

Lampiran 1 Surat Izin Observasi dan Pengumpulan Data



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

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

Nomor : 0430/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Ijin Observasi dan Pengumpulan Data Untuk Penelitian

Yth.

di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Semester : VII (Tujuh)

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih.

Denpasar, 14 Juli 2022

Ketua

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

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 UPT. DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
 KECAMATAN DENPASAR UTARA
 SEKOLAH DASAR NEGERI 22 DAUH PURI
 Alamat: Jalan Mataram No. 4 Lumintang Denpasar
 Website : sdn22dauhपुरी.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/118/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri, Kecamatan Denpasar Utara, menerangkan bahwa:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan diatas telah melakukan penelitian di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar. Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 04 November 2022

Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri


 Ni Kadek Yuwika Ulandari, S.Pd.SD
 NIP. 19630312 198304 2015

Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Skripsi



PEMERINTAH KOTA DENPASAR
 UPT. DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
 KECAMATAN DENPASAR UTARA
 SEKOLAH DASAR NEGERI 22 DAUH PURI
 Alamat: Jalan Mataram No. 4 Lumintang Denpasar
 Website : sdn22dauhपुरi.com



SURAT IZIN PENELITIAN SKRIPSI

Nomor : 421.2/117/2022


Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri, Kecamatan Denpasar Utara ;

Nama : Ni Nyoman Indrawati, S.Pd.SD
 NIP. : 19630312 198304 2015
 Pangkat/ Gol. Ruang : Pembina / IVC
 Jabatan : Guru Madya

Memberikan izin kepada mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha dalam rangka Penelitian dan Pengambilan data Skripsi tahun 2021. Adapun Mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dilaksanakan dan dapat digunakan untuk keperluan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 04 November 2022
 Kepala Sekolah Dasar Negeri 22 Dauh Puri

 Ni Nyoman Indrawati, S.Pd.SD
 NIP. 19630312 198304 2015

Lampiran 4 Hasil Wawancara

Hasil wawancara bersama bapak I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd.SD. selaku guru wali siswa kelas VB di SD Negeri 22 Dauh Puri.

1. Bagaimana proses pembelajaran yang bapak lakukan saat ini?

Jawab: Proses pembelajaran kita *offline*

2. Apa saja kendala dalam proses pembelajaran saat ini?

Jawab: Pembiasaan yang belum beradaptasi dan adanya kendala terhadap sosialisasi dan motoriknya.

3. Sebelumnya bapak mengajar dikelas berapa?

Jawab: saya mengajar di kelas 5

4. Di siswa kelas 5 SD ini apakah memiliki fasilitas penunjang pembelajaran seperti *handphone* atau laptop?

Jawab: Untuk fasilitas tidak semua siswa memiliki fasilitas *handphone* pribadi, khususnya siswa SD yang terkadang masih menggunakan *handphone* orang tua mereka.

5. Pada saat proses pembelajaran apakah bapak menggunakan media pembelajaran?

Jawab: Untuk media sering digunakan media pembelajaran, khususnya di SD 22 menggunakan proyektor dan ditampilkan dengan *power point*.

6. Dalam menggunakan *Power Point* apakah direspon dengan baik oleh siswa?

Jawab: Di respond dengan baik oleh siswa, Saya dari kecil sampai menjadi guru menyukai manga dan saya tampilkan dalam *power point* dan di respond dengan baik hingga membuat siswa tertarik.

7. Selain *power point*, media pembelajaran apa yang bapak butuhkan?

Jawab: Media yang saya butuhkan adalah seperti komik, komik yang dibutuhkan adalah yang memiliki pengetahuan kepada siswa.

8. Seberapa penting media pembelajaran terhadap siswa?

Jawab: Sangat penting, di era kini ini untuk menarik respond siswa untuk menarik siswa belajar dan termotivasi untuk belajar.

9. Untuk hasil siswa mata pelajaran apa saja yang masih kurang?

Jawab: Mata pelajaran yang masih kurang dari pengamatan saya adalah IPS karena dari banyak siswa yang ditanya mengenai IPS pengetahuan siswa masih kurang.

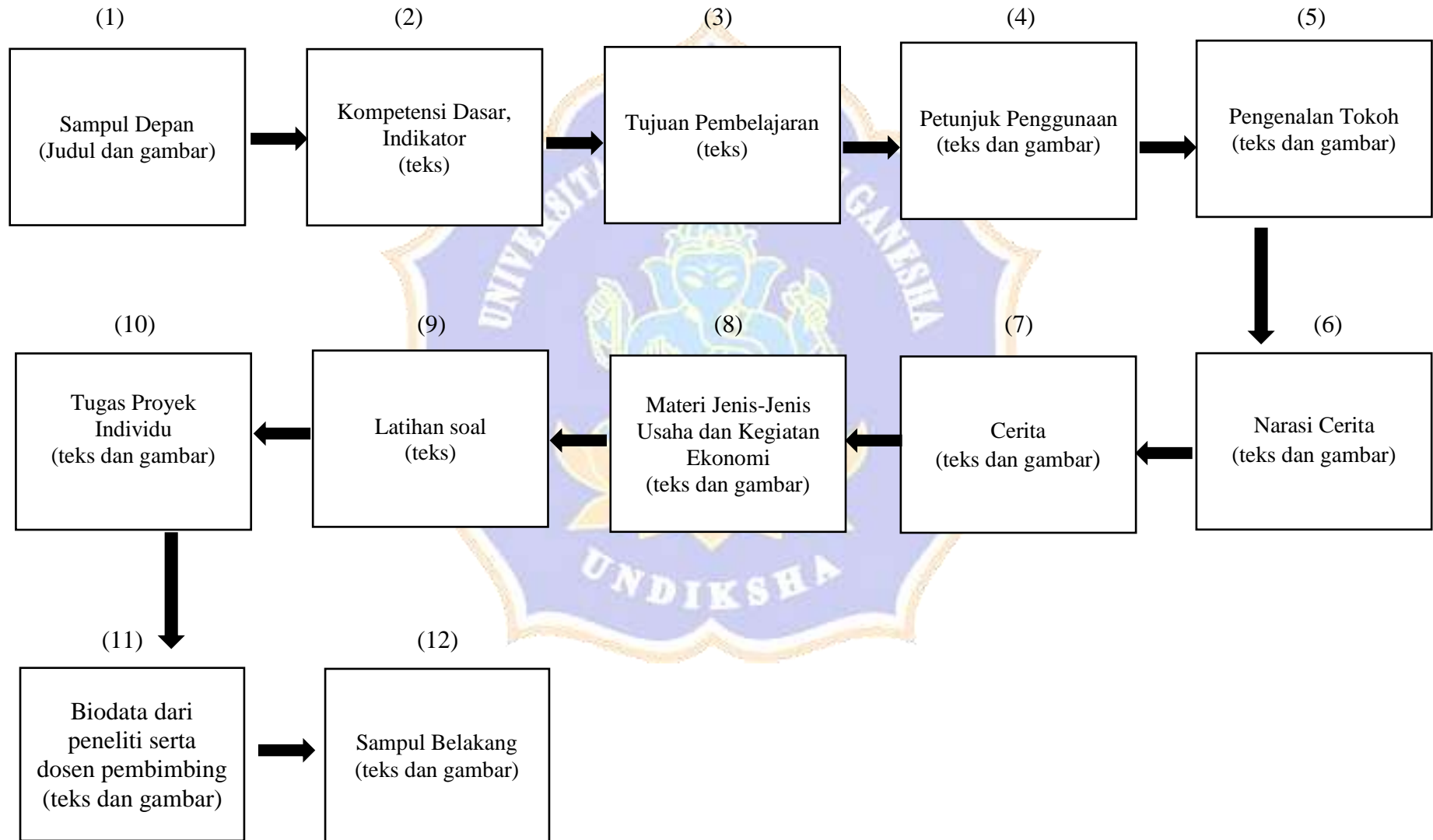
10. Untuk pembelajaran IPS, media pembelajaran apa yang dapat menarik siswa?

Jawab: Jadi saat sedang booming dibidang ekonomi murid saya ada yang bertanya mengenai keuangan dan mengutamakan pendidikan dan beradaptasi dan bersosialisasi karena selama 2 tahun sosialisasi siswa kurang.


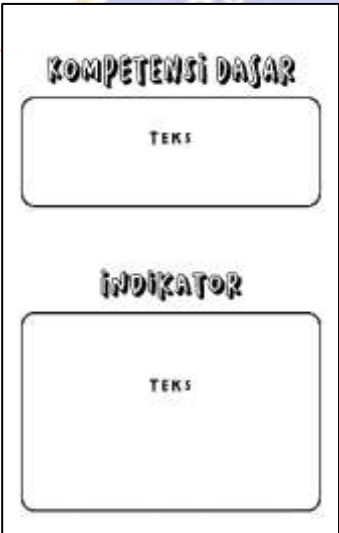
11. Pertanyaan terakhir, selama proses pembelajaran IPS apakah bapak sudah pernah mengaitkan dengan lingkungan sekitar?

Jawab: Khususnya di saat pandemi saya beri pengertian kepada orang tua siswa karena adanya resisi dan memberi pengertian untuk fokus terhadap kebutuhan pendidikan serta makanan karena masyarakat di seluruh dunia mengalami resisi.

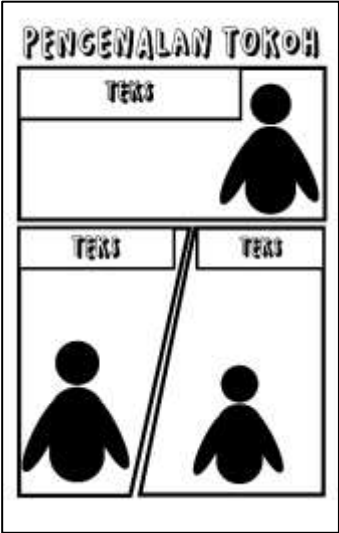
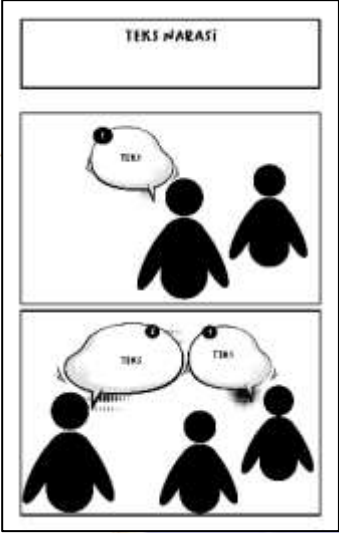
Lampiran 5 Flowchart Komik Digital

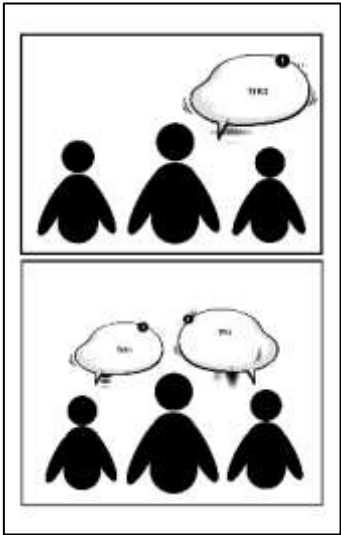
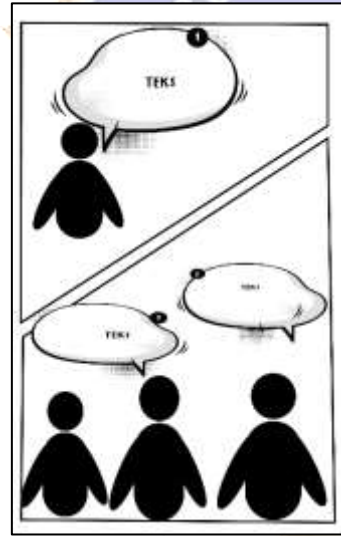



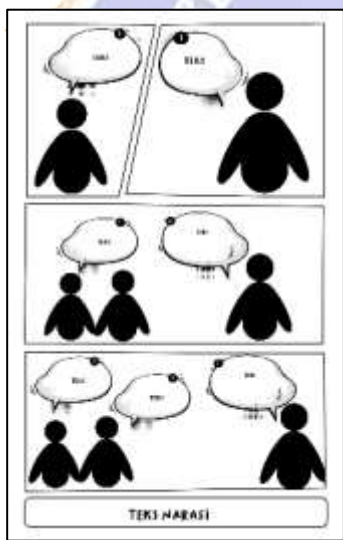
Lampiran 6 *Storyboard* Komik Digital

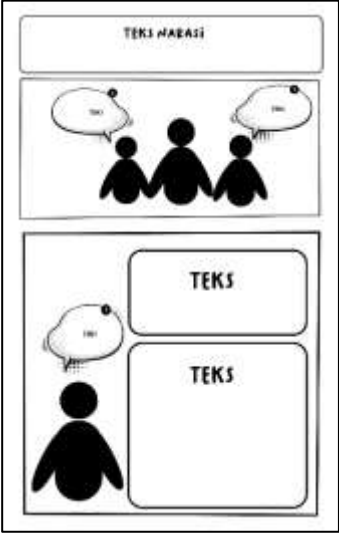
Slide	Tampilan	Teks	Keterangan
1		Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.	Menampilkan sampul depan yang berisi logo, gambar berwarna disertai judul.
2		<p>Kompetensi Dasar:</p> <p>4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.</p> <p>Indikator:</p> <p>4.3.1 Membuat peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p> <p>4.3.2 Menyajikan peta pikiran mengenai jenis-jenis udaha dan kegiatan ekonomi.</p>	Memaparkan Kompetensi Dasar dan Indikator.

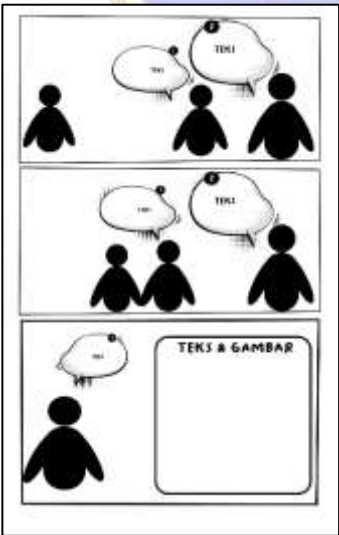
3	<p>TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <p>TEKS</p>	<p>Tujuan Pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mengamati dan membaca media komik digital, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan baik dan benar. 2. Dengan mengamati dan membaca media komik digital siswa mampu menyajikan peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi didepan kelas dengan baik dan benar. 	<p>Memaparkan tujuan pembelajaran.</p>
4	<p>PETUNJUK MEMBACA KOMIK</p>	<p>Petunjuk Membaca Komik:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komik dapat dibaca secara individu maupun berkelompok. 2. Komik dapat dibaca mulai dari nomor urut terkecil. 	<p>Memaparkan petunjuk cara membaca komik digital.</p>

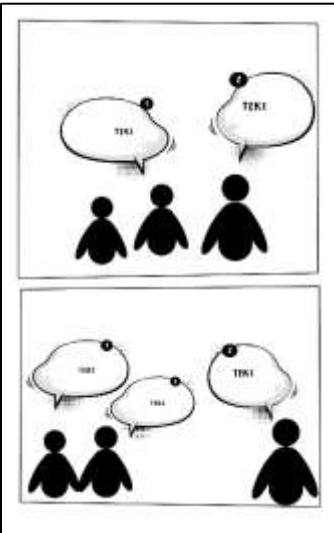
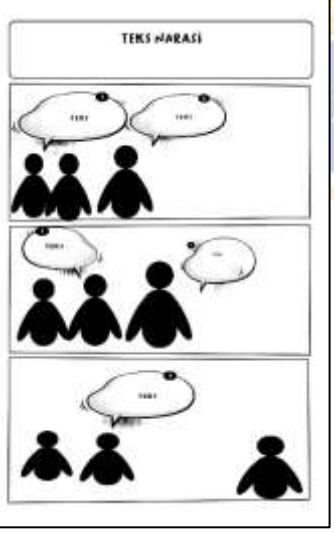
5		<p>Pengenalan tokoh:</p> <p>Kakek : Hallo saya Kakek. (panel 1)</p> <p>Aristy : Saya Aristy. (panel 2)</p> <p>Yuwika : Saya Yuwika. (panel 3)</p>	<p>Memaparkan pengenalan tokoh dari komik digital yang terdiri dari tiga tokoh.</p>
6		<p>Teks narasi:</p> <p>Pada hari minggu yang cerah aristy dan yuwika datang berkunjung ke rumah kakek di desa. Sesampainya disana aristy dan yuwika memberitahu kakek tentang apa yang mereka lihat saat diperjalanan.</p> <p>Teks percakapan:</p> <p>Aristy : kakek, aristy kangen!! (panel 1)</p> <p>Yuwika: haloo kakek, apa kabar?</p> <p>Kakek : halo cucu-cucu kakek, kabar kakek baik. (panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>


7		<p>Teks percakapan:</p> <p>Kakek : bagaimana tadi perjalanannya? (panel 1)</p> <p>Aristy : kakek, tadi aristy melewati pasar yang ramai sekali dan ada truk barang yang lewat</p> <p>Yuwika: tadi diperjalanan yuwika melihat beberapa warung dan koperasi. (panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>
8		<p>Teks percakapan:</p> <p>Kakek : nah, yang kalian lihat tadi itu adalah contoh dari jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi (panel 1)</p> <p>Yuwika : hah? jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi? Kakek : iyaa, kakek akan jelaskan (panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>

9		<p>Kakek : jenis-jenis usaha merupakan macam usaha yang ada dilingkungan sekitar dan dilakukan oleh setiap individu atau kelompok.</p> <p>(panel 1)</p> <p>Kakek : kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang berhubungan dengan perekonomian dan dilakukan oleh setiap individu atau kelompok.</p> <p>(panel 2)</p>	<p>menjelaskan materi pengertian jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p>
10		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Aristy : kakek, memangnya jenis-jenis usaha itu apa saja sih?</p> <p>(panel 1)</p> <p>Kakek : jenis-jenis usaha itu terdiri dari usaha perseorangan dan usaha kelompok.</p> <p>(panel 2)</p> <p>Yuwika : lalu kegiatan ekonomi itu apa saja kakek?</p> <p>Kakek : kegiatan ekonomi itu terdiri dari tiga aktivitas yaitu produksi, distribusi, dan konsumsi.</p> <p>(panel 3)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>

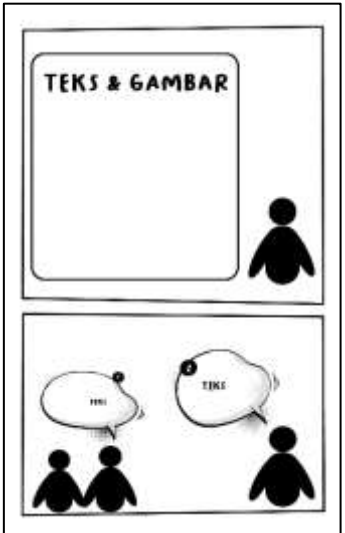
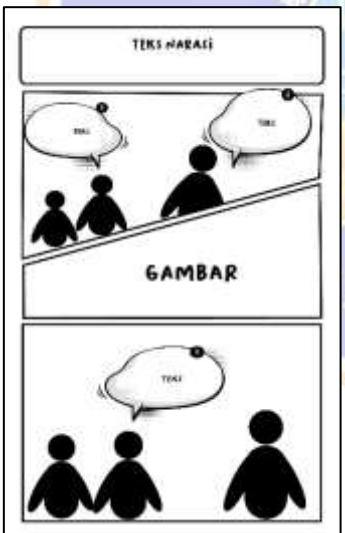
		<p>Kakek : ayo kita jalan-jalan, kakek akan tunjukan contoh jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di desa ini.</p> <p>Yuwika: boleh deh kakek yuwika ingin tahu jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di desa ini.</p> <p>Aristy : ayoo berangkat!!</p> <p>(panel 4)</p> <p>Teks Narasi:</p> <p>Akhirnya mereka melanjutkan perjalanan mereka untuk mengelilingi desa.</p>	
11		<p>Teks Narasi:</p> <p>Kakek, yuwika, dan aristy berjalan-jalan mengelilingi desa untuk melihat jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada di desa ini. Diperjalanan ada beberapa warung yang dilewati.</p> <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika : kakek, dari tadi kita berjalan sudah ada 3 warung yang kita lewati.</p> <p>Aristy : iya kakek, tadi aristy juga melihat bengkel.</p> <p>(panel 1)</p> <p>Kakek : iyaa..., semua yang kalian lihat itu termasuk jenis usaha perorangan.</p>	Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan materi tentang jenis-jenis usaha perorangan.

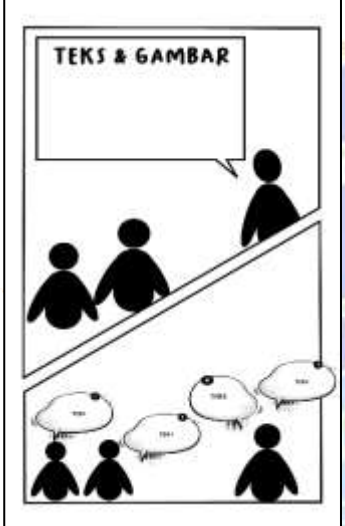
		<p>Jenis usaha perseorangan merupakan kegiatan yang diusahakan, dimiliki dan dipimpin oleh seseorang. Usaha ini biasanya memiliki modal terbatas sehingga hanya bisa dikelola dengan cara sederhana. Usaha perseorangan ini dapat dicontohkan seperti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) usaha pertanian, Sebagian besar usaha pertanian ini dikelola secara perseorangan sehingga lahan yang digarap terbatas. 2) usaha perdagangan, seperti pedagang asongan, pedagang keliling pedagang kaki lima, pedagang di pasar dan toko kelontongan. 3) usaha jasa, seperti usaha fotocopy, bengkel, potong rambut, dan penjual pulsa 4) industri kecil, seperti usaha kerajinan tangan anyaman <p>(Panel 2)</p>	
12		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Aristy : kakek, aristy mau tanya dong</p> <p>Kakek : aristy mau tanya apa nak?</p> <p>(panel 1)</p> <p>Aristy : kalau yang termasuk ke jenis usaha kelompok apa saja kakek?</p> <p>Kakek : okey kakek akan jelaskan.</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan materi tentang jenis-jenis usaha berkelompok.</p>

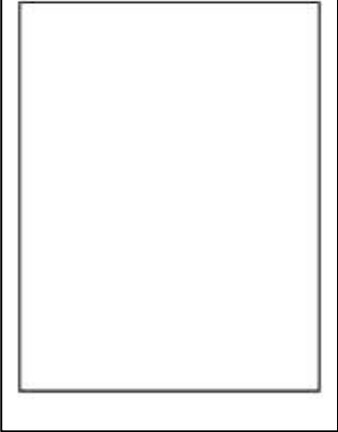

		<p>(panel 2)</p> <p>Kakek : yang termasuk ke jenis usaha kelompok itu seperti Koprasi, Badan usaha milik negara, Firma, Persekutuan Komanditer, dan Perseroan Terbatas.</p> <p>(panel 3)</p>	
<p>13</p>		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Aristy : ooo begitu yaa kek</p> <p>Kakek : iyaa aristy.</p> <p>(panel 1)</p> <p>Yuwika : kakek sekarang kita mau kemana?</p> <p>Kakek : ayo ikuti kakek!</p> <p>Aristy : ayoo!!!!</p> <p>(Panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>
<p>14</p>		<p>Teks Narasi:</p> <p>kakek, yuwika, dan aristy melanjutkan perjalanan hingga sampailah di perternakan sapi yang ada didesa tersebut.</p> <p>Teks Percakapan:</p> <p>Aristy : wah banyak sapi ya kakek.</p> <p>Yuwika: kakek, disana ada yang memerah susu sapinya.</p> <p>(panel 1)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital.</p>

		<p>Kakek : iyaa ada banyak sapi yang sedang diperah susunya, pemerah susu sapi adalah salah satu contoh kegiatan ekonomi bagian produksi.</p> <p>Kakek : peternak sapi melakukan kegiatan ekonomi berupa produksi yaitu menghasilkan daging dan susu. Barang tersebut nantinya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhannya atau dijual</p> <p>(panel 2)</p>	
15		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Aristy : lalu apa lagi contoh kegiatan produksi yang lainnya kek?</p> <p>(panel 1)</p> <p>Kakek : semua kegiatan yang akan menghasilkan sesuatu dapat disebut sebagai kegiatan produksi seperti pembuat tahu/tempe, penjahit baju, pengrajin tembikar</p> <p>(panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kegiatan ekonomi bagian produksi.</p>

16	 <p>The comic strip consists of three panels. The top panel is titled 'TEKS NARASI' and shows a truck passing. The middle panel is titled 'GAMBAR' and shows a grandfather and a grandchild talking. The bottom panel shows the grandfather and grandchild continuing their conversation.</p>	<p>Teks Narasi:</p> <p>Setelah itu kakek, yuwika, dan aristy melanjutkan perjalanan mereka. Kakek bertujuan untuk mengajak mereka pergi ke pasar namun diperjanan aristy bertanya.</p> <p>panel 1 (gambar truck lewat)</p> <p>Aristy : kakek, lihat!! itu truk yang aristy lihat pada saat perjalanan menuju rumah kakek.</p> <p>Yuwika : wahh truk nya besar dan banyak sekali ya membawa barang.</p> <p>Kakek : naa truk itu sedang membawa barang, itu juga menjadi salah satu kegiatan ekonomi bagian distribusi. Karena tugas utamanya adalah untuk menyalurkan barang.</p> <p>(panel 2)</p> <p>Yuwika: jadi intinya distribusi itu kegiatan menyalurkan barang ya kek?</p> <p>Kakek : iyaa benar sekali cucu kakek,</p> <p>(panel 3)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kegiatan ekonomi bagian distribusi.</p>
----	--	--	--

17		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Kakek : contohnya seperti pengerajin tembikar akan memproduksi tembikar, tembikar yang dihasilkan akan dikirim ke pedagang menggunakan truk. Maka mengirimkan barang yang telah diproduksi ke penjual itu dapat dinyatakan sebagai kegiatan distribusi (panel 1)</p> <p>Yuwika dan Aristy : ooo begituuuuuu.</p> <p>Kakekk: iyaaa. Ayo kitaa lanjutkan perjalanan (panel 2)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kegiatan ekonomi bagian distribusi.</p>
18		<p>Teks Narasi:</p> <p>Kakek, yuwika, dan aristy pun melanjutkan perjalanan menuju pasar. Sesampainya dipasar terdapat banyak sekali pedagang yang menjual bahan makanan dan dibeli oleh warga desa</p> <p>Teks Percakapan:</p> <p>Yuwika: kakek pasar ini sangat ramai yaa.</p> <p>Kakek : iyaa yuwika, dipasar ini banyak sekali terdapat pedagang yang menjual barang kepada warga. (panel 1)</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kegiatan ekonomi bagian konsumsi.</p>

		<p>Gambar pedagang dan ibu membeli sayuran</p> <p>(panel 2)</p> <p>Aristy : kakek itu ada ibu yang sedang membeli sayuran</p> <p>(panel 3)</p>	
19		<p>Teks Percakapan:</p> <p>Kakek : nahh membeli sayuran itu merupakan kegiatan konsumsi, masih banyak contoh kegiatan konsumsi seperti membeli baju membeli sepatu dan membeli hal lainnya bukan hanya itu menggunakan baju, menggunakan layanan transportasi juga termasuk kedalam kegiatan konsumsi.</p> <p>(panel 1)</p> <p>Kakek : apa kalian sudah paham tentang jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi?</p> <p>Yuwika: iya kakek, yuwika sudah paham.</p> <p>Aristy : aristy juga sekarang sudah paham kakek.</p> <p>Kakek : baiklah ayo kita pulang</p> <p>(panel 2)</p> <p>Teks Narasi:</p>	<p>Memaparkan percakapan dari isi konten komik digital serta menjelaskan tentang kegiatan ekonomi bagian konsumsi.</p>

		Merekapun pulang ke rumah kakek 176 bersama-sama.	
20	<p>AYO MENGINGAT!!!</p> 	<p>Ayo mengingat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang dimaksud dengan jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi? 2. Jenis-jenis usaha dapat dibedakan berdasarkan pengelolaannya, sebutkan dan jelaskan! 3. Apa saja yang termasuk didalam kegiatan ekonomi? Sebutkan dan jelaskan! 4. Berikanlah contoh jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi yang ada dilingkunganmu! 	Memaparkan beberapa pertanyaan untuk mengingatkan peserta didik terhadap materi yang telah dijelaskan pada komik digital.
21	<p>TUGAS PROYEK INDIVIDU</p> <p>TEKS</p> 	Membuat peta pikiran jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi!!!	Memaparkan penugasan yang harus dikerjakan oleh peserta didik secara individu.

22	<p style="text-align: center;">PROFIL</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p style="text-align: center;">TEKS & GAMBAR</p> </div>	<p>Biodata Pengembang : Ni Kadek Yuwika Ulandari</p> <p>Dosen Pembimbing 1: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung,M.Pd</p> <p>Dosen Pembimbing 2: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd, M.Pd.</p>	<p>Memaparkan foto dan biodata pengembang serta dosen pembimbing.</p>
23	<p style="text-align: center;">SAMPUL BELAKANG</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px auto; width: 80%;">  </div>	<p>Gambar-gambar jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi</p>	<p>Menampilkan sampul belakang berisi gambar berwarna yang berhubungan dengan materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p>

Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Mata Pelajaran : IPS
Kelas / Semester : V (Lima) / 1
Alokasi Waktu : 4 x 35 (2 x Pertemuan)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru tetangga, dan negara.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	3.3.1 Menganalisis jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok. 3.3.2 Menganalisis kegiatan ekonomi.
4.3 Menyajikan hasil analisis tentang peran ekonomi dalam upaya menyejahterakan kehidupan masyarakat di bidang sosial dan budaya untuk memperkuat kesatuan dan persatuan bangsa.	4.3.1 Membuat peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. 4.3.2 Menyajikan peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

3. Dengan mengamati dan membaca media komik digital, siswa mampu menganalisis jenis-jenis usaha yang dikelola sendiri maupun kelompok.
4. Dengan mengamati dan membaca media komik digital, siswa mampu menganalisis kegiatan ekonomi.
5. Dengan mengamati dan membaca media komik digital, siswa mampu membuat peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.
6. Dengan mengamati dan membaca media komik digital siswa mampu menyajikan peta pikiran mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi dengan mempresentasikan didepan kelas.

D. PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER (PPK)

- 1) Religius
- 2) Kerja Keras
- 3) Kreatif
- 4) Mandiri
- 5) Rasa Ingin Tahu
- 6) Cinta Tanah Air
- 7) Gemar Membaca

E. MATERI PEMBELAJARAN

Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi.
(*terlampir*)

F. ALAT DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. *Laptop/Handphone.*
2. *LCD.*
3. Media pembelajaran komik digital.

G. SUMBER BELAJAR

1. Buku Siswa Tema 2: Udara Bersih bagi Kesehatan Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 revisi 2017 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017).
2. Buku Guru Tema 2: Udara Bersih bagi Kesehatan Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 revisi 2017 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 revisi 2017).

H. METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Saintifik.
Model : Proyek.
Metode : Ceramah, Tanya Jawab, Penugasan.

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		10 Menit
	1) Guru membuka dengan memberi salam kepada siswa. (<i>Religius</i>) 2) Siswa bersama guru mengawali kegiatan pembelajaran dengan berdoa menurut agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas. (<i>Religius</i>) 3) Siswa bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional “Garuda Pancasila”. (<i>Integritas</i>) 4) Guru mengecek siswa, kerapian peserta didik, dan kebersihan kelas. (<i>Disiplin</i>) 5) Guru memberikan apersepsi kepada siswa: <ol style="list-style-type: none"> a. Pernahkah kalian mendengar tentang “Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi”? b. Pernahkah kalian mengamati jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar kalian? 6) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	
Inti		120 Menit
Penyajian Pertanyaan yang Esensial	1) Guru memberikan stimulus kepada siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan (<i>Creativity and Critical Thinking</i>) <ol style="list-style-type: none"> a. Pernahkah kalian mengamati jenis-jenis usaha di lingkungan sekitar kalian? b. Pernahkah kalian mengamati kegiatan ekonomi di lingkungan sekitar kalian? 	5 Menit

	<p>c. Jenis-jenis usaha seperti apakah yang kalian temui di lingkungan sekitar kalian?</p> <p>d. Kegiatan ekonomi seperti apakah yang kalian temui di lingkungan sekitar kalian?</p> <p>2) Siswa menyampaikan pendapatnya dari pertanyaan yang dikemukakan guru. <i>(Creativity and Communication)</i></p>	
<p>Perencanaan Langkah-langkah</p>	<p>1) Guru memberikan penugasan berupa proyek dan dikerjakan oleh siswa secara individu.</p> <p>2) Guru menjelaskan proyek yang akan dilakukan oleh siswa pada proses pembelajaran. Proyek tersebut adalah membuat satu peta pikiran dengan tema jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p> <p>3) Siswa menyiapkan alat dan bahan yang telah diberitahu oleh guru untuk pelaksanaan tugas proyek.</p> <p>4) Guru menjelaskan aturan yang harus ditaati pada saat pengerjaan tugas proyek.</p>	<p>10 Menit</p>
<p>Penyusunan Jadwal Pelaksanaan Proyek</p>	<p>Guru memberitahu bahwa tugas proyek ini akan dikerjakan pada pertemuan saat ini. Guru mengajak siswa untuk Menyusun jadwal pelaksanaan. Berikut merupakan jadwal pelaksanaan proyek yang telah disusun:</p> <p>a. Guru mengajak siswa untuk membaca, mencermati dan memahami komik digital jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p> <p>b. Guru memberikan stimulus kepada siswa dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang ada didalam komik digital jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.</p>	<p>10 Menit</p>

	<p>c. Siswa menyiapkan alat dan bahan yang telah diberitahu oleh guru.</p> <p>d. Siswa mengerjakan proyek dengan mengikuti aturan yang telah disepakati.</p> <p>e. Guru melakukan monitoring atau mengawasi siswa dan kemajuan proyek.</p> <p>f. Presentasi atau publikasi hasil proyek yang dilakukan secara mandiri.</p> <p>g. Evaluasi proses dan hasil proyek dengan cara refleksi terhadap aktivitas dan tugas proyek baik oleh guru maupun siswa secara bersama-sama untuk mengetahui hal yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari aktivitas yang telah dilalui.</p>	
Penyelesaian Proyek dengan Fasilitas dan Monitoring oleh Pendidik	<p>1) Siswa mengerjakan proyek dengan menuangkan idenya sehingga mampu merealisasikan rancangan yang telah mereka siapkan.</p> <p>2) Guru melakukan monitoring atau mendampingi siswa selama kegiatan pengerjaan proyek.</p>	60 Menit
Presentasi atau Publikasi Hasil Proyek	<p>1) Siswa secara mandiri dan bergilir menyampaikan hasil dari proyek yang telah dibuat.</p> <p>2) Guru memberikan kesempatan kepada siswa lainnya untuk menanggapi hasil presentasi temannya.</p> <p>3) Guru memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi siswa.</p>	30 Menit
Evaluasi Proses dan Hasil Proyek	<p>1) Guru bersama siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan tugas proyek baik oleh guru maupun siswa secara bersama-sama untuk mengetahui hal yang menjadi kekurangan dan kelebihan dari aktivitas yang telah dilalui.</p>	5 Menit

	2) Guru mengajak siswa untuk menyimpulkan informasi apa saja yang didapatkan siswa mengenai jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi.	
Penutup		10 Menit
	<p>1) Guru meminta siswa melakukan refleksi kesimpulan pembelajaran hari ini. Kegiatan refleksi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Apa yang telah kalian pelajari hari ini? b. Apa yang belum anak-anak pahami pada pembelajaran hari ini? <p>2) Guru memberikan penguatan pembelajaran.</p> <p>3) Guru memberikan soal evaluasi kepada siswa.</p> <p>4) Guru menyampaikan materi yang harus dipelajari siswa untuk pertemuan selanjutnya.</p> <p>5) Guru dan siswa menyanyikan lagu daerah “Ratu Anom”.</p> <p>6) Guru bersama siswa menutup pembelajaran dengan doa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing.</p> <p>7) Mengucapkan salam penutup.</p>	

J. PENILAIAN PROSES & HASIL BELAJAR

1. Teknik Penilaian:
 - a. Tes
 - b. Non tes
2. Bentuk Instrumen dan Instrumen
 - a. Bentuk Instrumen
 - (1) Lembar pengamatan sikap spiritual
 - (2) Lembar pengamatan sikap sosial
 - (3) Lembar pengamatan aspek kognitif
 - (4) Lembar pengamatan aspek psikomotor
 - b. Instrumen Penilaian

(1) Lembar Pengamatan Sikap Spiritual

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai															
		Ketaatan beribadah				Syukur				Sikap berdoa				Sikap dalam mengikuti kegiatan keagamaan			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.																	
2.																	

Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Ketaatan beribadah.	Selalu menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Sering menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Jarang menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.	Tidak pernah terlihat menjalankan ibadah sesuai dengan agama yang dianut.
2.	Perilaku syukur.	Secara spontan selalu mengucapkan syukur.	Sering terdengar mengucapkan syukur.	Jarang terdengar mengucapkan syukur.	Tidak pernah terdengar mengucapkan syukur.
3.	Sikap berdoa.	Selalu khusuk saat berdoa.	Sering terlihat khusuk saat berdoa.	Jarang terlihat khusuk saat berdoa.	Tidak pernah terlihat khusuk saat berdoa.
4.	Sikap dalam mengikuti kegiatan keagamaan.	Selalu mengikuti berbagai kegiatan keagamaan.	Sering mengikuti berbagai kegiatan keagamaan.	Jarang mengikuti berbagai kegiatan keagamaan.	Tidak pernah mengikuti berbagai kegiatan keagamaan.

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Skor maksimal = 16

$$Nilai = \frac{Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

(2) Lembar Pengamatan Sikap Sosial

No	Nama Siswa	Aspek yang dinilai											
		Jujur				Disiplin				Tanggung Jawab			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.													
2.													
3.													
4.													

Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Jujur	Tindakan selalu sesuai dengan ucapan.	Tindakan sering sesuai dengan ucapan.	Tindakan kurang sesuai dengan ucapan.	Tindakan tidak pernah sesuai dengan ucapan.
2.	Disiplin	Mampu menjalankan aturan dengan kesadaran diri sendiri.	Mampu menjalankan aturan dengan arahan dari guru.	Kurang mampu menjalankan aturan.	Belum mampu menjalankan aturan.
3.	Tanggung Jawab	Tertib dalam mengikuti instruksi dan selesai tepat waktu.	Tertib dalam mengikuti instruksi, namun tidak selesai tepat waktu.	Kurang tertib mengikuti instruksi dan tidak selesai tepat waktu.	Tidak tertib dan tidak menyelesaikan tugas.

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Skor maksimal = 12

$$Nilai = \frac{Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

(3) Lembar Pengamatan Aspek Kognitif

No	Nama Siswa	Jumlah Benar	Skor
1.			
2.			
3.			
4.			

Format Penilaian Aspek Kognitif

Rambu-rambu penilaian kognitif

- a. Jumlah soal : 10
- b. Bentuk instrumen : Tes tertulis (*terlampir*)
- c. Bobot skor tiap soal :
 - (1) Benar : 1
 - (2) Salah : 0
- d. Skor maksimal : 10
- e. Penilaian (penskoran) : $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

(4) Lembar Pengamatan Aspek Psikomotor

No	Kriteria	Penilaian			
		(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Kata kunci				
2.	Keaslian (orisinalitas)				
3.	Kelengkapan konsep				
4.	Penguraian ide secara rinci				
5.	Pengembangan ide atau gagasan				
6.	Warna				
7.	Desain bentuk				
8.	Gambar/symbol				
9.	Keterkaitan garis penghubung				
10.	Kerapian dan kebersihan				

Rubrik Penilaian Psikomotor

No	Kriteria	Baik Sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Bimbingan (1)
1.	Kata kunci	Ide dalam bentuk kata kunci sangat efektif.	Ide dalam bentuk kata kunci cukup efektif.	Ide dalam bentuk kata kunci kurang efektif.	Ide dalam bentuk kata kunci tidak efektif.

2.	Keaslian (orisinalitas)	Menggunakan gambar dan kata kunci yang sangat berbeda dari orang lain.	Menggunakan gambar dan kata kunci yang berbeda dari orang lain.	Menggunakan gambar dan kata kunci yang agak berbeda dari orang lain.	Menggunakan gambar dan kata kunci yang tidak berbeda dari orang lain.
3.	Kelengkapan konsep	Peta pikiran menunjukkan konsep yang sangat kompleks.	Peta pikiran menunjukkan konsep yang cukup kompleks.	Peta pikiran menunjukkan konsep yang kurang kompleks.	Peta pikiran menunjukkan konsep yang tidak kompleks.
4.	Penguraian ide secara rinci	Ide, materi, atau gagasan pada peta pikiran diuraikan sangat terperinci.	Ide, materi, atau gagasan pada peta pikiran diuraikan cukup terperinci.	Ide, materi, atau gagasan pada peta pikiran diuraikan kurang terperinci.	Ide, materi, atau gagasan pada peta pikiran diuraikan tidak terperinci.
5.	Pengembangan ide atau gagasan	Ide, materi dan gagasan pada peta pikiran sangat dikembangkan.	Ide, materi dan gagasan pada peta pikiran cukup dikembangkan.	Ide, materi dan gagasan pada peta pikiran kurang dikembangkan.	Ide, materi dan gagasan pada peta pikiran tidak dikembangkan.
6.	Warna	Menggunakan banyak variasi warna untuk menunjukkan hubungan semua topik.	Menggunakan beberapa warna namun tidak menunjukkan semua hubungan antara topik.	Menggunakan sedikit warna untuk menunjukkan hubungan antar topik.	Hanya menggunakan satu warna untuk menunjukkan hubungan antar topik.
7.	Desain bentuk	Desain bentuk yang disajikan sangat menarik.	Desain bentuk yang disajikan cukup menarik.	Desain bentuk yang disajikan kurang menarik.	Desain bentuk yang disajikan tidak menarik.
8.	Gambar/symbol	Menggunakan	Menggunakan beberapa	Menggunakan sedikit	Tidak menggunakan

		gambar/sim bol pada semua ide sentral, cabang utama dan cabang lainnya.	gambar/sim bol pada ide sentral, cabang utama dan cabang lainnya.	gambar/sim bol pada ide sentral, cabang utama dan cabang lainnya.	an gambar/sim bol pada semua ide sentral, cabang utama dan cabang lainnya.
9.	Keterkaitan garis penghubung	Menggunakan lebih dari 4 cabang.	Menggunakan an 4 cabang.	Menggunakan an 2 cabang.	Hanya menggunakan an 1 cabang.
10	Kerapian dan kebersihan	Dibuat dengan sangat rapi dan bersih.	Dibuat dengan cukup rapi dan bersih.	Dibuat dengan kurang rapi dan bersih.	Dibuat dengan tidak rapi dan bersih.

Keterangan:

1 = Kurang

2 = Cukup

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Skor maksimal = 40

$$Nilai = \frac{Skor\ Siswa}{Skor\ Maksimal} \times 100$$

K. REMEDIAL DAN PENGAYAAN

1. Jika pada evaluasi peserta didik mendapatkan nilai kurang dari KKM, maka peserta didik dinyatakan belum tuntas dan diberikan remedial. Peserta didik yang remedial diberikan waktu tambahan jam belajar di luar jam sekolah untuk mengulang materi yang belum dipahami. Kemudian peserta didik diberikan kembali untuk mengukur kemampuannya.
2. Peserta didik yang sudah mendapatkan nilai sesuai KKM pada evaluasi, maka peserta didik dapat diberikan pengayaan untuk memperdalam penguasaan materi.

Mengetahui,
Guru Kelas Vb



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.
NIP 19840919 200604 1002

Denpasar, 14 November 2022
Mahasiswa,



Ni Kadek Yuwika Ulandari
NIM 1911031174

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Ni Nyoman Indrawati, S.Pd. SD.
NIP 196303121983042015



LAMPIRAN RPP

01. Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi

Jenis-jenis usaha adalah beberapa macam usaha yang ada dilingkungan sekitar. Berdasarkan pengelolaannya jenis-jenis usaha dapat dibagi menjadi dua yaitu jenis-jenis usaha yang dikelola secara perseorangan dan jenis-jenis usaha yang dikelola secara berkelompok.

1. Jenis-Jenis Usaha Perseorangan

Jenis-jenis usaha yang dikelola perseorangan merupakan kegiatan yang diusahakan, dimiliki, dan dipimpin oleh seseorang. Jenis usaha ini memiliki modal yang terbatas dan biasanya dikelola secara sederhana. Contoh usaha ekonomi perseorangan antara lain:

a) Usaha Pertanian



Usaha pertanian biasanya dikelola secara perseorangan. Lahan yang digarap petani sangat terbatas seperti lahan persawahan dan tegalan namun tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat usaha pertanian yang dilakukan secara besar-besaran.

b) Usaha Perdagangan



Usaha perdagangan yang dikelola secara persorangan biasanya berskala kecil dan sedang. Seperti pedagang asongan, pedagang keliling, pedagang kaki lima, pedagang di pasar, dan toko kelontong.

c) Usaha Jasa



Usaha jasa biasanya dikelola secara persorangan seperti usaha fotokopi, bengkel, potong rambut, dan penjual pulsa.

d) Industri Kecil



Industri kecil yang dikelola secara perorangan biasanya merupakan industri rumahan seperti usaha kerajinan tangan anyaman.

2. Jenis Usaha yang Dikelola Secara Kelompok

Jenis-jenis usaha yang dikelola secara kelompok merupakan usaha baik modal, pengelolaan, maupun keuntungan dikelola secara bersama. Ada beberapa bentuk usaha ekonomi bersama, antara lain:

a) Firma (Fa)



Firma adalah usaha ekonomi bersama yang didirikan oleh sekurangnya dua orang atau lebih, serta semua anggotanya terlibat aktif dalam perusahaan tersebut. Setiap anggota firma memiliki hak untuk bertindak atas nama firma. Anggota firma juga bertanggung jawab secara penuh atas risiko kerugian firma.

b) Persekutuan Komanditer (CV)



Persekutuan komanditer (CV) didirikan oleh dua orang yang menyetorkan modal. Pada CV terdapat dua jenis sekutu, yakni sekutu aktif dan sekutu pasif. Sekutu aktif berperan sebagai investor dan pengelola CV. Sekutu pasif berperan sebagai investor tanpa terlibat dalam pengelolaan CV.

c) Perseroan Terbatas (PT)



Perseroan terbatas (PT) adalah usaha bersama yang modalnya diperoleh dari penjualan saham. Contoh: PT Kalbe Farma.

d) Badan Usaha Milik Negara (BUMN)



Badan Usaha Milik Negara (BUMN) merupakan sebuah perusahaan yang seluruh atau sebagian modalnya dimiliki negara. BUMN dapat berbentuk perusahaan umum (perum) dan Perseroan Terbatas (PT). Contoh: Perum Peruri, PT KAI

e) Koperasi



Koperasi merupakan badan usaha yang beranggotakan orang-orang atau badan hukum yang kegiatannya berdasarkan atas asas kekeluargaan.

Kegiatan ekonomi merupakan kegiatan yang berhubungan dengan perekonomian dan dilakukan oleh setiap individu atau kelompok. Kegiatan ekonomi dalam usaha dibedakan menjadi tiga, yakni kegiatan produksi, kegiatan distribusi, dan kegiatan konsumsi. Berikut merupakan penjelasannya.

1. Kegiatan Produksi



Kegiatan produksi merupakan kegiatan yang dapat menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan. Contoh kegiatan produksi seperti (peternakan sapi yang menghasilkan daging sapi dan susu sapi, pembuat tahu/tempe, penjahit baju, pengrajin tembikar, dll)

2. Kegiatan Distribusi



Kegiatan distribusi merupakan salah satu kegiatan ekonomi yang dapat menyalurkan barang dan jasa dari produsen kepada konsumen. Contoh kegiatan distribusi seperti truk pengantar barang dan pengantar dagangan keliling.

3. Kegiatan Konsumsi



Kegiatan konsumsi merupakan kegiatan ekonomi yang dilakukan seseorang dalam menggunakan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhannya. Contoh kegiatan konsumsi seperti membeli sayuran, membeli baju, membeli sepatu, dan membeli hal lainnya bukan hanya itu menggunakan baju, menggunakan layanan transportasi juga termasuk ke dalam kegiatan konsumsi.



02. Soal Evaluasi

SOAL EVALUASI KELAS V SEMESTER 1 MATA PELAJARAN IPS

Identitas Peserta Didik

Nama :

Kelas :

Nomor Urut :

Tanggal :

Petunjuk Umum:

1. Sebelum mengerjakan soal, bacalah materi yang sudah tersedia pada bahan ajar terlebih dahulu
2. Cermati setiap perintah yang ada pada soal
3. Kerjakan soal evaluasi secara individu
4. Apabila terdapat petunjuk yang kurang jelas, silahkan ditanyakan pada guru
5. Tuliskan jawaban pada kolom yang telah disediakan

Berilah tanda silang (×) pada lembar jawaban yang disediakan oleh guru dan pilihlah jawaban yang kamu anggap paling benar!

Soal:

- 1) Perhatikan pernyataan berikut!
 1. Dikelola secara sederhana
 2. Memiliki modal yang terbatas
 3. Modal pengelolaan maupun keuntungan dikelola secara bersama
 4. Usaha dikelola lebih dari satu orang

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang merupakan ciri-ciri dari usaha berkelompok ditunjukkan oleh nomor ...

- a. 1 dan 2
- b. 1 dan 3
- c. 2 dan 3
- d. 3 dan 4.

2) Perhatikan gambar berikut ini!



(1)



(2)



(3)



(4)

Berdasarkan gambar tersebut, yang **bukan** termasuk jenis usaha perseorangan ditunjukkan oleh nomor ...

- a. (1)
- b. (2).
- c. (3)
- d. (4)

3) Bu Fika merupakan seorang ibu rumah tangga. Setiap pagi, Bu Fika pergi ke pasar untuk membeli kebutuhan rumah tangga sehari-hari. Kegiatan yang dilakukan oleh Bu Fika termasuk kegiatan ...

- a. Konsumsi.
- b. Produksi
- c. Distribusi
- d. Distributor

4) Perhatikan gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Berdasarkan gambar tersebut, yang merupakan jenis usaha perdagangan ditunjukkan oleh gambar nomor ...

- a. (1)
- b. (2).
- c. (3)
- d. (4)

- 5) Pak Dono memiliki kebun kelapa sawit dengan luas 2 hektar. Pohon kelapa sawit tersebut dipanen setiap empat bulan sekali dalam satu tahun. Hasil panen tersebut diolah menjadi minyak oleh Pak Dono. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Dono termasuk kegiatan ...
- Konsumsi
 - Distribusi
 - Produsen
 - Produksi.

- 6) Perhatikan gambar berikut ini!



(1)

(2)

(3)

(4)

Berdasarkan gambar tersebut, kegiatan konsumsi ditunjukkan oleh nomor ...

- (1) dan (2)
 - (2) dan (3)
 - (1) dan (3).
 - (3) dan (4)
- 7) Pak Ical bekerja di toko sembako. Pak Ical selalu ditugaskan mengantarkan barang ke rumah konsumen. Kegiatan yang dilakukan oleh Pak Ical termasuk kegiatan ...
- Produksi
 - Konsumsi
 - Distribusi.
 - Konsumen
- 8) Perhatikan pernyataan berikut!
- Memiliki modal yang terbatas
 - Dusahakan dimiliki dan dipimpin oleh seseorang
 - Keuntungan dikelola secara Bersama
 - Dikelola secara sederhana

Berdasarkan pernyataan tersebut, yang **bukan** termasuk ciri-ciri dari usaha perseorangan ditunjukkan oleh nomor ...

- 1
- 2
- 3.
- 4

- 9) Pak Anton merupakan seorang montir. Pak Anton memiliki sebuah usaha bengkel motor. Setiap hari Pak Anton memperbaiki sepeda motor. Jenis usaha yang dijalankan oleh Pak Anton termasuk jenis usaha ...
- Pertanian
 - Perdagangan
 - Industri kecil
 - Jasa.

10) Perhatikan pernyataan berikut!

- Koperasi
- BUMN
- Bengkel
- Firma
- Fotokopi

Berdasarkan pernyataan tersebut, jenis-jenis usaha yang dikelola secara berkelompok ditunjukkan oleh nomor ...

- 1, 2, 4.
- 1, 2, 3
- 2, 4, 5
- 3, 4, 5



03. Pedoman Penskoran

PEDOMAN PENSKORAN

Bentuk Soal	Penskoran
Pilihan Ganda Biasa	Setiap jawaban yang benar diberi skor 1, tidak menjawab diberi skor 0

Kunci Jawaban

No. Soal	Jenis Soal	Kunci Jawaban	Skor
1	Pilihan Ganda	D	1
2	Pilihan Ganda	B	1
3	Pilihan Ganda	A	1
4	Pilihan Ganda	B	1
5	Pilihan Ganda	D	1
6	Pilihan Ganda	C	1
7	Pilihan Ganda	C	1
8	Pilihan Ganda	C	1
9	Pilihan Ganda	D	1
10	Pilihan Ganda	A	1
Skor Maksimal			10

Keterangan:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Siswa}}{10} \times 100$$

04. Lembar Kerja Peserta Didik**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
MEMBUAT PETA PIKIRAN**

Nama :

No urut :

Kelas :

A. Alat dan Bahan

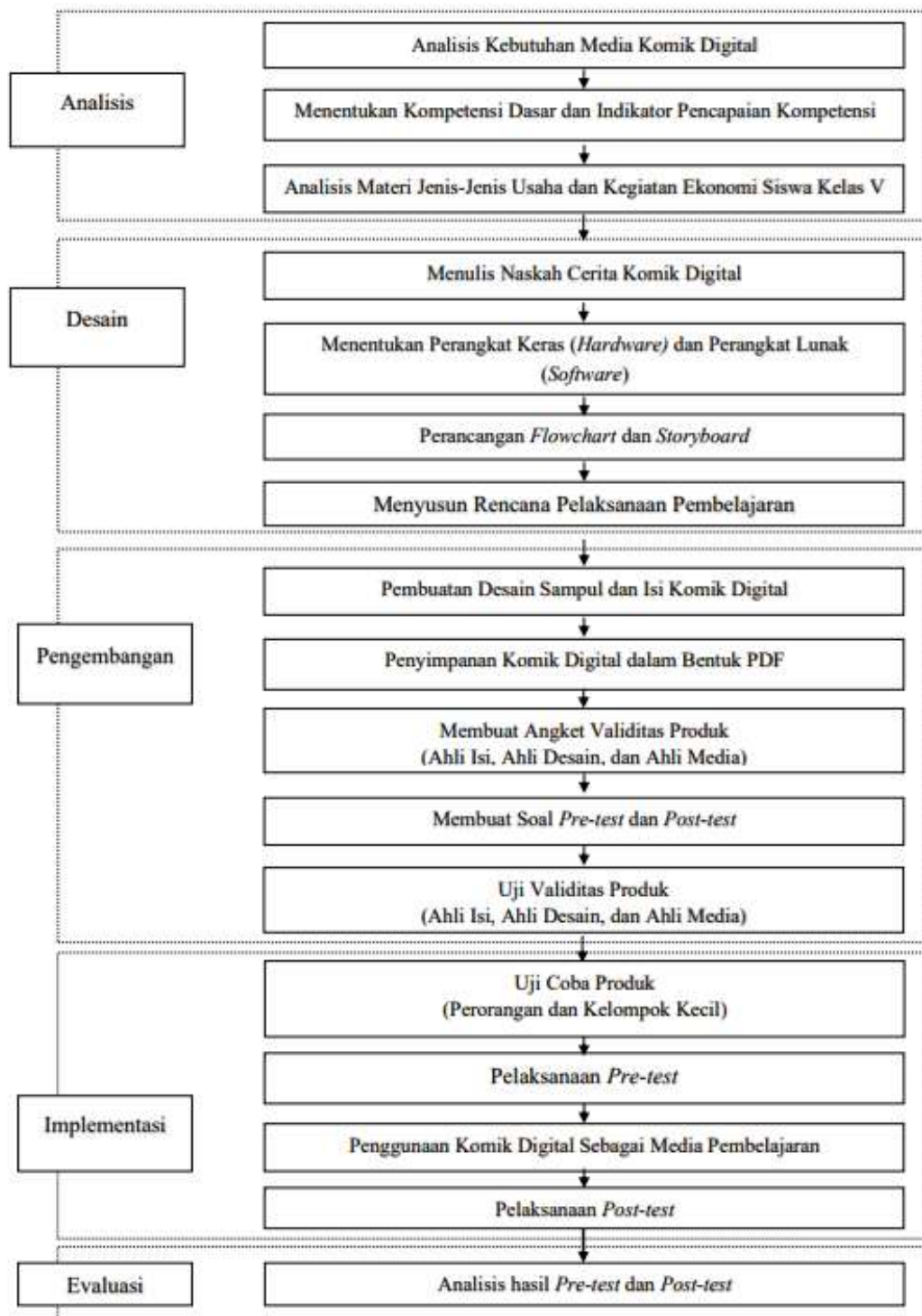
- 1) Pensil, penggaris, penghapus, dan rautan.
- 2) Buku gambar ukuran A3.
- 3) Spidol Warna.
- 4) Pensil warna atau krayon.

B. Cara Kerja

- 1) Tentukan topik utama.
- 2) Tambahkan cabang berdasarkan topik utama.
- 3) Uraikan cabang utama menjadi beberapa sub-topik.
- 4) Hubungkan ide dengan garis.
- 5) Gunakan kode warna pada garis penghubung disetiap sub-topik.
- 6) Kembangkan sub-topik dengan ide-ide yang paling penting.
- 7) Tambahkan catatan kecil jika diperlukan.

**C. Hasil Peta Pikiran:
(dilampirkan)**

Lampiran 8 Diagram Alir Pengembangan ADDIE



Lampiran 9 Surat Pengantar Uji Kualitas Rancang Bangun



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

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

Nomor : 0668/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validitas Rancang Bangun Produk Penelitian

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



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

Lampiran 10 Hasil Kuesioner Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR

Judul Penelitian	: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Peneliti	: Ni Kadek Yuwika Ulandari
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian rancang bangun ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Media Pembelajaran Komik Digital

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
Aspek model pengembangan yang digunakan					
1	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan				✓
2	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan				✓
Aspek tahapan-tahapan pengembangan					
3	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan			✓	
4	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan				✓
Aspek kejelasan, kepraktisan, dan keruntutan					
5	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang dilaksanakan			✓	
6	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang digunakan				✓
7	Keruntutan langkah-langkah pengembangan			✓	
Aspek evaluasi sumatif					
8	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan			✓	
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan				✓
10	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi yang digunakan				✓
11	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan				✓

C. Komenta/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

- Pada tujuan pembelajaran diberikan kata "baik dan benar"
- Penggunaan tanda baca pada naskah komik
- Penggunaan kata pengungkahan kurang baik pada diagram alir
- Uji validitas dan uji coba produk pada diagram alir dapat dipaparkan lebih rinci dan diuraikan dengan benar dan tepat

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 29 September 2022
Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 11 Pernyataan Kualitas Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 29 September 2022

Validator



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 19591231 198403 1 010



Lampiran 12 Surat Pengantar Uji Kualitas Isi/Materi Pembelajaran



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

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

Nomor : 0639/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validitas Isi Produk.

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



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

Lampiran 13 Hasil Kuesioner Ahli Isi/Materi Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR**

Judul Penelitian	: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Peneliti	: Ni Kadck Yuwika Ulandari
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi / isi media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan

sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian materi/isi media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Materi/Isi Media Pembelajaran Komik digital

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Kurikulum					
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓			
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓			
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓		
Aspek Materi					
4	Materi berisikan konsep yang benar	✓			
5	Materi dalam video disajikan secara sistematis		✓		
6	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas V	✓			
7	Materi memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui siswa		✓		
8	Materi didukung dengan media yang tepat	✓			
9	Contoh yang digunakan dalam media komik sesuai dengan konsep materi	✓			
10	Soal latihan sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
Aspek Kebahasaan					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik peserta didik.	✓			
12	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.		✓		

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

*materi sudah mencakup penjelasan dan sudah diberikan
Soal awalnya belum hot tetapi sudah Hot*

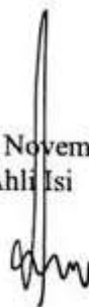
Ada penambahan beberapa gambar

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

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

Denpasar, 1 November 2022
Validator/ Ahli Isi



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 14 Pernyataan Kualitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 1 November 2022

Validator/ Ahli Isi



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 19591231 198403 1 010



Lampiran 15 Surat Pengantar Uji Kualitas Desain dan Pembelajaran



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

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

Nomor : 0639/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validitas Desain Instruksional dan Media Produk Penelitian

Yth. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd.

Di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

Denpasar, 20 September 2022

Ketua



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

Lampiran 16 Hasil Kuesioner Ahli Desain Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR

Judul Penelitian	: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Peneliti	: Ni Kadek Yuwika Ulandari
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan

sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian desain media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Desain Media Pembelajaran Komik digital

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tujuan					
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan Pembelajaran	√			
2	Rumusan pembelajaran pada media pembelajaran komik digital sesuai dengan format ABCD	√			
Aspek Strategi					
3	Penyampaian materi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang logis		√		
4	Penyampaian materi sesuai dengan model pembelajaran proyek		√		
5	Penyampaian materi disertai contoh-contoh nyata yang jelas	√			
6	Penyampaian materi dalam media pembelajaran komik digital memberikan motivasi belajar kepada siswa		√		
7	Penyajian petunjuk penggunaan media jelas	√			
Aspek Evaluasi					
8	Soal yang diberikan sesuai dengan indikator pembelajaran		√		
9	Petunjuk dalam pengerjaan soal jelas	√			

10	Penyajian soal latihan yang selaras dengan materi	√				
----	---	---	--	--	--	--

C. Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

.....

.....

.....

.....

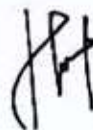
.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi (v)
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 28 Oktober 2022
Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 17 Pernyataan Kualitas Ahli Desain Pembelajaran**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai desain instruksional komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.


Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004



Lampiran 18 Hasil Kuesioner Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR

Judul Penelitian	: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Sasaran Program	: Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar
Peneliti	: Ni Kadek Yuwika Ulandari
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai media pembelajaran komik digital bagi siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPS materi jenis-jenis usaha dan kegiatan ekonomi. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan

sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk

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

Keterangan Skala

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

B. Penilaian pada Media Pembelajaran Komik digital

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Desain					
1	Teks dapat dibaca dengan jelas	√			
2	Penggunaan gambar yang tepat	√			
3	Penepatan gambar yang tepat		√		
4	Pemilihan warna dengan kombinasi yang tepat		√		
Aspek Kelayakan					
5	Pemilihan media komik digital sesuai dengan karakteristik siswa		√		
6	Kesesuaian media komik digital dengan indikator pembelajaran	√			
7	Kesesuaian media komik digital dengan tujuan pembelajaran	√			
Aspek Terkini, Ketepatan, Kejelasan					
8	Keterbaruan media yang disajikan dalam media komik digital		√		
9	Materi yang disajikan dalam media komik digital akurat		√		
10	Materi yang disajikan dalam media komik digital jelas	√			

C. Komentor/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

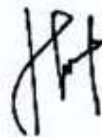
- 1) Penjelasan ini bisa dijasikan dua halaman
- 2) Cek kembali penulisan
- 3) Contoh-contoh sebaiknya dibuat pada satu halaman sehingga masing-masing gambar terlihat jelas

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan.

1. Layak untuk digunakan
2. Layak untuk digunakan dengan revisi (√)
3. Tidak layak untuk digunakan

Denpasar, 28 Oktober 2022
Validator



Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 19 Pernyataan Kualitas Ahli Media Pembelajaran

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP : 19820214 200812 1004

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai komik digital pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 28 Oktober 2022

Validator






Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP 19820214 200812 1004

Lampiran 20 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan**DAFTAR HADIR SUBJEK
UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Falisha Ayu Surya Aruna	
2	Ni Made Ayu Kirana Wareswari	
3	Gede nelsen aditya	

Denpasar, 4 November 2022
Guru Wali Kelas V



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.
NIP 19840919 200604 1002

Lampiran 21 Hasil Kuesioner Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Falisha Ayu Surya Aruna
No Absen : 2
Kelas : VB

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik	✓			
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Ketepatan layout pada komik digital		✓		
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik	✓			
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan		✓		
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas	✓			
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar	✓			
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan	✓			

D. Komentor dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,



Falisha Ayu Surya Aruna.....

**ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : *Nimade Ayu Kirana Nareswari*
No Absen : *17*
Kelas : *VB*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik		✓		
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas		✓		
4	Ketepatan layout pada komik digital		✓		
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik	✓			
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami		✓		
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan		✓		
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas	✓			
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar	✓			
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan		✓		

D. Komentor dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,



..Ni Made Ayu Kirana Nareswari

**ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
UJI COBA PERORANGAN**

A. Identitas

Nama : Geje nelsen aditya
No Absen : 4
Kelas : VB

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangan Tidak Setuju

C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik	√			
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca	√			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	√			
4	Ketepatan layout pada komik digital	√			
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik		√		
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami	√			
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan	√			
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas	√			
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar	√			
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan		√		

D. Komentor dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,










gnw

Gede nelsen aditya.....

Lampiran 22 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Kadek Devi Sri Antari	
2	Anak Agung Istri Jessica Shreya	
3	Reza Wahyu Ramadan	
4	I Gusti Putu Mahesa Sri Wedanti	
5	NESYA BIBINA MAHARANI	
6	Putu gede Nararaya Pramandikta	
7	Ni Putu Sinta Candra Yani	
8	Ni Putu Cantika Anggrina Mangadewi	
9	M. Galang Tanzial	

Denpasar, 4 November 2022

Guru Wali Kelas V



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.

NIP 19840919 200604 1002



Lampiran 23 Hasil Kuesioner Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : Anak agung istri Jessica Shreya
No Absen : 01
Kelas : VB

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Kelompok Kecil

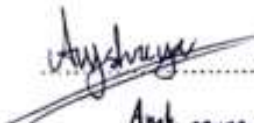
No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik	✓			
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca		✓		
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Ketepatan layout pada komik digital		✓		
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik	✓			
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami	✓			
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan	✓			
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas	✓			
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar	✓			
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan		✓		

D. Komentar dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,


.....
Anak agung istri jessica shroya

**ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : / Gusti Putu mahesa Sri wedanti
No Absen : 5
Kelas : 5B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik	✓			
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Ketepatan layout pada komik digital	✓			
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik	✓			
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami		✓		
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan	✓			
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas		✓		
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar		✓		
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan	✓			

D. Komentar dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,

Iha
..... I. busdi. putu. mabesa... sri. wedanti

**ANGKET PENILAIAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PROYEK PADA
MUATAN IPS MATERI JENIS-JENIS USAHA DAN KEGIATAN
EKONOMI SISWA KELAS V DI SD NEGERI 22 DAUH PURI DENPASAR
UJI COBA KELOMPOK KECIL**

A. Identitas

Nama : ni Pitu Cantika augwina kanyadewi
No Absen : 18
Kelas : VB

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bacalah pernyataan dengan baik
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang disediakan untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

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

C. Instrumen Hasil Uji Kelompok Kecil

No	Indikator	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Aspek Tampilan Komik					
1	Tampilan komik digital menarik		✓		
2	Teks dalam komik digital mudah dibaca	✓			
3	Gambar yang ditampilkan mudah dilihat dan jelas	✓			
4	Ketepatan layout pada komik digital		✓		
5	Pemilihan warna dalam komik digital menarik		✓		
Aspek Materi Pelajaran					
6	Materi pada komik digital mudah dipahami		✓		
7	Materi yang disajikan dalam komik sudah berurutan	✓			
8	Uraian materi yang terdapat dalam komik jelas		✓		
Aspek Motivasi					
9	Komik digital ini menambah motivasi dalam belajar		✓		
Aspek Pengoperasian					
10	Komik digital ini mudah digunakan	✓			

D. Komentor dan Saran:

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

Denpasar, 4 November 2022

Siswa,



.....
Ni Ayu Cantika Anggrina Karyadani

Lampiran 24 *Grand Teori*

Instrumen *mind mapping*

Mind mapping atau dikenal juga dengan sebutan peta pikiran adalah sebuah strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh Tony Buzana yaitu kepala *Brain Foundation*. Menurut Astuti (2019), peta pikiran merupakan cara mencatat secara kreatif agar lebih memudahkan untuk mengingat banyak informasi. Peta pikiran biasanya disusun dari topik utama, sub topik dan bisa dikembangkan lebih rinci lagi sampai materi yang lebih kecil.

Menurut Wulandari dkk (2019), peta pikiran (*mind mapping*) dapat didefinisikan sebagai salah satu model pembelajaran yang memiliki fungsi untuk dapat menuangkan gagasan serta ide-ide yang akan memunculkan percikan kreativitas yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa kreatif.

Menurut Ananda (2019), peta pikiran (*mind mapping*) menjadi salah satu model yang cocok diterapkan pada sekolah dasar. Siswa sekolah dasar yang memiliki karakteristik senang bermain dan bergembira menjadi salah satu dasar mengapa *mind mapping* dirasa cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran. Teknik mencatat *mind mapping* secara tidak langsung mendorong siswa untuk meringkas materi pembelajaran dengan mengintegrasikannya dengan kata-kata kunci, ringkasan, dan gambar, dengan adanya perpaduan antara kata kunci serta gambar yang telah dibuat sesuai dengan inti sari materi maka terbentuk asosiasi di dalam kepala peserta didik, sehingga ketika melihat peta pikiran (*mind mapping*) tersebut peserta didik lebih mudah mengingat materi yang berkaitan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa peta pikiran (*mind mapping*) adalah salah satu strategi pembelajaran yang mendorong

anak untuk mampu meringkas materi dan dikemas dengan kekreativitasan mereka terkait tata letak, garis, bentuk dan warna dengan tujuan mereka akan memiliki ingatan yang dalam.

Adapun fokus utama dalam penerapan teknik mencatat *mind mapping* berfokus untuk mengasah kreativitas dan menanamkan ingatan yang mendalam. Setakat dengan hal tersebut, untuk menilai tingkat kreativitas tersebut ada beberapa indikator yang menjadi acuan dalam penilaiannya.

Menurut Hidayat dkk. (2020) yaitu antara lain; (1) pengembangan ide atau gagasan, (2) orisinalitas, (3) cara menguraikan ide secara rinci, (4) visual yang meliputi, gambar/bentuk, warna serta garis lengkung yang mengaitkan satu teks dengan yang lainnya.

Menurut Lutvia dkk. (2019), rubrik penilaian terhadap *mind mapping* siswa didasarkan atas lima aspek, yaitu (1) kelengkapan konsep, (2) keaslian (*originality*), (3) kata kunci, (4) simbol gambar dan garis lengkung, (6) kebersihan dan kerapian.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai indikator penilaian *mind mapping* dapat dirangkum bahwa indikator-indikator yang mampu menjadi acuan penilaian yaitu antara lain: (1) kata kunci, (2) keaslian (orisinalitas), (3) kelengkapan konsep, (4) penguraian ide secara rinci, (5) pengembangan ide atau gagasan, (6) warna, (7) desain bentuk, (8) gambar/symbol, (9) keterkaitan garis penghubung, (10) kerapian dan kebersihan.

Dengan demikian indikator ini digunakan dalam instrumen penilaian khususnya dalam rubrik penilaian guna mengukur skor siswa dan kreativitas mereka dalam membuat *mind mapping* sebagai berikut.

Instrumen Penilaian *Mind Mapping*

No	Aspek	Indikator
1	Isi / Materi	Kata kunci
		Keaslian (orisinalitas)
		Kelengkapan konsep
		Penguraian ide secara rinci
		Pengembangan ide atau gagasan
2	Produk	Warna
		Desain bentuk
		Gambar/symbol
		Keterkaitan garis penghubung
		Kerapian dan kebersihan

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R. (2019). *Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–8. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Astuti, T. P. (2019). *Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21*. *Proceeding of Biology Education*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.9>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Fatimah, A. S., Sholihat, A., & Latifah, A. Z. (2020). *Penerapan Metode Mind Mapping untuk Meningkatkan Kreativitas pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. *Jurnal Pendidikan*, 21(1), 38–50.
- Lutvia, A., Sulton, & Yuliati, L. (2019). *Aktivitas Belajar Siswa pada Pembelajaran Model Discovery-Inquiry Berbantuan Mind Mapping di SD*. *Jurnal Pendidikan*, 4(9), 1154–1161. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Wulandari, F. A., Mawardi, & Wardani, W. K. (2019). *Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(1), 10–16.

Lampiran 25 Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK MEMBUAT PETA PIKIRAN

Nama :

No urut :

Kelas :

D. Alat dan Bahan

- 5) Pensil, penggaris, penghapus, dan rautan.
- 6) Buku gambar ukuran A3.
- 7) Spidol warna.
- 8) Pensil warna atau krayon.

E. Cara Kerja

- 8) Tentukan topik utama.
- 9) Tambahkan cabang berdasarkan topik utama.
- 10) Uraikan cabang utama menjadi beberapa sub-topik.
- 11) Hubungkan ide dengan garis.
- 12) Gunakan kode warna pada garis penghubung disetiap sub-topik.
- 13) Kembangkan sub-topik dengan ide-ide yang paling penting.
- 14) Tambahkan catatan kecil jika diperlukan.

F. Hasil Peta Pikiran: (dilampirkan)

Lampiran 26 Surat Pengantar Uji Validitas Isi *Judges* 1



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

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

Nomor : 0639/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validitas Konstruk

Yth. Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

Denpasar, 20 September 2022

Ketua



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

Lampiran 27 Hasil Kuesioner Uji Validitas Isi *Judges* 1

**LEMBAR VALIDITAS ISI
INSTRUMEN TES KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS**

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”.

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
NIM : 1911031174
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas *Judges* I

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19591231 198403 1 010

D. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kompetensi pengetahuan IPS dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1 : Tidak Relevan
- 2 : Kurang Relevan
- 3 : Relevan
- 4 : Sangat Relevan

E. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi				Catatan
	Sangat Relevan		Kurang Relevan		
	Skor	Skor	Skor	Skor	
	4	3	2	1	
1.	✓				
2.	✓				
3.		✓			
4.		✓			
5.	✓				
6.	✓				

Butir Tes	Relevansi				Catatan
	Sangat Relevan		Kurang Relevan		
	Skor	Skor	Skor	Skor	
	4	3	2	1	
7.	✓				
8.	✓				
9.	✓				
10.	✓				

Denpasar, 1 November 2022
Judges I,



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19591231 198403 1 010



Lampiran 28 Pernyataan Uji Validitas Isi Judges 1**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah melakukan uji validitas konstruk pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 1 November 2022

Judges I



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP 19591231 198403 1 010



Lampiran 29 Surat Pengantar Uji Validitas Isi *Judges 2*



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

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

Nomor : 0639/427/UN.48.10.6/KM/2022

Lamp : -

Hal : Validitas Konstruk

Yth. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

Di Tempat

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

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
 NIM : 1911031174
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Judul : "Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar"

Demikianlah atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terimakasih.

Denpasar, 20 September 2022
 Ketua



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

Lampiran 30 Hasil Kuesioner Uji Validitas Isi *Judges 2*

**LEMBAR VALIDITAS ISI
INSTRUMEN TES KOMPETENSI PENGETAHUAN IPS**

A. Judul Penelitian

“Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar”.

B. Identitas Peneliti

Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari
NIM : 1911031174
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

C. Identitas *Judges II*

Nama : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19900805 201504 2 001

D. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap tes kompetensi pengetahuan IPS dengan skala penilaian sebagai berikut.

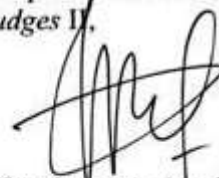
- 1 : Tidak Relevan
- 2 : Kurang Relevan
- 3 : Relevan
- 4 : Sangat Relevan

E. Lembar Validasi

Butir Tes	Relevansi				Catatan
	Sangat Relevan		Kurang Relevan		
	Skor	Skor	Skor	Skor	
	4	3	2	1	
1.	✓				
2.	✓				
3.	✓				
4.	✓				
5.	✓				
6.	✓				

Butir Tes	Relevansi				Catatan
	Sangat Relevan		Kurang Relevan		
	Skor	Skor	Skor	Skor	
	4	3	2	1	
7.	✓				
8.	✓				
9.	✓				
10.	✓				

Denpasar, 10 November 2022
Judges II.



I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP 19900805 201504 2 001



Lampiran 31 Pernyataan Uji Validitas Isi Judges 2**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19900805 201504 2 001

Menyatakan bahwa saya telah melakukan uji validitas konstruk pada skripsi berjudul Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar yang disusun oleh:


Nama : Ni Kadek Yuwika Ulandari

NIM : 1911031174

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 10 November 2022

Judges 



















I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.,
NIP 19900805 201504 2 001



Lampiran 32 Daftar Hadir Pre-test

DAFTAR HADIR SUBJEK
PRE-TEST

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis
Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Anak Agung istri Jessica Shreya	
2	Falisha Ayu Surya Aruna	
3	Gede Arya Wiguna	
4	Gede nelsen oditya	
5	I Gusti Putu mahesa eri wedanti	
6	IKOMANG satwika Putrawan	
7	iPLITU Surya Sada laksmawati	
8	Irsyadul IBAD	
9	Merly Kania arla rezikha	
10	Muhammad Azka Fadhil Pratama	
11	Muhammad Farhan Iffro Nohi	
12	M. galang tanzilal	
13	Nesya BilBina maharani	
14	Ni kadek Anindya Putri	
15	Ni kadek devi sri Antari	
16	Ni komang Trisna wahyuni	
17	Ni Made Ayu Kirana Wareswari	
18	Ni Putu Cantika adegwira kangadewi	

19	Ni putu Ican Kumala pramesti	Diana
20	Ni putu Sinta Candrayani	Silvia
21	Putu gede Nararya pramadikta	Mun
22	Reza wahyu Ramadan	Rizka
23	Septian baybaky pratama	Amir
24	Serly Amria Ramadhani	Amir
25		

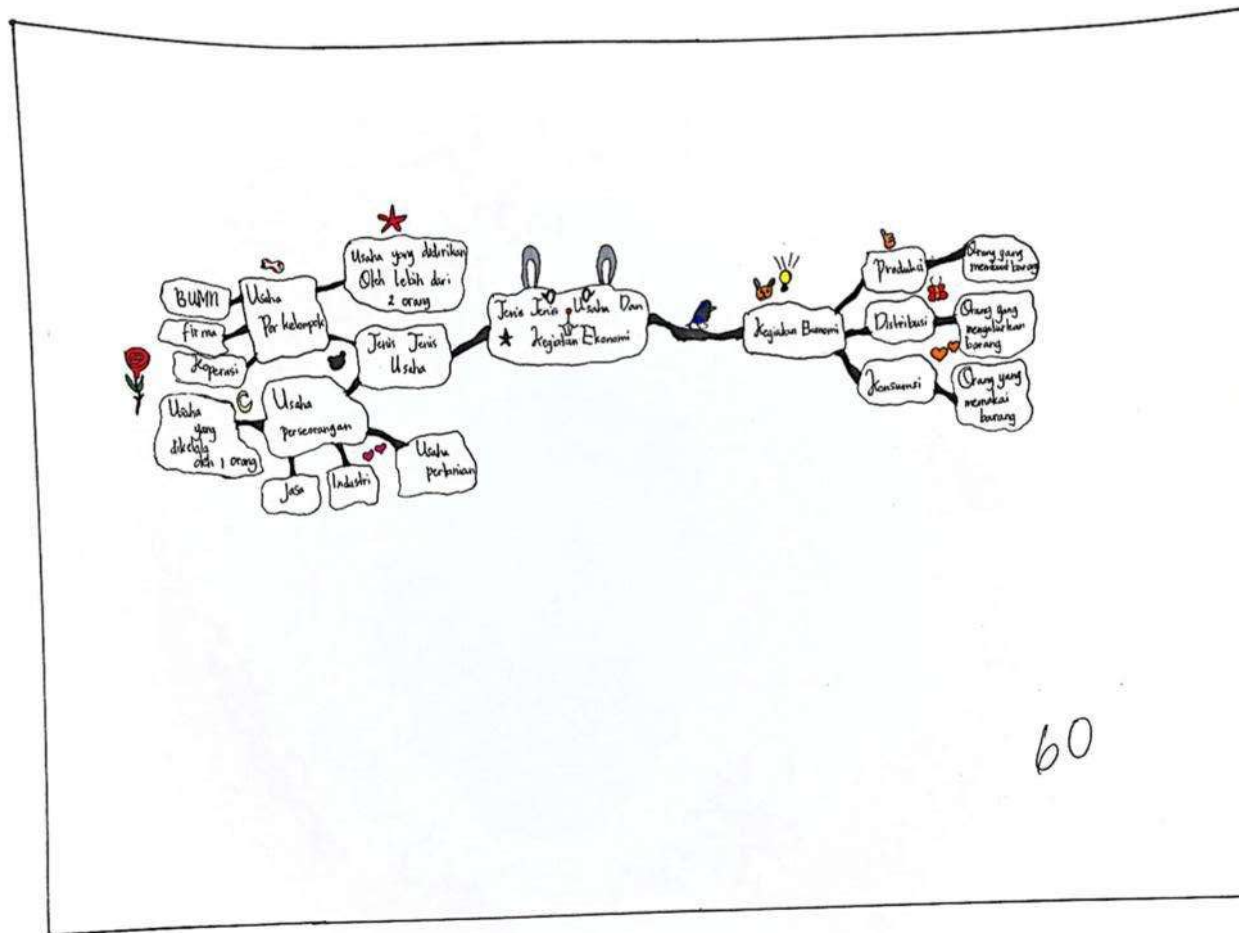
Denpasar, 14 November 2022

Guru Wali Kelas V



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.
NIP 19840919 200604 1002

Lampiran 33 Hasil Pelaksanaan Pre-test



60

Lampiran 34 Angket Penilaian *Pre-test*

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK

A. Identitas Siswa

Nama : Anak Agung Istri Jessica Shreya

No urut : 1

Kelas : V B

B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1: Perlu Bimbingan
- 2: Cukup Baik
- 3: Baik
- 4: Sangat Baik

C. Lembar Penilaian



















No	Indikator	Penilaian			
		(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Kata kunci	√			
2.	Keaslian (orisinalitas)			√	
3.	Kelengkapan konsep		√		
4.	Penguraian ide secara rinci			√	
5.	Pengembangan ide atau gagasan			√	
6.	Warna				√
7.	Desain bentuk			√	
8.	Gambar/symbol			√	
9.	Keterkaitan garis penghubung		√		
10.	Kerapian dan kebersihan		√		
Total Skor		24			
Nilai		60			

Lampiran 35 Rekapitulasi Nilai Hasil *Pre-test*

No Absen	Indikator										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	2	3	2	2	1	2	2	3	3	24	60
2	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	18	45
3	2	2	1	1	1	2	1	1	2	1	14	35
4	3	2	2	1	1	2	2	1	2	1	17	42.5
5	2	2	2	1	1	2	2	1	1	2	16	40
6	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	30
7	2	3	2	1	2	1	1	1	2	1	16	40
8	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	12	30
9	3	2	2	3	3	2	2	1	3	1	22	55
10	3	2	2	1	1	2	2	1	2	2	18	45
11	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	15	37.5
12	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	16	40
13	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19	47.5
14	2	2	2	2	2	1	2	1	3	2	19	47.5
15	2	2	2	1	1	2	2	1	2	3	18	45
16	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	13	32.5
17	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	17	42.5
18	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	18	45
19	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	17	42.5
20	2	2	1	1	1	2	1	1	2	2	15	37.5
21	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	13	32.5
22	3	2	2	2	1	1	1	1	2	1	16	40
23	2	2	1	1	1	1	1	2	2	1	14	35
24	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	12	30

Lampiran 36 Daftar Hadir *Post-test*DAFTAR HADIR SUBJEK
POST-TEST

Penelitian: Pengembangan Komik Digital Berbasis Proyek pada Muatan IPS Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas V di SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Anak Agung Istri Jessica Shreya	
2	Falisha Ayu Surya Aruna	
3	Gede Arya Wiguna	
4	Gede nelsen aditya	
5	I Gusti Putu Mahesa Sri Wedanti	
6	I Komang Satwika Putrawan	
7	iPutu surya satri klesmana	
8	IRSYADHI IBAP	
9	Merly Kania arta rezikha	
10	Muhammad Farhan Ibtislahi	
11	Muhammad Azka Fadhil Pratama	
12	M. Galang tanziri	
13	Nesya Bibina maharatu	
14	Ni Kadek Anindya putri	
15	Ni kadek pevi sri Antari	
16	Ni komang Trisna Wahyuni	
17	Ni Made Ayu Kirana Naweswari	
18	Ni Putu Cantika argwina Kamp Dewi	

19	Ni putu brian kumala pramesti	<i>Ni</i>
20	Ni Putu sinta candrayani	<i>Sinta</i>
21	Putu gede Nararya Pramadikta	<i>N</i>
22	Reza wahyu ramadhan	<i>Reza</i>
23	Septian baybakky pratama	<i>Septian</i>
24	Serly Amria Ramadhani	<i>Serly</i>
25		

Denpasar, 15 November 2022
Guru Wali Kelas V



I Wayan Eka Kurniawan, S.Pd. SD.
NIP 19840919 200604 1002

Lampiran 38 Angket Penilaian *Post-test*

LEMBAR PENILAIAN PESERTA DIDIK

A. Identitas Siswa

Nama : Anak Agung Istri Jessica Shreya

No urut : 1

Kelas : V B

B. Petunjuk

Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian yang sesuai dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 1 : Perlu Bimbingan
- 2 : Cukup Baik
- 3 : Baik
- 4 : Sangat Baik

C. Lembar Penilaian

No	Indikator	Penilaian			
		(4)	(3)	(2)	(1)
1.	Kata kunci	√			
2.	Keaslian (orisinalitas)		√		
3.	Kelengkapan konsep	√			
4.	Penguraian ide secara rinci	√			
5.	Pengembangan ide atau gagasan	√			
6.	Warna	√			
7.	Desain bentuk		√		
8.	Gambar/symbol			√	
9.	Keterkaitan garis penghubung	√			
10.	Kerapian dan kebersihan	√			
Total Skor		36			
Nilai		90			

Lampiran 39 Rekapitulasi Nilai Hasil *Post-test*

No Absen	indikator										Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	36	90
2	3	3	4	4	4	2	2	2	3	2	29	72.5
3	4	3	4	2	3	4	3	2	2	2	29	72.5
4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	31	77.5
5	3	3	3	3	4	3	2	3	3	2	29	72.5
6	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	34	85
7	4	3	4	4	3	2	3	3	3	2	31	77.5
8	4	3	3	3	4	3	2	3	3	2	30	75
9	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	32	80
10	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	34	85
11	4	3	2	2	3	2	2	2	3	2	25	62.5
12	4	3	3	3	4	3	3	2	3	2	30	75
13	2	3	4	3	4	2	3	2	3	3	29	72.5
14	4	4	3	3	3	4	3	4	3	2	33	82.5
15	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
16	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	33	82.5
17	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	85
18	4	3	3	3	4	3	3	2	3	1	29	72.5
19	4	3	2	3	2	2	2	2	3	1	24	60
20	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	28	70
21	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	33	82.5
22	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	26	65
23	4	3	3	3	3	2	3	4	3	2	30	75
24	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	28	70

Lampiran 40 Hasil Perhitungan Normalitas *Pre-test*

No	Absen	X_i	x_i	$(x_i - \bar{x})^2$	I	A_i	(x_{n-i+1})			$ai(x_{n-i+1})$
1	6	30	-10.7292	115.115	1	0.4493	60	30	30	13.479
2	8	30	-10.7292	115.115	2	0.3098	55	30	25	7.745
3	24	30	-10.7292	115.115	3	0.2554	47.5	30	17.5	4.4695
4	16	32.5	-8.22917	67.71918	4	0.2145	47.5	32.5	15	3.2175
5	21	32.5	-8.22917	67.71918	5	0.1807	45	32.5	12.5	2.25875
6	3	35	-5.72917	32.82335	6	0.1512	45	35	10	1.512
7	23	35	-5.72917	32.82335	7	0.1245	45	35	10	1.245
8	11	37.5	-3.22917	10.42752	8	0.0997	45	37.5	7.5	0.74775
9	20	37.5	-3.22917	10.42752	9	0.0764	42.5	37.5	5	0.382
10	5	40	-0.72917	0.531684	10	0.0539	42.5	40	2.5	0.13475
11	7	40	-0.72917	0.531684	11	0.0321	42.5	40	2.5	0.08025
12	12	40	-0.72917	0.531684	12	0.0107	40	40	0	0
13	22	40	-0.72917	0.531684						
14	4	42.5	1.770833	3.135851						
15	17	42.5	1.770833	3.135851						
16	19	42.5	1.770833	3.135851						
17	2	45	4.270833	18.24002						
18	10	45	4.270833	18.24002						
19	15	45	4.270833	18.24002						
20	18	45	4.270833	18.24002						
21	13	47.5	6.770833	45.84418						
22	14	47.5	6.770833	45.84418						
23	9	55	14.27083	203.6567						
24	1	60	19.27083	371.365						
Jml		977.5								35.2715
\bar{X}		40.72917								
D				1318.49						

D	$\sum x_i$	\bar{X}	$ai(x_{n-i+1} - x_i)$	T_3
1318.49	977.5	40.72917	35.2715	0.94356355

Lampiran 41 Hasil Perhitungan Normalitas *Post-test*

No	Absen	X_i	x_i	$(x_i - \bar{x})^2$	I	A_i	(x_{n-i+1})			$ai(x_{n-i+1})$
1	19	60	-15.8333	250.6944	1	0.4493	90	60	30	13.479
2	11	62.5	-13.3333	177.7778	2	0.3098	85	62.5	22.5	6.9705
3	22	65	-10.8333	117.3611	3	0.2554	85	65	20	5.108
4	20	70	-5.83333	34.02778	4	0.2145	85	70	15	3.2175
5	24	70	-5.83333	34.02778	5	0.1807	82.5	70	12.5	2.25875
6	2	72.5	-3.33333	11.11111	6	0.1512	82.5	72.5	10	1.512
7	3	72.5	-3.33333	11.11111	7	0.1245	82.5	72.5	10	1.245
8	5	72.5	-3.33333	11.11111	8	0.0997	80	72.5	7.5	0.74775
9	13	72.5	-3.33333	11.11111	9	0.0764	77.5	72.5	5	0.382
10	18	72.5	-3.33333	11.11111	10	0.0539	77.5	72.5	5	0.2695
11	8	75	-0.83333	0.694444	11	0.0321	77.5	75	2.5	0.08025
12	12	75	-0.83333	0.694444	12	0.0107	75	75	0	0
13	23	75	-0.83333	0.694444						
14	4	77.5	1.666667	2.777778						
15	7	77.5	1.666667	2.777778						
16	15	77.5	1.666667	2.777778						
17	9	80	4.166667	17.36111						
18	14	82.5	6.666667	44.44444						
19	16	82.5	6.666667	44.44444						
20	21	82.5	6.666667	44.44444						
21	6	85	9.166667	84.02778						
22	10	85	9.166667	84.02778						
23	17	85	9.166667	84.02778						
24	1	90	14.16667	200.6944						
Jml		1820								35.27025
\bar{X}		75.83333								
D				1283.333						

D	$\sum x_i$	\bar{X}	$ai(x_{n-i+1} - x_i)$	T_3
1283,333	1820	75.83333	35.27025	0.969343274

Lampiran 42 Hasil Perhitungan Homogenitas varians

NO.	Pre-test (X)	$X-\bar{X}$	$(X-\bar{X})^2$	Post-test (Y)	$Y-\bar{Y}$	$(Y-\bar{Y})^2$
1	60	19.27083333	371.365	90	14.16666667	200.6944
2	45	4.270833333	18.24002	72.5	-3.333333333	11.11111
3	35	-5.72916667	32.82335	72.5	-3.333333333	11.11111
4	42.5	1.770833333	3.135851	77.5	1.666666667	2.777778
5	40	-0.72916667	0.531684	72.5	-3.333333333	11.11111
6	30	-10.7291667	115.115	85	9.166666667	84.02778
7	40	-0.72916667	0.531684	77.5	1.666666667	2.777778
8	30	-10.7291667	115.115	75	-0.833333333	0.694444
9	55	14.27083333	203.6567	80	4.166666667	17.36111
10	45	4.270833333	18.24002	85	9.166666667	84.02778
11	37.5	-3.22916667	10.42752	62.5	-13.33333333	177.7778
12	40	-0.72916667	0.531684	75	-0.833333333	0.694444
13	47.5	6.770833333	45.84418	72.5	-3.333333333	11.11111
14	47.5	6.770833333	45.84418	82.5	6.666666667	44.44444
15	45	4.270833333	18.24002	77.5	1.666666667	2.777778
16	32.5	-8.22916667	67.71918	82.5	6.666666667	44.44444
17	42.5	1.770833333	3.135851	85	9.166666667	84.02778
18	45	4.270833333	18.24002	72.5	-3.333333333	11.11111
19	42.5	1.770833333	3.135851	60	-15.83333333	250.6944
20	37.5	-3.22916667	10.42752	70	-5.833333333	34.02778
21	32.5	-8.22916667	67.71918	82.5	6.666666667	44.44444
22	40	-0.72916667	0.531684	65	-10.83333333	117.3611
23	35	-5.72916667	32.82335	75	-0.833333333	0.694444
24	30	-10.7291667	115.115	70	-5.833333333	34.02778
Jml	977.5	5.68434E-14	1318.49	1820	1.13687E-13	1283.333
\bar{X}	40.72917			75.83333		
Varians	57.32563406			55.79710145		

N	Varians (S ²)		db pembilang	db penyebut	F hitung	F tabel	keterangan
	Pre-test	Post-test					
24	57.32	55.79	23	23	1.027394481	4.052	Homogen

Lampiran 43 Hasil Perhitungan Uji-t

Untuk menghitung korelasi antar variabel X dan Y digunakan rumus *product moment* sebagai berikut.

$$\text{korelasi } r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{24(74450) - (97,5)(1820)}{\sqrt{[24(41131,25) - (97,5)^2][24(139300) - (1820)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{1.786.800 - 1.815.450}{\sqrt{[(987.150 - 656.100)(3.343.200 - 3.312.400)']}}$$

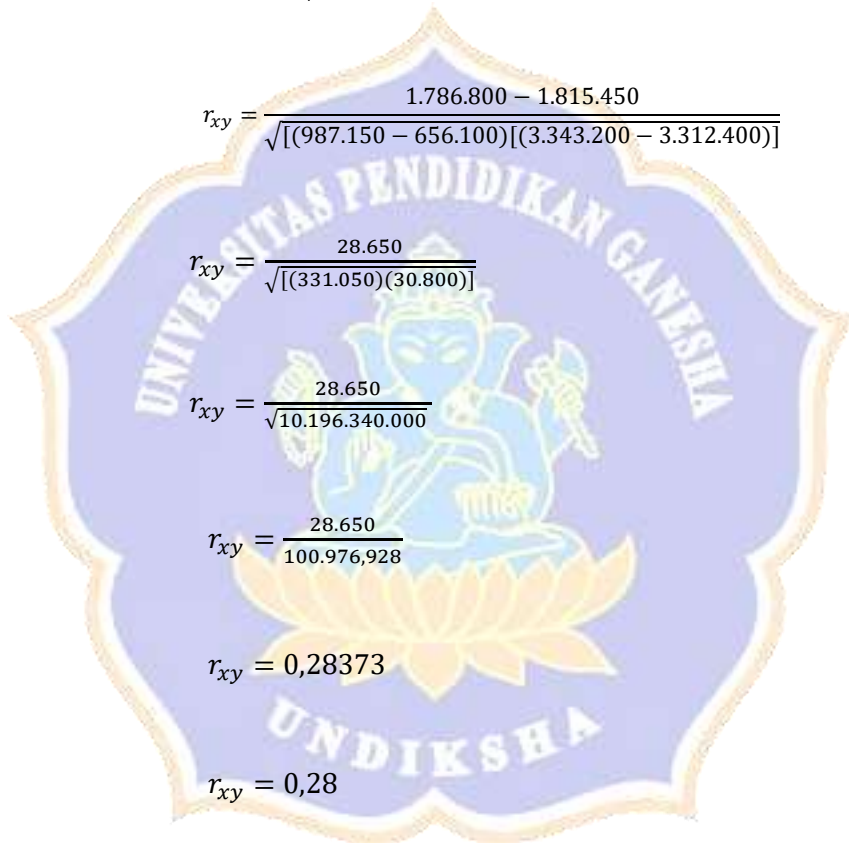
$$r_{xy} = \frac{28.650}{\sqrt{[(331.050)(30.800)']}}$$

$$r_{xy} = \frac{28.650}{\sqrt{10.196.340.000}}$$

$$r_{xy} = \frac{28.650}{100.976,928}$$

$$r_{xy} = 0,28373$$

$$r_{xy} = 0,28$$



Setelah korelasi r_{xy} diketahui, maka dilanjutkan dengan melakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus uji-t sebagai berikut.

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

$$t = \frac{40,73 - 75,85}{\sqrt{\frac{57,32}{24} + \frac{55,80}{24} - 2(0,28)\left(\frac{7,57}{\sqrt{24}}\right)\left(\frac{7,47}{\sqrt{24}}\right)}}$$

$$t = \frac{-35,12}{\sqrt{(2,39 + 2,33) - (0,56)(1,55)(1,52)}}$$

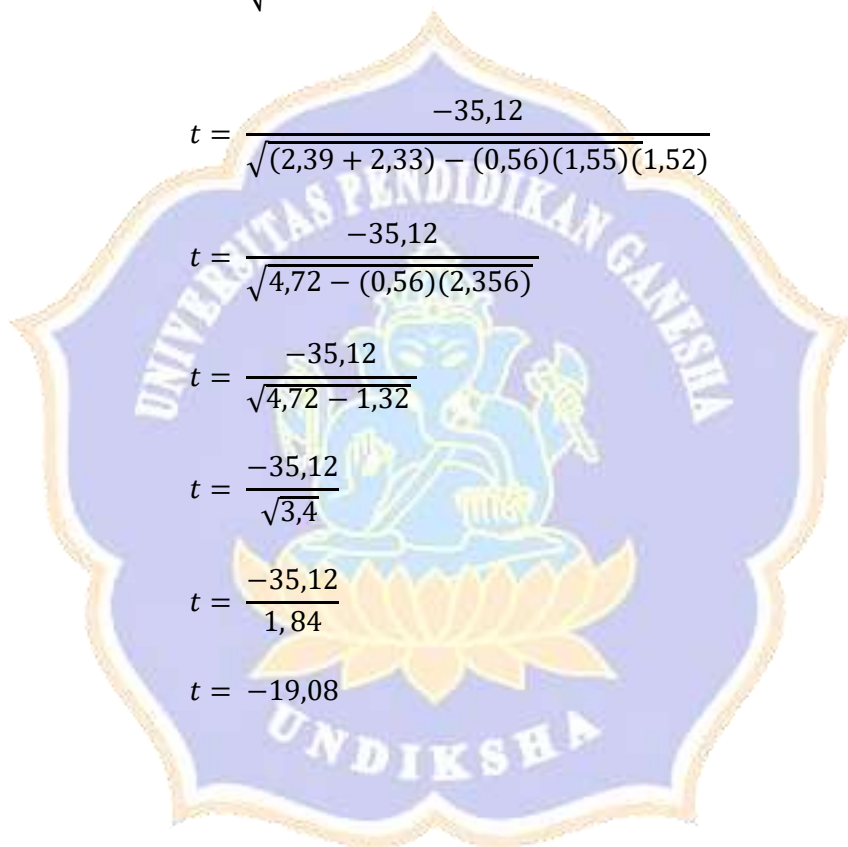
$$t = \frac{-35,12}{\sqrt{4,72 - (0,56)(2,356)}}$$

$$t = \frac{-35,12}{\sqrt{4,72 - 1,32}}$$

$$t = \frac{-35,12}{\sqrt{3,4}}$$

$$t = \frac{-35,12}{1,84}$$

$$t = -19,08$$



Lampiran 44 Jadwal dan Waktu Ujian

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



Lampiran 45 Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI OBSERVASI LAPANGAN



Gambar 1
SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 2
Permohonan Izin Melakukan Observasi kepada Kepala Sekolah SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar



Gambar 3
Wawancara Bersama Guru Wali dan Observasi Pembelajaran di Kelas VB SD Negeri 22 Dauh Puri Denpasar

Lampiran 46 Matriks Artikel Jurnal Hasil Penelitian Penunjang Skripsi

NO.	NAMA PENELITI	JUDUL	KESIMPULAN	SUMBER
1.	Anggi Desviana Siregar, Lenni Khotimah Harahap	Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Terintegrasi Media Komputasi Hyperchem pada Materi Bentuk Molekul	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul elektronik (E-Modul) berbasis proyek terintegrasi media komputasi hyperchem pada materi bentuk molekul. Pengembangan e-modul sebagai implementasi teknologi, informasi dan komunikasi dalam media pembelajaran di Universitas Negeri Medan. E-modul disusun sesuai kurikulum Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) untuk meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan (<i>research and development</i>) dengan model pengembangan <i>Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation</i> (ADDIE). Instrumen yang digunakan pada penelitian adalah lembar uji kelayakan e-modul berdasarkan BSNP dan tes hasil belajar mahasiswa untuk uji coba penggunaan e-modul. E-modul dianalisis menggunakan uji Independent Sample T-test pada program SPSS 21.0 <i>for windows</i>. E-modul yang dikembangkan telah divalidasi menggunakan skala likert pada aspek kelayakan isi, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan. Hasil validasi terhadap e-modul diperoleh nilai rata-rata keseluruhan dari keempat aspek sebesar 3,64 yang dinyatakan sangat layak untuk digunakan mahasiswa dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil uji coba penggunaan e-modul diperoleh n-gain pretest dan posttest hasil belajar mahasiswa sebesar 0,78 yang tergolong kategori tinggi.</p>	<p>Jurnal Pendidikan Penelitian Sains</p> <p>https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpps/article/view/10802</p>
2.	Luspita Wahyuni, Yuni Sri Rahayu	Pengembangan E-Book Berbasis Proyek (PjBL) untuk Melatihkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi	<p>Penelitian ini dilaksanakan karena kurangnya variasi media pembelajaran digital yang dimiliki guru dalam proses pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan validitas komik digital. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Berdasarkan hasil</p>	<p>Jurnal penelitian dan pengembangan Pendidikan UNESA</p>

		Pertumbuhan dan Perkembangan Tumbuhan Kelas XII SMA	penilaian dari ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji perorangan, dan uji kelompok kecil diketahui bahwa komik digital berbasis proyek layak untuk dikembangkan dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji yang menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan karakteristik kebutuhan belajar siswa dan memiliki desain yang menarik, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa khususnya pada muatan IPA.	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu/article/view/38574
3.	I Gusti Ngurah Agung Indra Widhinata, Ni Nyoman Ganing	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Masyarakat Muatan IPS Siswa Kelas V SD	Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dilatar belakangi oleh minimnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Metode pengumpulan data menggunakan metode kuesioner/angket. Berdasarkan hasil review para ahli dan hasil uji coba produk kepada siswa, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada muatan IPS untuk siswa kelas V di SD Negeri 1 Dauh Peken Tahun 2021/2022.	Jurnal Pendidikan dan Konseling https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4223
4.	Aneng Fitriya Astutik, Rusijon, Agus Suprijono.	Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V Sdn Geluran 1 Taman	Kevalidan media komik digital pada komponen materi mendapat persentase yaitu 79% dengan kualifikasi layak, komponen kebahasaan memperoleh persentase 81% dengan kualifikasi sangat layak dan komponen kegrafikan memperoleh persentase 86% dengan kualifikasi sangat layak. Berdasarkan perolehan nilai pada kevaliditas tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kevalidan media komik yang dikembangkan dalam pembelajaran IPS kelas V Sekolah Dasar dengan kategori sangat layak. Kepraktisan media komik digital dapat dilihat dari hasil respon siswa pada saat pembelajaran terhadap media komik mendapatkan persentase 55%, dengan demikian, media komik digital materi interaksi manusia dengan lingkungannya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS untuk menguatkan nilai-nilai karakter siswa kelas V sekolah dasar	Jurnal Education and Development http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2894/1875

			Keefektifan media komik digital dilihat dari hasil angket berkaitan penguatan nilai-nilai karakter yang diberikan kepada siswa melalui pretest dan posttest. Hasil pretest diperoleh nilai rata-rata persentase sebesar 65% dan setelah menggunakan media komik (posttest) diperoleh nilai rata-rata persentase 85% dengan nilai n-gain sebesar 0,55 kategori sedang.	
5.	Julina Yasinta	Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Proyek Untuk Menumbuhkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas Vii Di Smp Tamansiswa Teluk Betung	Masalah yang terdapat dalam penelitian ini adalah media yang digunakan guru belum maksimal dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, guru belum pernah menggunakan media pop-up book berbasis <i>proyek</i> dalam proses pembelajaran dan dalam proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah yang diselingi dengan peserta didik mencatat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui karakteristik media pop-up book berbasis proyek yang dikembangkan dan untuk mengetahui apakah media pop-up book berbasis proyek dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangann (R&D) menurut Borg and Gall di dalam Sugiyono yang disederhanakan menjadi tujuh langkah. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar angket, dengan empat validator yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli pembelajaran serta lembar angket untuk tanggapan guru dan respon peserta didik. Hasil dari pnelitian ini adalah media pop-up book berbasis proyek untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik kelas VII. Persentase yang didapat sebesar 91% untuk ahli materi yang dapat dikategorikan sangat layak, 85% untuk ahli bahasa yang dapat dikategorikan sangat layak, 98% untuk ahli media yang dapat dikategorikan sangat layak dan 90% untuk ahli pembelajaran yng dapat dikategorikan sangat layak. Untuk tanggapan guru mendapatkan 90% yang termasuk kategori sangat layak dan 87% respon peserta didik yang termasuk kategori sangat	Jurnal Pendidikan Sains http://repository.radenintan.ac.id/5688/1/SKRIPSI.pdf

			layak. Jadi dapat disimpulkan media yang dikembangkan berupa media pop-up book berbasis <i>proyek</i> dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.	
6.	Widayanti Widayanti, Yuberti Yuberti, Irwandani Irwandani, Abdul Hamid	Pengembangan Lembar Kerja Praktikum Percobaan Melde Berbasis Project Based Learning	Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan cara mengembangkan lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis proyek (PjBL), (2) mendeskripsikan tingkat kelayakan, (3) mendeskripsikan tingkat kemenarikan lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis PjBL. Subjek penelitian 41 mahasiswa. Penelitian ini merupakan jenis penelitian yang diadaptasi dari Thiagarajan (4D) yaitu <i>metode (Research and Development)</i> , meliputi define, design, develop, dan disseminate. Penelitian dilakukan sampai pada tahap pengembangan, dan menghasilkan produk berupa lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis PjBL. Hasil penilaian lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis PjBL dengan alat pengumpulan data angket tertutup, analisis data menggunakan mixed method yaitu: pada penilaian ahli media 87,3% (sangat layak), dan penilaian ahli materi 88,2% (sangat layak). Selanjutnya, Hasil uji coba lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis PjBL dengan alat pengumpulan data angket tertutup, analisis data menggunakan mixed method antara lain: uji coba satu lawan satu 80%, uji coba kelompok kecil 80,6%, dan uji coba lapangan 81,5% ketiga hasil uji coba dikriteriakan sangat menarik. Jadi, lembar kerja praktikum percobaan melde berbasis PjBL sangat layak dijadikan media pembelajaran.	Jurnal Pendidikan Sains Indonesia http://www.e-repository.unsyiah.ac.id/JPSI/article/view/10908
7.	Rossi Iskandar	Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Komik Di Sekolah Dasar	Penggunaan media pembelajaran ilmu pengetahuan sosial berbasis komik ini memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran, memberikan rangsangan untuk rajin membaca, dengan komik pembelajaran dapat diterjemahkan dari ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih realistis karena materi di visualisasikan dengan kata kata yang disajikan secara	Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar http://trilogi.ac.id/journal/ks/index.p

			bersamaan antara gambar dan tulisan yang akhirnya pengalaman peserta didik menjadi lebih banyak.	hp/JIPGSD/article/view/407/269
8.	Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani,Lina Novita	Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor	Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hasil revisi yang dilakukan untuk peningkatan komik digital ini menghasilkan produk akhir media pembelajaran komik digital dengan materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD dan layak untuk digunakan.	Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpsd/article/view/2138/2701
9.	Rizki Purwatesna Senjaya	<i>Development of Digital Comic Media to Increase Learning Interest of Elementary School Students</i>	Berdasarkan hasil, penelitian ini dilakukan dengan melihat situasi pendidikan khususnya di sekolah dasar karena kurangnya variasi dalam pengajaran dalam hal penggunaan media pembelajaran digital. Minimnya variasi media pembelajaran membuat siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan penelitian pengembangan komik digital ini adalah untuk mengembangkan ragam pengajaran melalui media komik digital sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam mengajar. Pengembangan penelitian komik digital ini menggunakan <i>Research and Development</i> (R&D) serta model pengembangan 4D yang meliputi tahapan yaitu <i>Define, Design, Development dan Dissemination</i> . Subjek dalam penelitian ini terdiri dari kepala sekolah dan guru kelas V Negeri Purwamekar sebagai ahli dan siswa sebagai subjek uji coba produk komik digital. Jenis pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi, wawancara, dan angket. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. Uji ahli adalah kepala sekolah dan guru kelas 5 SD Negeri Purwamekar dengan persentase hasil uji 88% dan uji coba produk pada siswa dengan persentase sangat baik. Demikian hasil penelitian disimpulkan bahwa media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran IPA vertebrata dan	Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia https://etdci.org/journal/judikdas/article/view/248/152

			invertebrata di sekolah dasar dapat menumbuhkan semangat dan efektif dalam pembelajaran.	
10.	Devi Retno Rosdiana, Abd. Kholiq	<i>The Development Of Physics Digital Comics On Temperature And Heat Material To Improve The Critical Thinking Ability</i>	Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran suhu dan kalor pada siswa SMA untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya mengenai fenomena yang berkaitan dengan materi suhu dan kalor. Penelitian ini menggunakan metode DDDE (Decide, Design, Development, Evaluation). Penelitian ini diawali dengan tahapan menentukan komik digital sebagai media pembelajaran, menyusun alur cerita dan membuat sketsa gambar komik, menyusun komik lengkap beserta dialog karakter, dan mengevaluasi hasil akhir komik digital. Tiga validator melakukan uji validasi. Hasil uji validasi menunjukkan komik digital secara signifikan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran suhu dan kalor berdasarkan beberapa kriteria, antara lain aspek pembelajaran 89,78%, aspek materi 93%, dan aspek media 93,17%. Komik digital ini sesuai untuk digunakan sebagai media penunjang pembelajaran online dan memiliki efisiensi waktu dalam penyampaian materi. Implikasi dari penelitian ini akan mempermudah proses belajar mengajar dari rumah atau School from Home (SFH) selama masa pandemi dan diharapkan dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya.	Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jipf/article/view/2959
11.	Rida Fironika Kusumadewi, Amos Neolaka, Mahmuddin Yasin,	<i>Improving the Ability of Understanding Mathematical Concepts through Digital-based Comics for Elementary School Students</i>	Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika melalui komik berbasis digital. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas lima sekolah dasar di wilayah Genuksari, Semarang, Indonesia yang berjumlah 120 siswa, dengan sampel 58 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes kemampuan pemahaman konsep matematika. Sementara itu, data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji beda (t-tes) dan uji gain ternormalisasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji t menunjukkan $t_{hitung} = 39,74 > t_{tabel} = 1,98$ pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Artinya	AL IBTIDA: Jurnal Pendidikan Guru MI https://www.syekhnrjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/7024

			<p>penggunaan bahan ajar komik berbasis digital lebih baik dari buku konvensional. Sedangkan hasil uji n-gain diperoleh bahwa nilai pretest sebesar 61,17 dan nilai posttest sebesar 90,96 dengan nilai rata-rata peningkatan sebesar 0,73 dengan kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahan ajar yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Oleh karena itu, penggunaan bahan ajar komik berbasis digital sangat efektif dan menjadi alternatif dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika pada siswa sekolah dasar.</p>	
12.	<p>Deri Rahmatullah Erma Suryani, Fatmawati Ana Merdekawati Fahmi Yahya</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Kerjasama Ekonomi Internasional Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Plampang Tahun Pelajaran 2019/2020</p>	<p>Dari hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa komik digital dapat menarik perhatian peserta didik dengan tampilan materi yang dijelaskan secara detail disertai teks, gambar, dan video pembelajaran yang menjadikan peserta didik tertarik pada komik digital, serta memberikan kemudahan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang baru dan mengesankan</p>	<p><i>Indonesian Journal of Teacher Education</i> https://journal.publicationcenter.com/index.php/ijte/article/view/473</p>
13.	<p>Fitra Yurisma Kanti Bambang Suyadi Wiwin Hartanto</p>	<p>Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS di Man 1 Jember</p>	<p>Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran komik digital pada Kompetensi Dasar (KD) sistem pembayaran dan alat pembayaran yang telah melewati beberapa tahap validasi, uji coba, dan beberapa kali revisi selanjutnya telah menjadi produk final yang menarik, efisien dan efektif.</p>	<p>JPE https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JPE/article/view/7642</p>
14.	<p>Aisiyah Amini</p>	<p>Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan mengenai media komik digital untuk keterampilan mendongeng di kelas II sekolah dasar terdapat lima tahapan yang meliputi tahap analisis (<i>analysis</i>), perancangan (<i>design</i>), pengembangan (<i>development</i>), implementasi (<i>implementation</i>), dan evaluasi</p>	<p>Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar</p>

		Siswa Kelas II Sekolah Dasar	(<i>evaluation</i>). Media komik digital yang dikembangkan memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran. Sehingga media komik digital dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi mendongeng. Media komik digital memiliki nilai kevalidan dari hasil ahli media sebesar 96,25 dengan kategori valid dan ahli materi sebesar 90 dengan kategori valid. Sedangkan untuk kepraktisan media komik digital dari hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 98 dengan kategori sangat praktis dan hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 90 dengan kategori sangat praktis	https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/40837
15.	Bhuana Dewati	<i>Improved Understanding of English Literacy with Small Group Discussion Model Assisted by Digital Comics</i>	Kemampuan literasi dalam membaca bahasa Inggris perlu dikuasai oleh siswa sekolah menengah pertama. Namun kenyataannya di SMP N 1 Wanadadi masih banyak siswa yang belum bisa membaca bahasa Inggris. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan literasinya masih rendah. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan mendukung perkembangan teknologi. Salah satunya dengan pembelajaran Small Group Discussion berbantuan komik digital. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan. Prosedur penelitian tindakan kelas berupa perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif. Subjek penelitian siswa kelas VIIID SMP Negeri 1 Wanadadi semester 1 berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model Small Group Discussion berbantuan komik digital dapat meningkatkan kemampuan literasi bahasa Inggris. Siswa terlihat aktif belajar di dalam kelas dan dapat belajar secara mandiri.	Intelektium Education Journal https://journal.neolectura.com/index.php/intelektium/article/view/471
16.	Diolia Boangmanalu I Nyoman Jampel	Pengembangan Media Komik dengan Model Hannafin dan Peck pada Mata Pelajaran IPS Kelas V	Penelitian ini menghasilkan produk pengembangan berupa media cetak komik tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi pada mata pelajaran IPS kelas V yang layak dipakai sesuai dengan kebutuhan dan mengikuti aturan yang ada serta mampu	Jurnal Edutech Undiksha

	Ign. I Wayan Suwatra	SD Negeri 4 Kampung Baru Tahun 2017/2018	memberikan daya tarik agar siswa mampu menyerap isi materi pembelajaran lebih maksimal.	https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20288
17.	Ahmad, I Made Astra, Erry Utomo	Pemanfaatan Multimedia Interaktif: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Pjbl (Project Based Learning)	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk Multimedia Interaktif berbasis PjBL (<i>Project Based Learning</i>) pada mata pelajaran IPA untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development. Model ADDIE dengan 5 tahapan utama yaitu: 1) <i>Analysis</i> , 2) <i>Desain</i> , 3) <i>Development</i> , 4) <i>Implementation</i> , 5) <i>Evaluation</i> . Responden penelitian ini adalah ahli media dan ahli materi serta guru dan siswa SDN Trangkil 01. Produk Multimedia Interaktif berbasis PjBL yang dikembangkan melalui <i>Software Adobe Flash CS6</i> dengan <i>Action Script 3.0</i> . dapat digunakan dalam pembelajaran IPA. Terbukti dari nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli media sebesar 4,13, nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli materi sebesar 3,87 dan nilai rata-rata hasil validasi oleh ahli bahasa sebesar 3,91 yang masuk kategori baik. Serta nilai rata-rata hasil uji empirik oleh guru sebesar 3.42 dan nilai rata-rata hasil ujicoba siswa adalah 4,2 yang masuk kategori baik. Pembelajaran dengan memanfaatkan multimedia interaktif berbasis PjBL menjadikan pembelajaran yang bermakna.	Jurnal Pendidikan Dasar http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psd/article/view/17796
18.	Ni Kadek Dessy Riris Andryani, I Made Citra Wibawa	<i>Socio-Cultural Diversity in the Form of Digital Comics for Fourth Grade Students: Validity and Feasibility</i>	Tampilan buku yang kurang menarik membuat siswa bosan dalam belajar. Sehingga perlu adanya penerapan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak, seperti komik digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital tentang keragaman sosial budaya siswa kelas IV SD. Subjek penelitian ini adalah media komik digital, dan objek penelitian ini adalah validitas media komik digital yang telah dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode angket dengan memberikan instrumen	Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar https://ejournal.unidiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/34282

			<p>lembar penilaian yang diberikan kepada 2 orang dosen uji ahli media, dua orang dosen uji ahli materi, dan dua orang guru sebagai praktisi. Instrumen yang digunakan untuk mengukur validitas media komik digital adalah skala penilaian pada lembar penilaian ahli media komik digital. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan rumus mean untuk mengetahui rata-rata skor validitas media komik digital. Hasil rata-rata skor validitas media komik digital yang diperoleh dari ahli materi, terdapat rata-rata skor validasi secara keseluruhan adalah 4,8, ahli media memiliki rata-rata skor validasi keseluruhan sebesar 4,8 dan praktisi ahli memiliki rata-rata skor validasi keseluruhan adalah 5,7 dengan kualifikasi yang sangat baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat dikatakan bahwa media komik digital yang dikembangkan dengan topik keragaman sosial budaya dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran siswa.</p>	
19.	Jatu Wahyu Wicaksono, M. Japar, Erry Utomo	<i>Development of Digital Based Comic Media for Primary V-Class Student Learning</i>	<p>Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran Temarik di Kelas V Sekolah Dasar dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis digital. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah random. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas V SD Negeri Penggung I Kota Cirebon. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan lembar wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media komik berbasis digital sangat diperlukan, terutama untuk mendukung pembelajaran konten IPS dan PKn yang cenderung abstrak, terutama materi tentang keragaman sosial budaya masyarakat. Produk komik yang rencananya akan dikembangkan akan disebarluaskan melalui media digital dan dicetak dengan scan QR code sehingga dapat terkoneksi dengan gadget.</p>	<p>International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding</p> <p>https://ijmmu.com/index.php/ijmmu/article/view/2601</p>

20.	Favian Avila Syahmi, Saida Ulfa, Susilaningsih	Pengembangan Pembelajaran Digital Smartphone Untuk Sekolah Dasar Media Komik Berbasis Untuk Siswa	<p>Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan suatu produk yang berupa media pembelajaran komik digital sebagai suatu inovasi pembelajaran pada mata pelajaran IPS materi runtuhnya kerajaan Kediri. Penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> menggunakan metode Borg and Gall yang tahapannya sesuai dengan kebutuhan pengembang dan sesuai dengan produk (pencarian dan pengumpulan data; perencanaan, mengembangkan produk, uji kelayakan produk, revisi hasil uji kelayakan produk, uji coba lapangan dan penyempurnaan produk). Didalam pembelajaran komik digital ini menjadi pelengkap dalam pembelajaran IPS, yang berarti media ditujukan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa didalam kelas. Media ini penggunaanya dalam pembelajaran harus menggunakan <i>smartphone</i>. Kelayakan produk yang telah dilakukan oleh para ahli dan siswa mendapatkan hasil tanggapan positif. Sehingga dapat dikatakan bahwa media komik digital materi runtuhnya kerajaan kediri ini layak digunakan didalam pembelajaran dikelas. Media ini memberikan kemudahan, kemenarikan, dan motivasi dalam aktivitas belajar mengajar, sehingga siswa rasa ingin belajar terhadap pembelajaran IPS akan meningkat.</p>	<p>Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</p> <p>http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/19753</p>
-----	---	---	---	--

