
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.	✓		
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas	✓		
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas	✓		
8	Menurut saya gambar disajikan	✓		



	secara jelas dan sesuai dengan cerita			
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas	✓		
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik	✓		
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik	✓		
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami	✓		

### C. KOMENTAR/SARAN

*tanda baca*

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 25 Februari 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

## Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi

### Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar

#### A. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Kuisisioner Ahli Materi

Kuisisioner ahli materi dilakukan oleh 2 orang *judges* yang merupakan dosen Prodi PGSD, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu: 1) Ni Wayan Rati, S.Pd., M. Pd. dan 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis validasi isi kuisisioner ahli materi adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian *Judges* untuk Kuisisioner Ahli Materi

<i>Judges I</i>		<i>Judges II</i>	
Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12		1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Tabel Tabulasi Silang Kuisisioner Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	12

Berdasarkan tabel di atas, validitas instrumen materi dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai validitas instrumen materi adalah 1,00 berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti instrumen materi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi sangat tinggi.

#### **B. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Kuisisioner Ahli Media**

Kuisisioner ahli media dilakukan oleh 2 orang *judges* yang merupakan dosen Prodi PGSD, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu: 1) Ni Wayan Rati, S.Pd., M. Pd. dan 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis validasi isi kuisisioner ahli media adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian *Judges* untuk Kuisisioner Ahli Media

<i>Judges I</i>		<i>Judges II</i>	
Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Tabel Tabulasi Silang Kuisisioner Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian	Kurang Relevan	Sangat Relevan

	<i>Judges</i>		
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	12

Berdasarkan tabel di atas, validitas instrumen media dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai validitas instrumen media adalah 1,00 berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti instrumen media penilaian media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi sangat tinggi.

### C. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Kuisiener Respon Praktisi

Kuisiener respon praktisi dilakukan oleh 2 orang *judges* yang merupakan dosen Prodi PGSD, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu: 1) Ni Wayan Rati, S.Pd., M. Pd. dan 2) Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis validasi isi kuisiener respon praktisi adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian *Judges* untuk Kuisiener Respon Praktisi

<i>Judges I</i>	<i>Judges II</i>

Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24

Tabel Tabulasi Silang Kuisisioner Respon Praktisi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	24

Berdasarkan tabel di atas, validitas instrumen respon praktisi dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{24}{0 + 0 + 0 + 24}$$

$$V = \frac{24}{24}$$

$$V = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai validitas instrumen respon praktisi adalah 1,00 berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti instrumen respon praktisi penilaian media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi sangat tinggi.

#### D. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Kuisisioner Respon Siswa

Kuisisioner respon siswa dilakukan oleh 2 orang *judges* yang merupakan dosen Prodi PGSD, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yaitu: 1) Ni Wayan Rati, S.Pd., M. Pd. dan 2) Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. Adapun hasil analisis validasi isi kuisisioner respon siswa adalah sebagai berikut.

Tabel Hasil Penilaian *Judges* untuk Kuisisioner Respon Siswa

<i>Judges I</i>		<i>Judges II</i>	
Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan	Relevan
-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12

Tabel Tabulasi Silang Kuisisioner Respon Siswa

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	0	0
	Sangat Relevan	0	12

Berdasarkan tabel di atas, validitas instrumen respon siswa dapat dihitung sebagai berikut.

$$V = \frac{12}{0 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = \frac{12}{12}$$

$$V = 1$$

Apabila diklasifikasikan menggunakan kriteria koefisien validitas isi, nilai validitas instrumen respon siswa adalah 1,00 berada pada rentangan 0,80-1,00. Hal ini berarti instrumen respon siswa penilaian media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* dinyatakan valid dengan tingkat validitas isi sangat tinggi.



**Lampiran 11. Link Media Komik Digital**

Link Media Komik Digital Sebelum Uji Ahli

<https://online.flipbuilder.com/dstbz/ftxu/>

Link Media Komik Digital Setelah direvisi

<https://online.flipbuilder.com/dstbz/ucad/>





## Lampiran 12. *Storyline* Media Komik Digital

### *STORY LINE* KOMIK DIGITAL

Judul: Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Topik Daur Hidup Hewan Kelas IV SD

Nama Pembuat: Kadek Nita Puriasih

Jumlah Tokoh: 3 Orang

Pemeran: 1). Kadek Nita Puriasih sebagi Kak Nita

2). Gusti Ayu Made Lenni Arsita sebagai Rara

3). Luh Putu Tania Milenia, A.Md. Gz sebagai Nora

Tujuan Pembelajaran:

1. Dengan menyimak komik digital, siswa mampu menjelaskan proses daur hidup hewan dengan benar.
2. Dengan menyimak komik digital, siswa mampu menganalisis proses daur hidup hewan dengan tepat.

Pengenalan Tokoh :

Nita: Sebagai kakak Rara yang yang baik dan pandai (Seorang guru SD)

Rara: Sebagai adik Nita yang rajin dan pandai (Kelas IV SD)

Nora: Sebagai teman Rara yang polos namun kurang pandai (Kelas IV SD)

Deskripsi

Pada hari minggu yang cerah dan dengan udara yang sejuk, Kak Nita dan Rara sedang membersihkan kebun di halaman belakang rumah mereka. Saat sedang membersihkan kebun, Nora teman sekelas Rara datang untuk mengajak Rara bermain. Akan tetapi Rara menolak, dan menyuruh Nora untuk membantunya membersihkan kebun. Nora mengiyakan ajakan Rara dengan senang hati, dan tanpa disadari Rara dan Nora memperoleh ilmu yang bermanfaat mengenai daur hidup hewan.

Panel (Slide)	Alur Cerita (Story Line)	Tokoh (Karakter)	Percakapan (Dialog)	Keterangan
1.	Pada minggu pagi Kak Nita dan Rara bersiap untuk membersihkan kebun di halaman belakang rumahnya.	Kak Nita dan Rara	<p>Rara: Kak apa hari ini kita jadi membersihkan kebun?</p> <p>Kak Nita: Tentu jadi dong Ra.. hari ini kita akan mencabut rumput-rumput liar di kebun kita.</p> <p>Rara: Oke kak.. aku akan mengambil sapu lidi dan ember untuk tempat rumput yang sudah dicabut nanti ya...</p> <p>Kak Nita: Iya Raa, kamu ambil sapu saja, nanti kakak yang mengambil embernnya.</p>	Di rumah
2.	Setelah selesai bersiap-siap, Kak Nita dan Rara langsung pergi ke kebun di halaman belakang rumah mereka dan mencabuti rumput-rumput liar. Tidak lama kemudian Nora teman Rara datang.	Kak Nita, Rara dan Nora	<p>Nora: Rara... kamu sedang apa? Ayoo pergi main yukk...</p> <p>Rara: Hey Nora.. aku sedang membersihkan kebunku. Mungkin setelah ini aku bisa bermain bersamamu.</p> <p>Kak Nita: Halo Nora.. pagi-pagi kamu sudah bisa pergi main saja..</p> <p>Rara: Iyaa nih Nora.. Apa kamu tidak mau membantuku? Hehe, kan nanti kita bisa cepat main.</p> <p>Nora: Hmm iyadehh Raa.. mumpung aku tidak ada kerjaan juga sihh..</p>	Di halaman belakang rumah

3.	<p>Saat membantu Rara membersihkan kebun tak sengaja Nora melihat sarang ayam dan berniat untuk membuangnya.</p>	<p>Kak Nita Rara dan Nora.</p>	<p>Nora: Raa, apa ini dibuang saja?</p> <p>Rara: Ahh,, jangan Nora. Itu tempat ayamku bertelur. Bisa-bisa ayahku memarahiku nanti jika itu dibuang.</p> <p>Nora: Kenapa ayam bertelur ditempat ini, bukannya ayam bisa bertelur dimana saja ya Ra?.</p> <p>Rara: Tidak Noraa... Setiap hewan kan memerlukan lingkungan yang baik untuk melakukan kembang biak untuk daur hidup mereka, tidak hanya manusia saja.</p> <p>Kak Nita: Iyaapss betul sekali kata Rara.. Ayam perlu tempat yang hangat untuk mengerami telurnya agar dapat menetas menjadi itik nantinya.</p> <p>Kak Nita: Jika sudah menetas maka induk ayam dan itik tidak lagi disarang mereka akan mencari makan dan itik menjadi ayam dewasa.</p> <p>Rara: Benar Noraa,, seperti itulah daur hidup ayam untuk tetap</p>	<p>Di halaman belakang rumah</p>
----	--	--------------------------------	--	----------------------------------

			mempertahankan jenisnya...	
4.	Kak Nita menjelaskan dan menyebutkan proses daur hidup hewan	Kak Nita, Rara dan Nora	<p>Kak Nita: Benar sekali kata Rara.. Berdasarkan perubahan bentuknya apa kalian tau daur hidup hewan itu bisa dibedakan menjadi berapa?</p> <p>Nora: Jadi 5 ya kak? Hihhi....</p> <p>Rara: hahaha ada-ada saja kamu Nor, dibedakan menjadi 2 kan kak.</p> <p>Kak Nita: Betul sekali Ra, berdasarkan bentuknya daur hidup hewan dibedakan menjadi 2 yaitu daur hidup hewan tanpa metamorfosis dan daur hidup hewan dengan metamorfosis.</p> <p>Nora: Hmm rasanya aku pernah mendengar metamofosis yang kakak katakan..</p> <p>Kak Nita: Iya Nora.. hewan yang mengalami metamorfosis itu dibedakan lagi menjadi 2 yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna</p>	Di halaman belakang rumah
5.	Nora masih bertanya mengenai	Kak Nita, Rara dan	Rara: Yaaa aku tau, kupu-kupu mengalami	Di halaman belakang

	<p>bagaimana hewan yang tidak mengalami metamorfosis.</p>	<p>Nora</p>	<p>metamorfosis sempurna kan kak?</p> <p>Nora: Lalu hewan yang tidak mengalami metamorfosis itu bagaimana kak?</p> <p>Kak Nita: Hewan tanpa metamorfosis merupakan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk tubuh akan tetapi mengalami perubahan ukuran tubuh saja...</p> <p>Nora: Wahh berarti kucing dirumah Nora tidak mengalami metamorfosis dong...</p> <p>Kak Nita : Yapsss...hewan yang tidak mengalami metamorfosis itu ada banyak sekali seperti kucing, babi, sapi dan lain-lainnya...</p>	<p>rumah</p>
6.	<p>Kak Nita masih menjelaskan proses daur hidup kupu-kupu kepada Nora dan Rara</p>	<p>Kak Nita, Rara dan Nora</p>	<p>Kak Nita: Seperti yang dikatakan Rara tadi hewan yang mengalami metamorfosis sempurna yaitu seperti kupu-kupu karena kupu-kupu mengalami 4 tahap perkembangan yaitu dimulai dari telur – larva – pupa – hewan dewasa.</p> <p>Kak Nita: Coba kamu lihat daun pisang itu...</p> <p>Rara: Biasanya di</p>	<p>Di halaman belakang rumah</p>

			<p>daun pisang yang menggulung terdapat ulat atau kepompong yang akan menjadi kupu-kupu.</p> <p>Nora: Wahhh... benar Ra, ini ada kepompongnya..</p> <p>Kak Nita: Iya adik-adik, kehidupan kupu-kupu dimulai dari telur yang berada di atas permukaan daun, kemudian telur menetas menjadi ulat atau larva yang akan memakan daun selama sehari-hari dan akan berubah menjadi kepompong.</p> <p>Kak Nita: Masa kepompong biasanya berlangsung selama sehari-hari hingga menjadi kepompong sempurna kemudian akan pecah menjadi kupu-kupu.</p>	
7.	Nora mulai memahami penjelasan daur hidup hewan yang disampaikan oleh kak Nita	Kak Nita dan Nora	<p>Nora: berarti nyamuk juga mengalami metamorfosis sempurna dong kak..</p> <p>Nora: Aku pernah melihat genangan air yang berisi jentik-jentik kemudian berubah jadi nyamuk</p> <p>Kak Nita: Iyaa Nora.. nyamuk juga mengalami metamorfosis sempurna karena melewati 4 tahapan</p>	Di halaman belakang rumah




			<p>perkembangan.</p> <p>Kak Nita: Nah itu kan metamorfosis sempurna, lalu apa kalian tau bagaimana itu metamorfosis tidak sempurna? Ayooo.. coba tebakkk....</p> <p>Nora: Hmm.. bagaimana yaa, mungkin tidak mengalami 4 tahapan perkembangan..</p> <p>Rara: Wahh pintar kamu Nor.. metamorfosis tidak sempurna yaitu metamorfosis merupakan metamorfosis yang hanya melewati 3 tahap perkembangan saja.</p>	
8.	Kak Nita menjelaskan apa itu metamorfosis tidak sempurna dan contohnya	Kak Nita, Rara dan Nora	<p>Kak Nita: Benar kata Rara, metamorfosis tidak sempurna yaitu dimulai dari telur kemudian menjadi nimfa lalu hewan dewasa (imago).</p> <p>Kak Nita: Pada metamorfosis tidak sempurna hewan tidak melewati tahap pupa, maka bentuk tubuh hewan tersebut tidak jauh beda dengan induknya ketika dewasa.</p> <p>Kak Nita: Contohnya seperti belalang dan kecoa. Biasanya belalang dewasa akan</p>	Di halaman belakang rumah



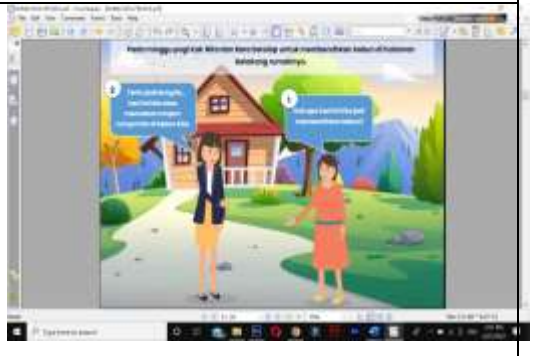
			<p>bertelur selama 1 hingga 10 bulan tergantung jenis belalang tersebut.</p> <p>Kak Nita: Ketika sudah menetas, telur belalang akan keluar dari cangkangnya dan mencari makan. Pada awal menjadi nimfa belalang belum memiliki sayap, yang kemudian belalang akan mengalami pergantian kulit beberapa kali dan diiringi dengan bertumbuhnya sayap.</p> <p>Kak Nita: Kemudian pada fase ini akan berlangsung kurun waktu 30 sampai 40 hari untuk menjadi belalang dewasa.</p>	
9.	Rara dan Nora merasa senang karena mendapat ilmu yang bermanfaat saat membersihkan kebun di belakang halaman rumah Rara	Kak Nita, Rara dan Nora	<p>Kak Nita: Nah seperti itu adik-adik, setiap hewan memiliki daur hidup yang khas tersendiri dari masing-masing jenisnya..</p> <p>Rara: Hihhi... Bagaimana Nora apa sekarang kamu sudah paham mengenai daur hidup hewan.</p> <p>Nora: Wahhh,, iya Ra aku jadi tau banyak mengenai daur hewan setelah mendengar penjelasan kak Nita.</p>	

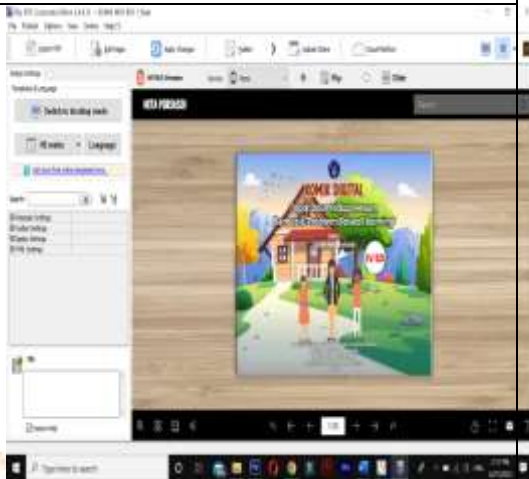
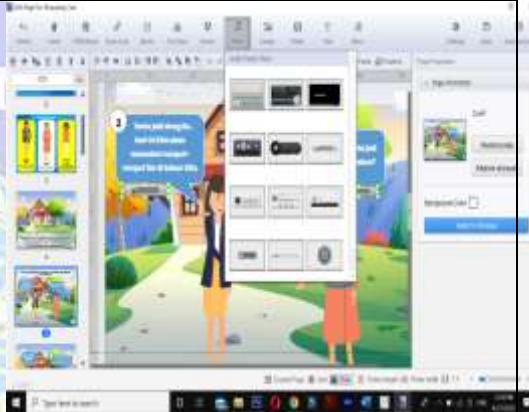
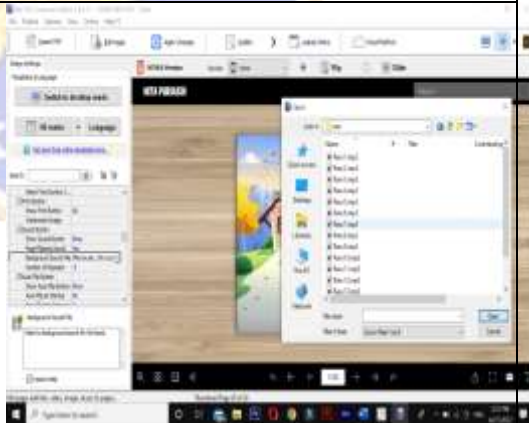


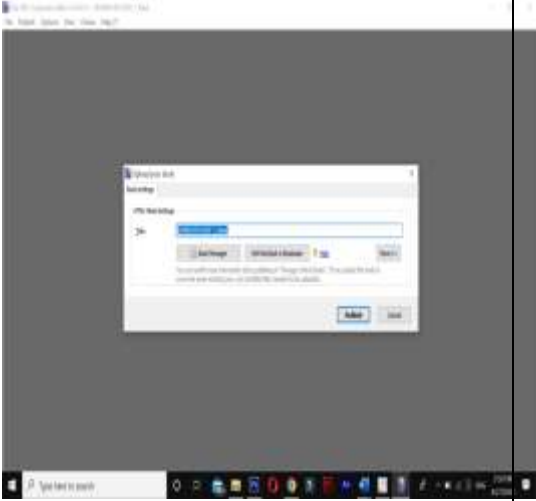
		<p>Rara dan Nora: Terimakasih ya kak...</p> <p>Kak Nita: Iyaa adik-adik, sama_sama. Jadi tidak rugi kan kamu memabantu kakak membersihkan kebun kita hehehe...</p> <p>Rara: Tidak dong kak..</p> <p>Nora: Raa, ingat yaa selesai membersihkan ini kita main sama-sama</p> <p>Rara: Hihhi Iya baiklah Noraa....</p>	
<p>Akhirnya setelah selesai membersihkan kebun di halaman belakang rumah, Rara dan Nora pergi bermain dengan hati senang...</p> <p>Sinopsis: Di pagi yang cerah, Rara dan Nora mendapatkan banyak ilmu mengenai daur hidup hewan di lingkungan sekitar setelah menolong Kak Nita membersihkan kebun di halaman belakang rumah. Rara dan Nora merasa senang karena dapat mengetahui apa itu daur hidup hewan, apa saja hewan yang mengalami dan tidak mengalami metamorfosis, serta mampu memecahkan masalah yang mereka temui di kebun itu...</p> <p>Dengan hati gembira mereka pun pergi bermain bersama....</p>			

### Pembuatan Komik Digital Berbasis Problem Based Learning

No	Perancangan Konsep	Aplikasi yang digunakan	Ilustrasi
1	<p><b>Proses pembuatan narasi komik.</b></p> <p>Narasi percakapan dibuat berdasarkan materi yang telah ditentukan.</p>	<p><i>Microsoft Word</i></p>	
2	<p><b>Proses pembuatan karakter tokoh.</b></p> <p>Karakter dibuat secara original berawal dari perancangan secara manual kemudian digitalisasi.</p>	<p><i>Adobe Photoshop</i></p>	
3	<p><b>Proses pembuatan background.</b></p> <p>Background dari komik dibuat sesuai dengan cerita yang telah dibuat sehingga ada beberapa background lokasi yang digunakan dalam komik</p>	<p><i>Adobe Photoshop</i></p>	

4	<p><b>Penyiapan Bahan untuk dijadikan komik.</b></p> <p>Mengumpulkan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan komik digital seperti gambar, <i>background</i> komik, jenis tulisan, karakter kartun, <i>dubbing</i> masing-masing karakter dan gambar-gambar pendukung lainnya.</p>		
5	<p><b>Penyusunan Komik.</b></p> <p><i>Background</i> komik yang telah selesai selanjutnya di masukkan ke <i>Microsoft Word</i>. Semua bahan yang telah terkumpulkan disusun dalam <i>Microsoft Word</i>. Penyusunan komik dimulai dari pembuatan balon kata untuk tempat tulisan dengan menggunakan shapes dan teks box.</p>	<p><i>Microsoft Word</i></p>	
6	<p><b>Convert Komik.</b></p> <p>Komik yang telah disusun di <i>Microsoft Word</i> kemudian di <i>convert</i> dalam format pdf agar memudahkan dalam membuat</p>	<p>Pdf</p>	

	komik digital		
7	<p><b>Pembuatan Komik Digital</b></p> <p>Komik yang telah selesai dibuat dengan format pdf, selanjutnya dikembangkan menjadi komik digital.</p>	<i>Flip PDF Corporate Edition</i>	
8	<p><b>Penambahan suara atau Dubbing.</b></p> <p>Penambahan <i>dubbing</i> setiap karakter dalam komik yaitu dengan cara menambahkan audio yang telah di rekam sebelumnya.</p>	<i>Flip PDF Corporate Edition</i>	
9	<p><b>Penambahan Baksound pada Komik Digital.</b></p> <p>Musik atau <i>background</i> yang digunakan dalam komik digital ini yaitu hanya menggunakan satu jenis musik saja.</p>	<i>Flip PDF Corporate Edition</i>	

10	<p><b>Publish Komik Digital.</b></p> <p>Komik digital yang telah selesai di buat kemudian akan <i>publish</i> agar bisa diakses secara html dan link dari media komik digital tersebut bisa diakses secara online.</p>	<p><i>Flip PDF Corporate Edition</i></p>	
----	--	--	--



### Lampiran 13. Tampilan Media Komik Digital



**NITA PURIASIH**

akhirnya setelah selesai membersihkan kebun di halaman belakang rumah, Rara dan Nara pergi bermain dengan hati senang...

**1** Setelah menyiramkan semak kecil, apa ada-sakit-situ bertukir kecil?

**2** Dapatkah anda tahu hewan yang ada di sekitar kebun yang termasuk ke dalam metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna serta jelaskan bagaimana proses daur hidup hewan tersebut?

Di pagi yang cerah, Rara dan Nara mendapatkan banyak ilmu mengenai daur hidup hewan di lingkungan sekitar setelah merolong Kak Nita membersihkan kebun di halaman belakang rumah. Rara dan Nara merasa senang karena dapat mengetahui apa itu daur hidup hewan, apa saja hewan yang mengalami dan tidak mengalami metamorfosis, serta mampu memecahkan masalah yang mereka temui di kebun itu...

Dengan hati gembira mereka pun pergi bermain bersama...

34:25:00

**NITA PURIASIH**

**2** Tidak Nara... Setiap hewan kan memerlukan lingkungan yang baik untuk melakukan berkembang biak untuk daur hidup mereka, tidak hanya manusia saja

**3** Iya apa beda sekali kata Nara... Ayam perlu tempat yang hangat untuk mengerami telurnya agar dapat menetas menjadi itik nantinya.

**1** Kenapa ayam bertelur di tempat itu, bukannya ayam bisa bertelur dimana saja ya itu?

**2** Bener Nita, seperti itulah daur hidup ayam untuk tetap mempertahankan jenisnya...

**1** Jika sudah menetas maka itulah ayam dan itu tidak lagi dianggap mereka akan menetas makan dan itu menjadi ayam dewasa

7

8

10:11:06

**NITA PURIASHI**

Setelah selesai membersihkan kebun di halaman belakang rumah, Rara dan Nora pergi bermain dengan hati senang...

1. Setelah menyiramkan kembali, apa saja-saja situ terlihat terlihat?

2. Dapatkah anda jelaskan hewan yang ada di sekitar kebun yang termasuk ke dalam metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna serta jelaskan bagaimana proses dari hidup hewan tersebut?


Di pagi yang cerah, Rara dan Nora mendapatkan banyak ilmu mengenai daur hidup hewan di lingkungan sekitar setelah menolong Kak Nita membersihkan kebun di halaman belakang rumah. Rara dan Nora merasa senang karena dapat mengetahui apa itu daur hidup hewan, apa saja hewan yang mengalami dan tidak mengalami metamorfosis, serta mampu memecahkan masalah yang mereka temui di kebun itu...

Dengan hati gembira mereka pun pergi bermain bersama...

21

**NITA PURIASHI**

**BIODATA PENGEMBANG**

	Nama	: KADEK NITA PURIASHI
	NIM	: 181021276
	PRODI	: PGSD
	JUDUL	: KOMIK DIGITAL BERBASIS PBL PADA MUATAN IPA TOPIK DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD

**DOSEN PEMBIMBING**

Dosen Pembimbing I	: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing II	: Susi Ayu Putu Sakma Triana, S.Pd., M.Pd.

28/26



## Lampiran 14. Lembar Hasil Uji Validitas Produk Media Komik Digital

### Validasi Ahli Materi I

**LEMBAR UJI VALIDITAS  
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS  
PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI  
DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD  
(INSTRUMEN AHLI MATERI)**

#### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, penyajian dan penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
Skor 4 = Baik (B)  
Skor 3 = Cukup (C)  
Skor 2 = Kurang (K)  
Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

#### B. INSTRUMEN AHLI MATERI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.					✓
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas.					✓
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami.					✓

4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.					✓
<b>PENYAJIAN</b>						
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut					✓
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut.					✓
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas.					✓
<b>PENGUNAAN BAHASA</b>						
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					✓
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.				✓	
12	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					✓

**C. KOMENTAR/SARAN**

- a. Kata "Komik digital" pada sampul cukup ditulis sekali saja.
- @ pemilihan kata lebih operasional pada naras bisa disempatkan lagi ds kko pada KD

Singaraja, 7 April 2022

Penilai,



Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd

NIP. 197612142009122002

## Validasi Ahli Materi II

---

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN AHLI MATERI)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 3 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, penyajian dan penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN AHLI MATERI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.				✓	
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas.				✓	
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami.					✓

4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.					✓
<b>PENYAJIAN</b>						
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut					✓
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut.					✓
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas.					✓
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>						
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					✓
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.					✓
12	Menggunakan Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					✓

### C. KOMENTAR/SARAN

- Tulisan di judul kurang jelas bentuk seperti Buku Desain untuk kelas IV pinal, topik pinal bukan judul atraksi
- Tujuan gunakan format ABCD dilihat dari Eku terlalu berpikir tingkat rendah kurang pas 4/PBL dan kelas IV
- Isi simpulan dari cerita/komik
- Isi profil penulis dan pembimbing disertai foto

Singaraja, 7 April 2022

Penilai,

I Gusti Ayu Ni Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198408282009122005

## Validasi Ahli Media I

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
***PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN AHLI MEDIA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan tampilan keseluruhan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.					✓
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.					✓

3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.					✓
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita.					✓
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
7	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa.					✓
<b>KARAKTER</b>						
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.					✓
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.					✓
10	Kemenarikan desain karakter tokoh.					✓
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.					✓
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.					✓

### C. KOMENTAR/SARAN

1. Pada cover nama dipindah ke pojok kiri bawah
2. Teks Komik digital diperbesar, teks dan huruf geser ke kanan agar ke bawah
3. Beri halaman cover bawah
4. Simbol PBL diwujudkan dan komik digital
5. Nama dosen pembimbing ditulis di bagian akhir

Singaraja, 7 April 2022

Penilai,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

## Validasi Ahli Media II

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
***PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN AHLI MEDIA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 4 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan tampilan keseluruhan.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN AHLI MEDIA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.					✓
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.					✓

3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.					✓
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita.					✓
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
7	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakteristik siswa.					✓
<b>KARAKTER</b>						
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.					✓
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.					✓
10	Kemenarikan desain karakter tokoh.					✓
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.					✓
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.					✓

### C. KOMENTAR/SARAN

media sudah bagus. Perlu ditambahkan soal/evaluasi sesuai dengan indikator.....

.....

.....

.....

Singaraja, 7 April 2022

Penilai,



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

NIP. -



## Respon Praktisi I

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN PRAKTIISI)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.

Skor 5 = Sangat Baik (SB)

Skor 4 = Baik (B)

Skor 3 = Cukup (C)

Skor 2 = Kurang (K)

Skor 1 = Sangat Kurang (SK)

4. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN AHLI PRAKTIISI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.					✓
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					✓

3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami siswa.					✓
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.				✓	
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
6	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.					✓
7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.					✓
<b>PENYAJIAN</b>						
8	Penyajian materi secara runtut.					✓
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut.					✓
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas.					✓
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.					✓
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.					✓
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.					✓
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa.					✓
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik.					✓
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakteristik siswa.					✓
<b>KARAKTER</b>						
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.				✓	
19	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.					✓

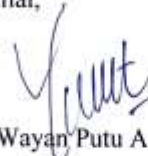
20	Kemenarikan desain tokoh komik.					✓
<b>PENGUNAAN BAHASA</b>						
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					✓
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.					✓
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa.					✓

**C. KOMENTAR/SARAN**

Media pembelajaran komik sangat menarik untuk diajarkan kepada siswa. Model pembelajarannya juga relevan.

Singaraja, 7 April 2022

Penilai,



Ni Wayan Putu Aniti, S.Pd

NIP.

## Respon Praktisi II

---

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
***PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN PRAKTISI)**

### D. PETUNJUK PENGISIAN

5. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
6. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek utama yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
7. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
8. Komentar atau saran yang Bapak/Ibu berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### E. INSTRUMEN AHLI PRAKTISI

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.					√
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.					√

3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami siswa.					✓
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.					✓
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>						
6	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.					✓
7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.					✓
<b>PENYAJIAN</b>						
8	Penyajian materi secara runtut.				✓	
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut.					✓
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas.					✓
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>						
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.					✓
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.					✓
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.					✓
<b>KUALITAS VISUAL</b>						
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa.				✓	
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik.					✓
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakarakteristik siswa.					✓
<b>KARAKTER</b>						
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.					✓
19	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.					✓

20	Kemenarikan desain tokoh komik.					✓
<b>PENGUNAAN BAHASA</b>						
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.					✓
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.					✓
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa.					✓

**F. KOMENTAR/SARAN**

Media pembelajaran komik digital sangat menarik, sehingga akan membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Singaraja, 7 April 2022

Penilai



I Ketut Alit Sujendra, S.Pd.

NIP. -

## Respon Siswa I

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
***PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					√
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.					√

TAMPILAN KESELURUHAN					
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.				✓
PENYAJIAN					
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.				✓
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.				✓
KEJELASAN TEKS DAN SUARA					
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.				✓
KUALITAS VISUAL					
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.				✓
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.				✓
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓
KARAKTER					
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.				✓
PENGGUNAAN BAHASA					
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.				✓

C. KOMENTAR/SARAN

*komiknyn bagus*

.....

.....

.....

.....

(Agus pratama putra)



## Respon Siswa II

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
***PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					✓
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.				✓	

TAMPILAN KESELURUHAN					
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.				✓
PENYAJIAN					
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.				✓
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.				✓
KEJELASAN TEKS DAN SUARA					
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.				✓
KUALITAS VISUAL					
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.				✓
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.				✓
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓
KARAKTER					
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.				✓
PENGUNAAN BAHASA					
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.				✓

### C. KOMENTAR/SARAN

..... Komik ..... Sudah ..... Menarik .....

.....

.....

.....

.....

(Na Luh Ayu Septari)

## Respon Siswa III

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					✓
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.					✓

TAMPILAN KESELURUHAN					
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.				✓
PENYAJIAN					
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.				✓
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.				✓
KEJELASAN TEKS DAN SUARA					
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.			✓	✓
KUALITAS VISUAL					
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.				✓
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.				✓
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓
KARAKTER					
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.			✓	
PENGUNAAN BAHASA					
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.				✓

### C. KOMENTAR/SARAN

..... komiknya Bagus .....

.....  
 .....  
 .....  
 .....

(Gede Sumerta Dana)

## Respon Siswa IV

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					✓
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.					✓

TAMPILAN KESELURUHAN					
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.				✓
PENYAJIAN					
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.				✓
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.				✓
KEJELASAN TEKS DAN SUARA					
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.				✓
KUALITAS VISUAL					
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.				✓
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.				✓
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓
KARAKTER					
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.				✓
PENGUNAAN BAHASA					
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.				✓

C. KOMENTAR/SARAN

komik sudah menarik.....

.....  
 .....  
 .....

( Gede Elly Sanjaya )

## Respon Siswa V

**LEMBAR UJI VALIDITAS**  
**MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS**  
**PROBLEM BASED LEARNING PADA MATA PELAJARAN IPA MATERI**  
**DAUR HIDUP HEWAN KELAS IV SD**  
**(INSTRUMEN UJI COBA UNTUK SISWA)**

### A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Pengisian lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat adik-adik mengenai media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* yang sedang dikembangkan.
2. Pada lembar validasi ini terdapat 7 aspek yang dinilai, antara lain: aspek materi/isi, tampilan keseluruhan, penyajian, kejelasan teks dan suara, kualitas visual, karakter dan penggunaan bahasa.
3. Dimohonkan adik-adik memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat. Setiap skor memiliki penilaian sebagai berikut.  
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)  
 Skor 4 = Baik (B)  
 Skor 3 = Cukup (C)  
 Skor 2 = Kurang (K)  
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
4. Komentar atau saran yang adik-adik berikan bisa ditulis pada kolom yang telah disediakan.

### B. INSTRUMEN RESPON SISWA

NO	ASPEK/PERNYATAAN	SKOR PENILAIAN				
		1	2	3	4	5
<b>MATERI/ISI</b>						
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.					✓
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.					✓

TAMPILAN KESELURUHAN					
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.				✓
PENYAJIAN					
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.				✓
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.				✓
KEJELASAN TEKS DAN SUARA					
6	Menurut saya pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.				✓
KUALITAS VISUAL					
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.				✓
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.			✓	
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓
KARAKTER					
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.				✓
PENGUNAAN BAHASA					
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.				✓

C. KOMENTAR/SARAN

~~Kore~~ *Kore* *komik Bagus*

.....

.....

.....

.....

.....

( I Komang Vijay Andhi Suputra )



**Lampiran 15. Pedoman Konversi Skala Lima****Penilaian Skala Lima**

<b>Rentangan Skor</b>	<b>Predikat</b>
4,22 - 5,0	Sangat Baik
3,41 - 4,21	Baik
2,61 - 3,40	Cukup
1,80 - 2,60	Tidak Baik
1 - 1,79	Sangat Tidak Baik

(Mukholifah, dkk. 2020)



## Lampiran 16. Analisis Validitas Produk

### Rekapitulasi Validitas Ahli Materi

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Rata-Rata	Kualifikasi
<b>MATERI/ISI</b>			
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.	4,5	Sangat Baik
2	Tujuan pembelajaran disampaikan secara jelas.	4,5	Sangat Baik
3	Materi yang disampaikan mudah dipahami.	5,0	Sangat Baik
4	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>PENYAJIAN</b>			
6	Penyajian materi dalam komik secara terurut	5,0	Sangat Baik
7	Cerita yang disajikan menarik dan terurut.	5,0	Sangat Baik
8	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan secara jelas.	5,0	Sangat Baik
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>			
9	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
10	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.	5,0	Sangat Baik
11	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.	4,5	Sangat Baik
12	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.	4,5	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>58</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,83</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli media mendapatkan skor rata-rata sebesar **4,83** yaitu berada pada kualifikasi **sangat baik**. Maka media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar tidak perlu direvisi.

### Rekapitulasi Validitas Ahli Media

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Rata-Rata	Kualifikasi
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>			
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca jelas oleh siswa.	5,0	Sangat Baik
2	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.	5,0	Sangat Baik
3	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>KUALITAS VISUAL</b>			
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.	5,0	Sangat Baik
5	Kesesuaian <i>background</i> dengan cerita.	5,0	Sangat Baik
6	<i>Background</i> menarik sesuai dengan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
7	Kesesuaian penggunaan warna dan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>KARAKTER</b>			
8	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.	4,5	Sangat Baik
9	Kesesuaian karakter tokoh dengan cerita.	4,5	Sangat Baik
10	Kemenarikan desai karakter tokoh.	5,0	Sangat Baik
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>			
11	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata	4,5	Sangat Baik
12	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.	4,5	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>58</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,83</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata sebesar **4,83** yaitu berada pada kualifikasi **sangat baik**, Maka media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar tidak perlu direvisi.

### Rekalpitulasi Validitas oleh Praktisi

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Rata-Rata	Kualifikasi
<b>MATERI/ISI</b>			
1	Kelengkapan identitas komik pada halaman judul.	5,0	Sangat Baik
2	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	5,0	Sangat Baik
3	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	5,0	Sangata Baik
4	Materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa dan mudah dipahami siswa.	5,0	Sangat Baik
5	Kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	4,5	Sangat Baik
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>			
6	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter, <i>background</i> dan balon kata.	5,0	Sangat Baik
7	Kemenarikan animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi.	5,0	Sangat Baik
<b>PENYAJIAN</b>			
8	Penyajian materi secara runtut.	4,5	Sangat Baik
9	Cerita yang disajikan menarik untuk siswa dan terurut.	5,0	Sangat baik
10	Keterpaduan materi dan cerita yang disampaikan secara jelas.	5,0	Sangat Baik
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>			
11	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas oleh siswa.	5,0	Sangat Baik
12	Suara dapat didengar dengan baik dan sesuai dengan teks.	5,0	Sangat Baik
13	Musik sesuai dengan cerita dan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>KUALITAS VISUAL</b>			
14	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.	5,0	Sangat Baik
15	Ketepatan ilustrasi dan karakteristik siswa.	4,5	Sangat Baik
16	Tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas dan menarik.	5,0	Sangat Baik
17	Kesesuaian penggunaan warna dengan katakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>KARAKTER</b>			
18	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa.	4,5	Sangat Baik
19	Kesesuaian karakter tokoh dengan	5,0	Sangat Baik

	cerita.		
20	Kemenarikan desain tokoh komik	5,0	Sangat Baik
<b>PENGUNAAN BAHASA</b>			
21	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa.	5,0	Sangat Baik
22	Penggunaan kalimat yang efektif dan efisien.	5,0	Sangat Baik
23	Penggunaan simbol dan tanda baca yang jelas.	5,0	Sangat Baik
24	Menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami oleh siswa.	5,0	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>118</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,91</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli praktisi mendapatkan skor rata-rata sebesar **4,91** yaitu berada pada kualifikasi **sangat baik**, maka media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar tidak perlu direvisi.

**Tabel 4.9**  
**Rekapitulasi Validitas Respon Siswa**

NO	ASPEK/PERNYATAAN	Rata-Rata	Kualifikasi
<b>MATERI/ISI</b>			
1	Menurut saya materi yang disampaikan mudah untuk saya pahami.	5,0	Sangat Baik
2	Menurut saya kejelasan dalam memberikan contoh sesuai dengan tingkat kognitif saya.	4,8	Sangat Baik
<b>TAMPILAN KESELURUHAN</b>			
3	Menurut saya animasi dan transisi antar panel, balon kata, karakter dan ilustrasi menarik.	5,0	Sangat Baik
<b>PENYAJIAN</b>			
4	Menurut saya materi yang disajikan secara runtut.	5,0	Sangat Baik
5	Menurut saya cerita yang disampaikan menarik dan teruntut.	5,0	Sangat Baik
<b>KEJELASAN TEKS DAN SUARA</b>			
6	Menurut saya pemilihan teks yang	5,0	Sangat Baik

	sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.		
7	Menurut saya suara narator dapat didengar dengan jelas.	4,8	Sangat Baik
<b>KUALITAS VISUAL</b>			
8	Menurut saya gambar disajikan secara jelas dan sesuai dengan cerita.	5,0	Sangat Baik
9	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat jelas.	4,8	Sangat Baik
10	Menurut saya tampilan <i>background</i> yang digunakan terlihat menarik.	5,0	Sangat Baik
<b>KARAKTER</b>			
11	Menurut saya desain karakter tokoh menarik.	4,8	Sangat Baik
<b>PENGGUNAAN BAHASA</b>			
12	Menurut saya bahasa yang digunakan mudah untuk saya pahami.	5,0	Sangat Baik
<b>Total</b>		<b>59,2</b>	
<b>Rata-Rata</b>		<b>4,93</b>	<b>Sangat Baik</b>

Berdasarkan hasil penilaian dari lima orang siswa yaitu mendapatkan skor rata-rata sebesar **4,93** yaitu berada pada kualifikasi **sangat baik**, maka media pembelajaran komik digital berbasis *Problem Based Learning* pada materi daur hidup hewan kelas IV Sekolah Dasar tidak perlu direvisi

## Lampiran 17. Revisi Produk



Sampul komik sebelum revisi



Sampul komik sesudah revisi



### Tujuan Pembelajaran sebelum revisi

The screenshot shows a digital comic interface with a blue background. At the top left, it says "NITA PURIASIH". The main content is divided into two sections:

**TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Dengan menyimak komik digital, siswa mampu menjelaskan proses daur hidup hewan dengan benar.
2. Dengan menyimak komik digital, siswa mampu menganalisis proses daur hidup hewan dengan tepat.

**PENGENALAN TOKOH**

Three character cards are shown:

- NITA**: Sebagai kakak Rara yang baik dan pandai [Seorang guru SD]
- RARA**: Sebagai adik Nita yang rajin dan pandai [Kelas IV SD]
- NORA**: Sebagai teman Rara yang polos namun kurang pandai [Kelas IV SD]

At the bottom, there is a navigation bar with a search icon, a list icon, a play icon, a volume icon, a page number "2-3/26", and other navigation icons.

### Tujuan Pembelajaran sesudah revisi

The screenshot shows a digital comic interface with a wooden background. At the top left, it says "NITA PURIASIH". The main content is a scene with a house and a pond. The text above the scene reads:

Akhirnya setelah selesai membersihkan kolam di halaman belakang rumah, Rara dan Nora pergi bermain dengan hati senang...

At the bottom, there is a navigation bar with a search icon, a list icon, a play icon, a volume icon, a page number "2-3/26", and other navigation icons.

### Tampilan penutup sebelum revisi





Tampilan penutup sesudah revisi



Tampilan penutup setelah revisi

**Lampiran 18. Dokumentasi Kegiatan**



Uji Ahli Media



Uji Produk pada Praktisi



Uji Produk pada Siswa

## RIWAYAT HIDUP



Kadek Nita Puriasih lahir di Kelampauk pada tanggal 19 Mei 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Wayan Rediasa dan Ibu Nengah Antariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis bertempat tinggal di Banjar Dinas Kelampauk, Desa Tamblang, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Tamblang dan lulus pada tahun 2012. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Kubutambahan dan lulus pada tahun 2015, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Kubutambahan Jurusan IPA pada tahun 2018 dan melanjutkan Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester akhir tahun 2022 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD”. Selanjutnya, pada tahun 2022, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

