

## LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Mohon Ijin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
PROGRAM PASCASARJANA

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon (0362) 32558 Laman [www.pasca.unidigesa.ac.id](http://www.pasca.unidigesa.ac.id)

Singaraja, 8 Nopember 2024

Nomor : 4721/UN48.14/KM/2024  
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan data**  
Yth. : .....  
di. ....

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengizinkan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Ni Kadek Arthiwi Wijayanti  
NIM : 2329041065  
Semester : III ( Tiga )  
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)  
Judul Tesis : Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar  
Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas  
V SD

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.

Atas perhatian, perkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd  
NIP 196002101986021001

Pembimbing II,

Prof. Dr. Dewa Bagus Sanjaya, M.Si.  
NIP 196112311987031013

Mengetahui,  
a.n. Direktur,  
Wadir I,



Prof. Dr. Ida Bagus Putu Armyana, M.Si.  
NIP 195812311986011005

## Lampiran 2. Surat Keterangan Pengambilan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA**  
**KOORDINATOR WILAYAH DISDIKPORA KECAMATAN KUTA UTARA**  
**SD NO. 4 KEROBOKAN KELOD**

NPSN 50103589, Alamat: Jl. Villa Umalas, Lingk. Umalas Kauh, Kecamatan Kuta Utara  
Kabupaten Badung – Bali. Telp 03619343507, Fax , Email sd4kerobokankelod@gmail.com



### SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/880/SD4KK/XI/2024

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SD No. 4 Kerobokan Kelod, Kecamatan Kuta Utara, Kabupaten Badung :

Nama	: Nyoman Susila, S.Pd., M.Pd
NIP	: 19691022 200312 1 006
Pangkat/Gol.	: Penata/III.c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD No. 4 Kerobokan Kelod

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	: Ni Kadek Arthiwi Wijayanti
NIM	: 2329041065
Program Studi	: S2 Pendidikan Dasar
Judul Penelitian	: Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD.

Yang bersangkutan memang benar telah mengumpulkan data penelitian dalam rangka menyusun tugas akhir (Tesis) di SD No. 4 Kerobokan Kelod. Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kerobokan Kelod, 19 November 2024  
Kepala SD No. 4 Kerobokan Kelod



**Nyoman Susila, S.Pd., M.Pd**  
NIP. 19691022 200312 1 006

### Lampiran 3. Jadwal Penelitian

No.	Kegiatan	2024												2025		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3
1.	Penyusunan Proposal															
2.	Seminar Proposal															
3.	Penyusunan Instrumen															
4.	Pengumpulan Data															
5.	Analisis Data															
6.	Penyusunan Hasil Akhir Tesis															
7.	Pra-tesis															
8.	Penyusunan Artikel															
9.	Ujian Tesis															
10.	Yudisium															
11.	Wisuda															



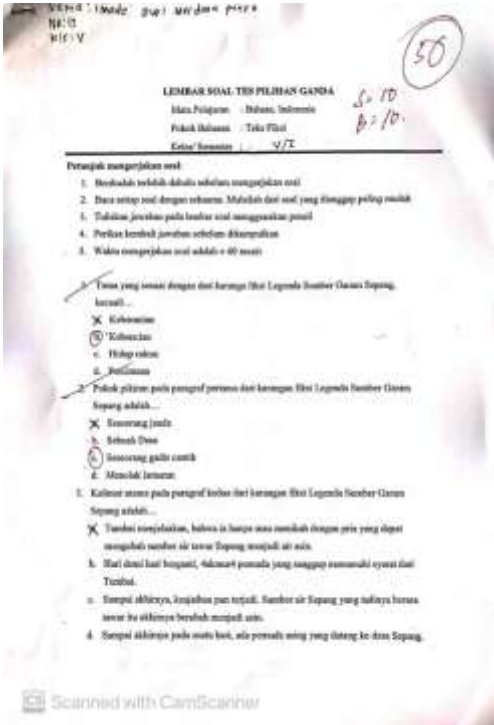
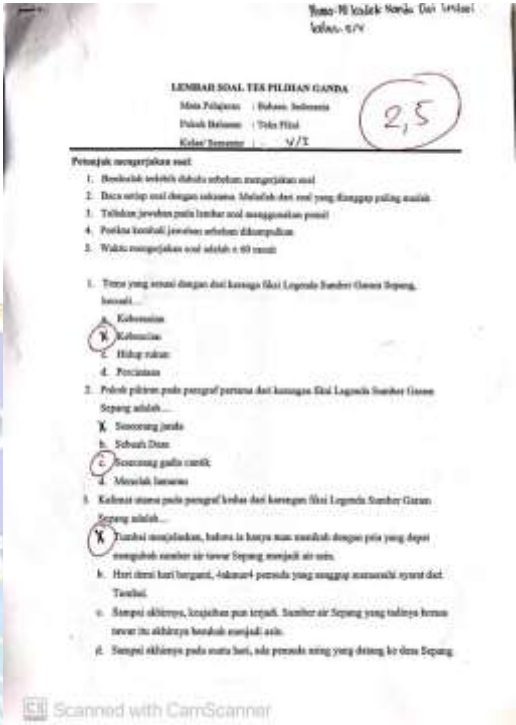
#### Lampiran 4. Lembar Wawancara Tidak Terstruktur untuk Guru

Nama Sekolah : SD No.4 Kerobokan Kelod

Nama Guru : Ni Putu Mitha Andini, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran digital di dalam kelas?	Iya, salah satunya power point
2.	Apakah Ibu pernah mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebelumnya?	Kalau mengembangkan itu belum, namun menggunakan media digital web seperti <i>quizizz</i> dan <i>kahoot</i> hanya itu yang pernah saya gunakan
3	Apakah ada media pembelajaran interaktif yang pernah dirancang oleh Ibu atau pihak sekolah sebelumnya?	Tidak, belum ada dan belum pernah kami lakukan
4	Apakah kegiatan membaca di sekolah ada menggunakan bahan bacaan dalam bentuk digital?	Tidak belum ada, hanya menggunakan buku cerita cetak
5	Bagaimana kegiatan membaca anak di kelas, apakah ada anak yang tidak memahami isi dari suatu bacaan?	Kalau dari nilai Bahasa.Indonesia semua mencapai KKTP namun, memahami isi cerita rasanya masih kurang karena terlihat dari minat anak membaca itu sangat rendah. Sebenarnya miris sekali budaya literasi saat ini
6	Apakah Ibu ataupun pihak sekolah perlu adanya media interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah?	Sangat perlu, karena bisa menjadi media pembelajaran baru yang inovatif dalam pembelajaran

**Lampiran 5. Lembar Soal Awal Untuk Mengetahui Membaca Pemahaman**

<p>Nilai Membaca Pemahaman Siswa Tertinggi</p>	<p>Nilai Membaca Pemahaman Siswa Terendah</p>
 <p>50</p> <p>LEMBAR SOAL TES PILIHAN GANDA Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Paket Bahan : Teks Fiksi Kelas/Semester : V/1</p> <p>Perhatikan pengajaran soal!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!</li> <li>Daca setiap soal dengan sekurang-kurangnya satu jawaban yang benar!</li> <li>Tuliskan jawaban pada lembar soal menggunakan pensil!</li> <li>Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan!</li> <li>Waktu mengerjakan soal adalah 40 menit!</li> </ol> <p>Tema yang sesuai dengan isi karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Kekeruhan <input type="radio"/> b. Kekeruhan <input type="radio"/> c. Hilang warna <input type="radio"/> d. Perikanan</p> <p>Pilihlah pilihan pada penggal pertama dari karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Suroeng janda <input type="radio"/> b. Sebali Duan <input type="radio"/> c. Suroeng galle carak <input type="radio"/> d. Mawak barawa</p> <p>Kalimat utama pada penggal kedua dari karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Tawakl menjelakan, bahwa ia hanya mau menaruh dengan pita yang dapat menahan sumber air tawar Sepang menjadi air tawar. <input type="radio"/> b. Hari ini hari berganti, akan tetapi peranda yang sanggup menaruh air tawar di Tawakl. <input type="radio"/> c. Sampai akhirnya, kejadian pun terjadi. Sumber air Sepang yang tadinya hanya tawar itu akhirnya berubah menjadi air tawar. <input type="radio"/> d. Sampai akhirnya pada suatu hari, ada peranda yang datang ke desa Sepang.</p>	 <p>25</p> <p>LEMBAR SOAL TES PILIHAN GANDA Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia Paket Bahan : Teks Fiksi Kelas/Semester : V/1</p> <p>Perhatikan pengajaran soal!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Berilah tanda silang (x) pada jawaban yang benar!</li> <li>Daca setiap soal dengan sekurang-kurangnya satu jawaban yang benar!</li> <li>Tuliskan jawaban pada lembar soal menggunakan pensil!</li> <li>Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan!</li> <li>Waktu mengerjakan soal adalah 40 menit!</li> </ol> <p>Tema yang sesuai dengan isi karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input type="radio"/> a. Kekeruhan <input checked="" type="radio"/> b. Kekeruhan <input type="radio"/> c. Hilang warna <input type="radio"/> d. Perikanan</p> <p>Pilihlah pilihan pada penggal pertama dari karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Suroeng janda <input type="radio"/> b. Sebali Duan <input type="radio"/> c. Suroeng galle carak <input type="radio"/> d. Mawak barawa</p> <p>Kalimat utama pada penggal kedua dari karangan (isi) Legenda Sumber Garam Sepang adalah...</p> <p><input checked="" type="radio"/> a. Tawakl menjelakan, bahwa ia hanya mau menaruh dengan pita yang dapat menahan sumber air tawar Sepang menjadi air tawar. <input type="radio"/> b. Hari ini hari berganti, akan tetapi peranda yang sanggup menaruh air tawar di Tawakl. <input type="radio"/> c. Sampai akhirnya, kejadian pun terjadi. Sumber air Sepang yang tadinya hanya tawar itu akhirnya berubah menjadi air tawar. <input type="radio"/> d. Sampai akhirnya pada suatu hari, ada peranda yang datang ke desa Sepang.</p>



## Lampiran 5. Hasil Uji Validitas Isi

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

#### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Prof. Dr. Ida Bagus Ratu Arayana, M.Si  
 NIP : 1958123498604005  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

#### C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada butir pernyataan instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan instrument yang telah disusun
2. Apabila terdapat saran atau tambahan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di kolom komentar perbaikan
3. Skor penilaian
  - Relevan = Pernyataan sesuai dengan indikator
  - Tidak Relevan = Pernyataan tidak sesuai dengan indikator

#### D. KISI-KISI KUESIONER

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
I	Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1,2,3	3
		2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8	4
		3. Kemutakhiran materi	9,10,11,12	4
		4. Mendorong keingintahuan	13,14,15	1
		<b>Banyak</b>		<b>12</b>

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
2	Isi cerita mudah dipahami dan sesuai dengan konsep yang terdapat pada materi	✓	
3	Media pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran	✓	Kurisi
4	Data dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan efektif mendukung pemahaman siswa mengenai materi tersebut.	✓	
5	Konsep yang disajikan pada media tidak menimbulkan makna ganda	✓	
6	Konsep materi sesuai dengan indikator membaca pemahaman	✓	
7	Adanya keterkaitan antara media dengan materi pelajaran	✓	Kurisi
8	Materi pelajaran yang disajikan relevan dan komprehensif	✓	
9	Materi yang dibuat mampu memberikan informasi kepada siswa	✓	
10	Materi cerita sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka	✓	
11	Isi materi sesuai dengan topik yang dibahas pada materi Bahasa Indonesia	✓	
12	Cerita yang disajikan sesuai dengan cerita rakyat dari suatu daerah	✓	
13	Materi yang disajikan dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam membaca pemahaman	✓	
14	Media ini dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	✓	
15	Media ini dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif	✓	

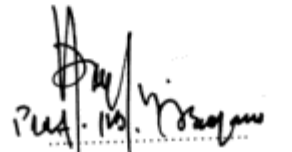
**F. KOMENTAR/SARAN**

Mohon menuliskan komentar dan saran pada kolom berikut.

*Papret di Computer dengan seris*  
.....  
.....  
.....

Singaraja,

Judges I

  
Prof. M. H. H. H.  
NIR 195 812 311 986 011 005



### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

#### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana, M Si  
 NIP : 19581231198611005  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

#### C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada butir pernyataan instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan instrument yang telah disusun
2. Apabila terdapat saran atau tambahan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di kolom komentar perbaikan
3. Skor penilaian  
 Relevan = Pernyataan sesuai dengan indikator  
 Tidak Relevan = Pernyataan tidak sesuai dengan indikator

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Kefrafikan	1. Format media	1,2	2
		2. Sampul atau logo media	3,4	2
		3. Desain isi dalam media	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,	11
<b>Banyak</b>				15

#### D. KISI-KISI KUESIONER

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA

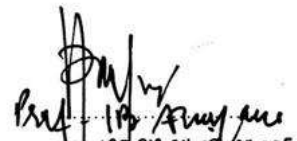
No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1	Tulisan pada media jelas untuk dibaca	✓	
2	Ukuran dan format tulisan pada media jelas dibaca	✓	
3	Tampilan logo aplikasi menunjukkan ciri khas cerita rakyat.	✓	
4	Tampilan awal layar aplikasi menarik	✓	
5	Background tampilan layar aplikasi menarik	✓	
6	Warna pada tampilan aplikasi menarik tidak mencolok	✓	
7	Ilustrasi gambar pada aplikasi sesuai dengan cerita	✓	
8	Penggunaan animasi pada aplikasi bervariasi	✓	
9	Tata letak gambar pada aplikasi tidak mengganggu tulisan	✓	
10	Penempatan unsur tata letak konsisten	✓	
11	Spasi antara teks sesuai dan konsisten	✓	
12	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf	✓	
13	Unsur interaktif sudah terlibat di dalam aplikasi	✓	
14	Proses respon pada aplikasi cepat	✓	
15	Aplikasi mudah untuk dioperasikan	✓	

**F. KOMENTAR/SARAN**

Mohon menuliskan komentar dan saran pada kolom berikut.

.....  
*Dapat dilanjutkan*  
.....  
.....  
.....

Singaraja,  
Judges I

  
NIP. 195 812 311 982 01 005

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA**

**A. IDENTITAS JUDGES**

Nama : Prof. Dr. Ida Bagus Pata Arayana, M.Si.  
 NIP : 195302311984011005  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**B. TUJUAN**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

**C. PETUNJUK**

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

**Keterangan Jawaban**

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

#### D. KISI-KISI KUESIONER

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Menggunakan bahasa yang efektif	1	1
		2. Ketetapan bahasa	2	1
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelek siswa	3	1
2	Kalimat	1. Ketetapan struktur kalimat	4	1
		2. Keefektifan kalimat	5	1
		3. Struktur kalimat yang sederhana	6	1
3	Aturan cara penulisan	1. Penulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI	7	1
		2. Kebenaran penggunaan tanda baca	8	1
		3. Kebenaran penggunaan kata baku	9	1
4	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan untuk memotivasi siswa.	10	1
<b>Banyak</b>				10

#### E. LEMBAR KUESIONER AHLI BAHASA

No	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	✓	
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	✓	
3	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar	✓	
4	Kalimat yang digunakan lugas dan mudah dipahami	✓	
5	Menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi	✓	
6	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	✓	
7	Menggunakan ejaan dengan tepat	✓	

No	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan
8	Tanda baca yang digunakan telah sesuai	✓	
9	Menggunakan kata baku yang sesuai dengankaidah bahasa	✓	
10	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa tertarik untuk bertanya dan mencari jawaban	✓	

**Komentar/Saran :**

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

**Kesimpulan**


Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

**Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).**

Singaraja, 10 November 2024

Judges I

  
 Prof. Dr. Ida Bagus Putu Arnyana M.Si  
 NIP. 195 81 23 11986 01 005

### Grand Teori Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca untuk dapat memahami isi dari bacaan, yang dibatasi pada pertanyaan tentang apa, mengapa bagaimana serta menarik kesimpulan dari isi bacaan (Ariharta, 2021). Kemampuan membaca pemahaman harus diajarkan kepada anak sekolah dasar, karena siswa akan mulai mengenal bacaan dan memfakti kebutuhan untuk memahami isi bacaan. Dalam Taksonomi Bloom terdapat empat jenis pengetahuan, yakni pengetahuan factual (K1), pengetahuan konseptual (K2), pengetahuan procedural (K3), dan pengetahuan metakognitif (K4). Sedangkan, dimensi proses kognitif memuat 6 aspek, yakni mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk membaca pemahaman.

### KISI-KISI INSTRUMEN TES PILIHAN GANDA

No	Aspek	Indikator	Tingkat Kognitif						Dimensi Kognitif	No Butir Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
1	Paragraf	Menganalisis kalimat utama dalam satu paragraf				✓			CAK2	3, 4, 16, 17, 25, 28, 32,	7
2	Pokok pikiran	Menganalisis pokok-pokok dalam bacaan				✓			CAK2	2, 5, 18, 27, 33, 34, 36, 37	8
3	Tema	Menganalisis tema dalam bacaan				✓			CAK2	1, 13, 26, 31,	4
4	Tokoh	Menganalisis tokoh yang ada dalam bacaan				✓			CAK2	6, 11, 21, 22, 35	5
5	Watak	Menganalisis sifat watak dalam bacaan				✓			CAK2	7, 12, 23	3
6	Latar	Menganalisis latar dalam bacaan				✓			CAK2	8, 14, 15, 24, 38	5
7	Amatril	Menganalisis amatril yang ada dalam cerita				✓			CAK2	9, 19, 29, 39	4
8	Simpulan	Memperjelas isi dari bacaan menggunakan bahasa sesuai kaidah					✓		CSK4	10, 20, 30, 40	4
<b>Banyak butir soal</b>										<b>40</b>	

### LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan kriteria dan dimohonkan juga saran-saran yang membangun dari Bapak/Ibu untuk setiap butir pernyataan.

No	Penilaian Judges		Saran Perbaikan
	Butir Relevan	Butir Tidak Relevan	
1	✓		Revisi <u>lembar</u>
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		Revisi <u>lembar</u> .
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		Revisi <u>lembar</u> .
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		Revisi —



	R	TR	
21	✓		
22	✓		Kuisin
23	✓		Kuisin
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		
31	✓		
32	✓		
33	✓		
34	✓		
35	✓		Kuisin
36	✓		
37	✓		
38	✓		
39	✓		
40	✓		

Singaraja, 9 November 2024

Validator

  
 Prof. Idris  
 NIP. 195 814 311 986 011 605

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. N. Ketut Dewa Tridiantari, S-Pd, M.Pd  
 NIP : 198912232015042002  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada butir pernyataan instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan instrument yang telah disusun
2. Apabila terdapat saran atau tambahan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di kolom komentar perbaikan
3. Skor penilaian  
 Relevan = Pernyataan sesuai dengan indikator  
 Tidak Relevan = Pernyataan tidak sesuai dengan indikator

### D. KISI-KISI KUESIONER

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP)	1,2,3	3
		2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8	4
		3. Kemutakhiran materi	9,10,11,12	4
		4. Mendorong keingintahuan	13,14,15	1
		<b>Banyak</b>		12

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓	
2	Isi cerita mudah dipahami dan sesuai dengan konsep yang terdapat pada materi	✓	
3	Capaian pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran	✓	
4	Data dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan efektif mendukung pemahaman siswa mengenai materi tersebut.	✓	
5	Konsep yang disajikan pada media tidak menimbulkan makna ganda	✓	
6	Konsep materi sesuai dengan indikator membaca pemahaman	✓	
7	Adanya keterkaitan antara media dengan materi pelajaran	✓	
8	Materi pelajaran yang disajikan relevan dan komprehensif	✓	
9	Materi yang dibuat mampu memberikan informasi kepada siswa	✓	
10	Materi cerita sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka	✓	
11	Isi materi sesuai dengan topik yang dibahas pada materi Bahasa Indonesia	✓	
12	Cerita yang disajikan sesuai dengan cerita rakyat dari suatu daerah	✓	
13	Materi yang disajikan dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam membaca pemahaman	✓	
14	Media ini dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	✓	
15	Media ini dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif	✓	

**F. KOMENTAR/SARAN**

Mohon menuliskan komentar dan saran pada kolom berikut.

Perbaiki struktur kalimat pada pernyataan 12

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

Singaraja,  
Judges II



Dr. N. Kelut Desia Trisiantani S Pd. MH  
NIP. 198912232015042002

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

#### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisilantari, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 198912232015042002  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

#### C. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian pada butir pernyataan instrumen dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan instrument yang telah disusun
2. Apabila terdapat saran atau tambahan, Bapak/Ibu dapat menuliskannya di kolom komentar perbaikan
3. Skor penilaian  
 Relevan = Pernyataan sesuai dengan indikator  
 Tidak Relevan = Pernyataan tidak sesuai dengan indikator

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Kegrafikan	1. Format media	1,2	2
		2. Sampul atau logo media	3,4	2
		3. Desain isi dalam media	5,6,7,8,9, 10,11,12, 13,14,15.	11
<b>Banyak</b>				15

#### D. KISI-KISI KUESIONER

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Relevan	Tidak Relevan
1	Tulisan pada media jelas untuk dibaca	✓	
2	Ukuran dan format tulisan pada media jelas dibaca	✓	
3	Tampilan logo aplikasi menunjukkan ciri khas cerita rakyat.	✓	
4	Tampilan awal layar aplikasi menarik	✓	
5	Background tampilan layar aplikasi menarik	✓	
6	Warna pada tampilan aplikasi menarik tidak mencolok	✓	
7	Ilustrasi gambar pada aplikasi sesuai dengan cerita	✓	
8	Penggunaan animasi pada aplikasi bervariasi	✓	
9	Tata letak gambar pada aplikasi tidak mengganggu tulisan	✓	
10	Penempatan unsur tata letak konsisten	✓	
11	Spasi antara teks sesuai dan konsisten	✓	
12	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf	✓	
13	Unsur interaktif sudah terlihat di dalam aplikasi	✓	
14	Proses respon pada aplikasi cepat	✓	
15	Aplikasi mudah untuk dioperasikan	✓	

**F. KOMENTAR/SARAN**

Mohon menuliskan komentar dan saran pada kolom berikut.

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

Singaraja,  
Judges I

  
D. N. Kewel Desia Triksiantari, SPd, MPd  
NIP. 198912232015042062

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA

#### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Ni Ketut Desa Trisiantari, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 198912232015042002  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

#### C. PETUNJUK

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

##### Keterangan Jawaban

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



## D. KISI-KISI KUESIONER

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Menggunakan bahasa yang efektif	1	1
		2. Ketetapan bahasa	2	1
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelek siswa	3	1
2	Kalimat	1. Ketetapan struktur kalimat	4	1
		2. Keefektifan kalimat	5	1
		3. Struktur kalimat yang sederhana	6	1
3	Aturan cara penulisan	1. Penulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI	7	1
		2. Kebenaran penggunaan tanda baca	8	1
		3. Kebenaran penggunaan kata baku	9	1
4	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan untuk memotivasi siswa.	10	1
<b>Banyak</b>				<b>10</b>

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI BAHASA

No	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	✓	
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	✓	
3	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar	✓	
4	Kalimat yang digunakan lugas dan mudah dipahami	✓	
5	Menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi	✓	
6	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	✓	
7	Menggunakan ejaan dengan tepat	✓	

No	Pertanyaan	Relevan	Tidak Relevan
8	Tanda baca yang digunakan telah sesuai	✓	
9	Menggunakan kata baku yang sesuai dengankaidah bahasa	✓	
10	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa tertarik untuk bertanya dan mencari jawaban	✓	

**Komentar/Saran:**

✓ Dibatalkan indikator pada aspek tanda bahasa

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

**Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).**

Singaraja, 10 November 2024

Judges II



Dr. N. Ketut Dega Trisnawati, S.Pd, M.Pd  
NIP. 198912132015042002

### Grand Teori Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman adalah suatu kegiatan membaca untuk dapat memahami isi dari bacaan, yang dibatasi pada pertanyaan tentang apa, mengapa bagaimana serta menarik kesimpulan dari isi bacaan (Ariharta, 2021). Kemampuan membaca pemahaman harus diajarkan kepada anak sekolah dasar, karena siswa akan mulai mengenal bacaan dan memfakti kebutuhan untuk memahami isi bacaan. Dalam Taksonomi Bloom terdapat empat jenis pengetahuan, yakni pengetahuan factual (K1), pengetahuan konseptual (K2), pengetahuan procedural (K3), dan pengetahuan metakognitif (K4). Sedangkan, dimensi proses kognitif memuat 6 aspek, yakni mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk membaca pemahaman.

### KISI-KISI INSTRUMEN TES PILIHAN GANDA

No	Aspek	Indikator	Tingkat Kognitif						Dimensi Kognitif	No Butir Soal	Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6			
1	Paragraf	Menganalisis kalimat utama dalam satu paragraf				✓			CAK2	3, 4, 16, 17, 25, 28, 32,	7
2	Pokok pikiran	Menganalisis pokok-pokok dalam bacaan				✓			CAK2	2, 5, 18, 27, 33, 34, 36, 37	8
3	Tema	Menganalisis tema dalam bacaan				✓			CAK2	1, 13, 26, 31,	4
4	Tokoh	Menganalisis tokoh yang ada dalam bacaan				✓			CAK2	6, 11, 21, 22, 35	5
5	Watak	Menganalisis sifat watak dalam bacaan				✓			CAK2	7, 12, 23	3
6	Latar	Menganalisis latar dalam bacaan				✓			CAK2	8, 14, 15, 24, 38	5
7	Ammanat	Menganalisis amanat yang ada dalam cerita				✓			CAK2	9, 19, 29, 39	4
8	Simpulan	Memperjelas isi dari bacaan menggunakan bahasa sesuai kaidah					✓		CSK4	10, 20, 30, 40	4
<b>Banyak butir soal</b>										<b>40</b>	

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**

Penilaian ini dilaksanakan dengan cara memberikan tanda (√) pada salah satu kolom penilaian yang sesuai dengan kriteria dan dimohonkan juga saran-saran yang membangun dari Bapak/Ibu untuk setiap butir pernyataan.

No	Penilaian Judges		Saran Perbaikan
	Butir Relevan	Butir Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		
31	✓		
32	✓		
33	✓		
34	✓		
35	✓		
36	✓		
37	✓		
38	✓		
39	✓		
40	✓		

Singaraja, 9 November 2024

Validator



Dr. Ni Ketut Desia Trisnantari, S.Pd., M.Pd  
NIP198912232015042002

## Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Media Pembelajaran

### LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

#### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

#### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

#### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MATERI

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan Capain Pembelajaran (CP)	1,2,3	3
		2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8	4
		3. Kemutakhiran materi	9,10,11,12	4
		4. Mendorong keingintahuan	13,14,15	1
		<b>Banyak</b>		<b>12</b>

**E. LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI**

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran		√		
2	Isi cerita mudah dipahami dan sesuai dengan konsep yang terdapat pada materi	√			
3	Indikator pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran		√		
4	Data dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan efektif mendukung pemahaman siswa mengenai materi tersebut	√			
5	Konsep yang disajikan pada media tidak menimbulkan makna ganda	√			
6	Konsep materi sesuai dengan indikator membaca pemahaman.	√			
7	Adanya keterkaitan yang jelas antara media dengan materi pelajaran.	√			
8	Materi pelajaran yang disajikan relevan dan komprehensif.	√			
9	Materi yang dibuat mampu memberikan informasi kepada siswa.	√			
10	Materi cerita sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka.	√			
11	Isi materi sesuai dengan topik yang dibahas pada materi Bahasa Indonesia.	√			
12	Cerita yang disajikan sesuai dengan keberagaman suatu daerah.	√			
13	Materi yang disajikan dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam membaca pemahaman.	√			
14	Media ini dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	√			
15	Media ini dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif	√			

**Komentar/Saran :**

Secara keseluruhan sudah baik, media yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hanya saja pada aspek tujuan pembelajaran dapat dilengkapi atau disempurnakan setiap unsurnya.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

***Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).***

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges I



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd

NIP. 198912232015042002



## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MEDIA

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Kegrafikan	1. Format media	1,2	2
		2. Sampul atau logo media	3,4	2
		3. Desain isi dalam media	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,	11
<b>Banyak</b>				15

### E. LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Tulisan pada media jelas untuk dibaca	√			
2	Ukuran dan format tulisan pada media jelas dibaca	√			
3	Tampilan logo aplikasi menunjukkan ciri khas cerita rakyat.	√			
4	Tampilan awal layar aplikasi menarik	√			
5	Background tampilan layar aplikasi menarik	√			
6	Warna pada tampilan aplikasi menarik tidak mencolok		√		
7	Ilustrasi gambar pada aplikasi sesuai dengan cerita	√			
8	Penggunaan animasi pada aplikasi bervariasi	√			
9	Tata letak gambar pada aplikasi tidak mengganggu tulisan	√			
10	Penempatan unsur tata letak konsisten	√			
11	Spasi antara teks sesuai dan konsisten	√			
12	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf	√			
13	Unsur interaktif sudah terlihat di dalam aplikasi		√		
14	Proses respon pada aplikasi cepat	√			
15	Aplikasi mudah untuk dioperasikan	√			

**Komentar/Saran :**

Secara umum media yang dikembangkan sudah baik, disertai dengan gambar dan tampilan yang menarik.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

- 1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi**
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges I



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd

NIP. 198912232015042002

**LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA**

**A. IDENTITAS JUDGES**

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**B. TUJUAN**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

**C. PETUNJUK**

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

**Keterangan Jawaban**

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

**D. KISI-KISI KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Menggunakan bahasa yang efektif	1	1
		2. Ketepatan bahasa	2	1
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	1
2	Kalimat	1. Ketepatan struktur kalimat	4	1
		2. Keefektifan kalimat	5	1
		3. Struktur kalimat yang sederhana	6	1
3	Aturan cara penulisan	1. Penulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI	7	1
		2. Kesesuaian penggunaan tanda baca	8	1
		3. Kesesuaian penggunaan kata baku	9	1
4	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan untuk memotivasi siswa.	10	1
<b>Banyak</b>				<b>10</b>

**E. LEMBAR KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	√			
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	√			
3	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar	√			
4	Kalimat yang digunakan lugas dan mudah dipahami	√			
5	Menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi		√		
6	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	√			
7	Menggunakan ejaan dengan tepat	√			
8	Tanda baca yang digunakan sesuai	√			
9	Menggunakan kata baku yang sesuai dengan kaidah bahasa	√			
10	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa tertarik untuk bertanya dan mencari jawaban		√		

**Komentar/Saran :**

Secara umum, bahasa yang digunakan pada aplikasi sudah baik. Hanya saja perlu diperhatikan lebih teliti lagi untuk penggunaan tanda baca pada perincian dan kalimat majemuk atau kompleks.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges I



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, M.Pd  
NIP. 198912232015042002

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP : 198504022009121009

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MATERI

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan Capain Pembelajaran (CP)	1,2,3	3
		2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8	4
		3. Kemutakhiran materi	9,10,11,12	4
		4. Mendorong keingintahuan	13,14,15	1
		<b>Banyak</b>		12

## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
2	Isi cerita mudah dipahami dan sesuai dengan konsep yang terdapat pada materi	√			
3	Indikator pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	√			
4	Data dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan efektif mendukung pemahaman siswa mengenai materi tersebut	√			
5	Konsep yang disajikan pada media tidak menimbulkan makna ganda	√			
6	Konsep materi sesuai dengan indikator membaca pemahaman.	√			
7	Adanya keterkaitan yang jelas antara media dengan materi pelajaran.	√			
8	Materi pelajaran yang disajikan relevan dan komprehensif.	√			
9	Materi yang dibuat mampu memberikan informasi kepada siswa.	√			
10	Materi cerita sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka.	√			
11	Isi materi sesuai dengan topik yang dibahas pada materi Bahasa Indonesia.	√			
12	Cerita yang disajikan sesuai dengan keberagaman suatu daerah.	√			
13	Materi yang disajikan dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam membaca pemahaman.	√			
14	Media ini dapat mendorong rasa ingin tahu siswa	√			
15	Media ini dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif	√			

**Komentar/Saran :**

*Latihan soal menggunakan uraian, sehingga kurang interaktif. Andaikan ini gunakan pilihan ganda, kalau klik benar, kasi Jempol, kalau salah kasi semangat... akan lebih interaktif.*

*LKPD kenapa isinya soal-soal.*



**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges II



Dr. Fede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 198504022009121009

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd  
 NIP : 198504022009121009  
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MEDIA

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Kegrafikan	1. Format media	1,2	2
		2. Sampul atau logo media	3,4	2
		3. Desain isi dalam media	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,	11
<b>Banyak</b>				15

**E. LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Tulisan pada media jelas untuk dibaca	√			
2	Ukuran dan format tulisan pada media jelas dibaca	√			
3	Tampilan logo aplikasi menunjukkan ciri khas cerita rakyat.	√			
4	Tampilan awal layar aplikasi menarik	√			
5	Background tampilan layar aplikasi menarik	√			
6	Warna pada tampilan aplikasi menarik tidak mencolok	√			
7	Ilustrasi gambar pada aplikasi sesuai dengan cerita	√			
8	Penggunaan animasi pada aplikasi bervariasi	√			
9	Tata letak gambar pada aplikasi tidak mengganggu tulisan	√			
10	Penempatan unsur tata letak konsisten	√			
11	Spasi antara teks sesuai dan konsisten	√			
12	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf	√			
13	Unsur interaktif sudah terlihat di dalam aplikasi	√			
14	Proses respon pada aplikasi cepat	√			
15	Aplikasi mudah untuk dioperasikan	√			

**Komentar/Saran :**

*Media sangat bagus dan Oke*

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran (✓)
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges II



Dr. Fede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 198504022009121009

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP : 198504022009121009

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

**D. KISI-KISI KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Menggunakan bahasa yang efektif	1	1
		2. Ketepatan bahasa	2	1
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	1
2	Kalimat	1. Ketepatan struktur kalimat	4	1
		2. Keefektifan kalimat	5	1
		3. Struktur kalimat yang sederhana	6	1
3	Aturan cara penulisan	1. Penulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI	7	1
		2. Kesesuaian penggunaan tanda baca	8	1
		3. Kesesuaian penggunaan kata baku	9	1
4	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan untuk memotivasi siswa.	10	1
<b>Banyak</b>				10

**E. LEMBAR KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	√			
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	√			
3	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar	√			
4	Kalimat yang digunakan lugas dan mudah dipahami	√			
5	Menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi	√			
6	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran	√			
7	Menggunakan ejaan dengan tepat	√			
8	Tanda baca yang digunakan sesuai	√			
9	Menggunakan kata baku yang sesuai dengan kaidah bahasa	√			
10	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa tertarik untuk bertanya dan mencarjawaban	√			

**Komentar/Saran :**

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

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran (√)
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges II



Dr. F. Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd

NIP. 198504022009121009

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MATERI

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MATERI

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Isi	1. Kesesuaian materi dengan Capain Pembelajaran (CP)	1,2,3	3
		2. Keakuratan materi	4,5,6,7,8	4
		3. Kemutakhiran materi	9,10,11,12	4
		4. Mendorong keingintahuan	13,14,15	1
		<b>Banyak</b>		



## E. LEMBAR KUESIONER AHLI MATERI

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Isi cerita mudah dipahami dan sesuai dengan konsep yang terdapat pada materi	✓			
3	Indikator pembelajaran sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
4	Data dan gambar yang disajikan sesuai dengan materi dan efektif mendukung pemahaman siswa mengenai materi tersebut	✓			
5	Konsep yang disajikan pada media tidak menimbulkan makna ganda	✓			
6	Konsep materi sesuai dengan indikator membaca pemahaman.	✓			
7	Adanya keterkaitan yang jelas antara media dengan materi pelajaran.	✓			
8	Materi pelajaran yang disajikan relevan dan komprehensif.		✓		
9	Materi yang dibuat mampu memberikan informasi kepada siswa.	✓			
10	Materi cerita sesuai dengan materi pada kurikulum merdeka.	✓			
11	Isi materi sesuai dengan topik yang dibahas pada materi Bahasa Indonesia.	✓			
12	Cerita yang disajikan sesuai dengan keberagaman suatu daerah.	✓			
13	Materi yang disajikan dapat memperkaya pengetahuan siswa dalam membaca pemahaman.	✓			
14	Media ini dapat mendorong rasa ingin tahu siswa		✓		
15	Media ini dapat membangun suasana pembelajaran yang aktif		✓		

**Komentar/Saran :**

Mohon variasikan penyajian materi agar lebih menarik dan tidak monoton. Pastikan lagi dengan teori-teori pada berbagai referensi.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ✓

3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges III



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP. 198912232015042002

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI MEDIA

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD", maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

### D. KISI-KISI KUESIONER AHLI MEDIA

No	Variabel	Aspek	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Validitas Kegrafikan	1. Format media	1,2	2
		2. Sampul atau logo media	3,4	2
		3. Desain isi dalam media	5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,	11
<b>Banyak</b>				15

### E. LEMBAR KUESIONER AHLI MEDIA

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Tulisan pada media jelas untuk dibaca	✓			
2	Ukuran dan format tulisan pada media jelas dibaca		✓		
3	Tampilan logo aplikasi menunjukkan ciri khas cerita rakyat.	✓			
4	Tampilan awal layar aplikasi menarik	✓			
5	Background tampilan layar aplikasi menarik	✓			
6	Warna pada tampilan aplikasi menarik tidak mencolok	✓			
7	Ilustrasi gambar pada aplikasi sesuai dengan cerita	✓			
8	Penggunaan animasi pada aplikasi bervariasi		✓		
9	Tata letak gambar pada aplikasi tidak mengganggu tulisan	✓			
10	Penempatan unsur tata letak konsisten	✓			
11	Spasi antara teks sesuai dan konsisten		✓		
12	Tidak banyak menggunakan kombinasi huruf		✓		
13	Unsur interaktif sudah terlihat di dalam aplikasi		✓		
14	Proses respon pada aplikasi cepat		✓		
15	Aplikasi mudah untuk dioperasikan		✓		

**Komentar/Saran :**

Bisa dijadikan pertimbangan masukan yang telah diberikan dalam hal unsur interaktif pada evaluasi agar menjadi lebih jelas.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran ✓
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges III



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP. 198912232015042002

## LEMBAR VALIDASI PENILAIAN AHLI BAHASA

### A. IDENTITAS JUDGES

Nama : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd

NIP : 198912232015042002

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

### B. TUJUAN

Sehubungan dengan adanya pengembangan media interaktif berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD, maka melalui instrumen ini kami mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrument yang telah dibuat untuk meningkatkan kualitas instrument sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### C. PETUNJUK

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

#### Keterangan Jawaban

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

**D. KISI-KISI KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir	Banyak Butir
1	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	1. Menggunakan bahasa yang efektif	1	1
		2. Ketepatan bahasa	2	1
		3. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	3	1
2	Kalimat	1. Ketepatan struktur kalimat	4	1
		2. Keefektifan kalimat	5	1
		3. Struktur kalimat yang sederhana	6	1
3	Aturan cara penulisan	1. Penulisan yang digunakan sesuai dengan PUEBI	7	1
		2. Kesesuaian penggunaan tanda baca	8	1
		3. Kesesuaian penggunaan kata baku	9	1
4	Dialogis dan interaktif	1. Kemampuan untuk memotivasi siswa.	10	1
<b>Banyak</b>			<b>10</b>	

**E. LEMBAR KUESIONER AHLI BAHASA**

No	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Bahasa yang digunakan dalam aplikasi mudah dipahami	✓			
2	Kalimat yang digunakan mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan	✓			
3	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan usia anak sekolah dasar	✓			
4	Kalimat yang digunakan lugas dan mudah dipahami		✓		
5	Menggunakan kalimat efektif dalam menguraikan materi		✓		
6	Menggunakan kalimat yang sederhana dan langsung ke sasaran		✓		
7	Menggunakan ejaan dengan tepat	✓			
8	Tanda baca yang digunakan sesuai		✓		
9	Menggunakan kata baku yang sesuai dengan kaidah bahasa		✓		
10	Bahasa yang digunakan mampu membuat siswa tertarik untuk bertanya dan mencari		✓		

	jawaban				
--	---------	--	--	--	--

**Komentar/Saran :**

Ada beberapa tata bahasa dan tata tulis yang harus disesuaikan dengan EYD.

**Kesimpulan**

Instrumen ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa perlu direvisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*Nb. (Mohon diberi lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak / Ibu).*

Singaraja, 3 Desember 2024

Judges III



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.P

NIP. 198912232015042002



## Lampiran 8. Hasil Uji Kepraktisan Guru

### UJI KEPRAKTISAN KUESIONER RESPON GURU

#### A. JUDUL PENELITIAN

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

#### B. PENGANTAR

Kuesioner ini disebarakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

#### C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

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

#### D. IDENTITAS GURU

Nama : Ni Putu Mitha Andini, S.Pd  
 NIP : -  
 Jabatan : Guru Kelas V  
 Sekolah : SD No.4 Kerobokan Kelod

## E. LEMBAR KUESIONER GURU

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian		✓		
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca	✓			
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media	✓			
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan	✓			
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa	✓			
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan	✓			
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja	✓			
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran		✓		
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita	✓			
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

Komentar/Saran :  
*Media yang dikembangkan sesuai dengan pembelajaran dan sangat bagus*

Kerobokan, 7 Desember 2024

Guru Kelas V

*Ni Putu Mitha Andini, S.Pd*

NIP. -

**UJI KEPRAKTISAN  
KUESIONER RESPON GURU**

**A. JUDUL PENELITIAN**

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

**B. PENGANTAR**

Kuesioner ini disebarkan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

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

**D. IDENTITAS GURU**

Nama : Ida Ayu Kd.P Ratika Dewi, S.Pd.,Gr.  
 NIP : 198404082009012005  
 Jabatan : Guru Kelas VI  
 Sekolah : SD No.4 Kerobokan Kelod

## E. LEMBAR KUESIONER GURU

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian	✓			
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca	✓			
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media		✓		
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan	✓			
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa	✓			
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan	✓			
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja	✓			
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran		✓		
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita		✓		
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

## Komentar/Saran :

Sarananya tampilan lebih bervariasi lagi sekiranya menampilkan cerita bergambar. Bisa pula menampilkan pantun & puisi agar mudah dipahami oleh siswa.

Kerobokan, 7 Desember 2024

Guru Kelas VI



Ida Ayu Kd.P Ratika Dewi, S.Pd.,Gr.

NIP. 198404082009012005

## Lampiran 9. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

### UJI KEPRAKTISAN KUESIONER RESPON SISWA

#### A. JUDUL PENELITIAN

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

#### B. PENGANTAR

Kuesioner ini disebarakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

#### C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Jawaban

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

#### D. IDENTITAS SISWA

Nama : NI KADEK NANDA DWI LESTARI  
 Kelas : V  
 Sekolah : SD No. 4 Kerobokan kelod

**E. LEMBAR KUESIONER SISWA**

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian		✓		
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca		✓		
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media	✓			
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan		✓		
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa		✓		
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan		✓		
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja	✓			
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	✓			
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita	✓			
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

**Komentar/Saran :**

Media ini sangat bagus, namun cerita rakyat nya hanya sedikit.....  
 Selain saya cerita rakyat yang ada di media ini ditambah lagi.....  
 .....

Kerobokan, 15 November 2024

Siswa Kelas V

*Handwritten signature*

NI KADEK NANDA DWI LESTARI

**UJI KEPRAKTISAN  
KUESIONER RESPON SISWA**

**A. JUDUL PENELITIAN**

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

**B. PENGANTAR**

Kuesioner ini disebarakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

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

**D. IDENTITAS SISWA**

Nama : Nikadek Ayu Lestari dani  
Kelas : V  
Sekolah : SD No 4 Kerobokan Kelod

## E. LEMBAR KUESIONER SISWA

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian	✓			
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca	✓			
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media	✓			
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan	✓			
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa	✓			
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan	✓			
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja	✓			
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	✓			
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita	✓			
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

## Komentar/Saran :

Sangat bagus, aplikasinya sangat bagus. Mudah untuk dibaca  
 saran saya aplikasinya lebih perbanyak cerita lainnya.  
 saya suka dengan aplikasinya, karena mudah di baca.

Kerobokan, 15 November 2024

Siswa Kelas V

Devi

Ni Kadek Ayu Kesbari Dewi



**UJI KEPRAKTISAN  
KUESIONER RESPON SISWA**

**A. JUDUL PENELITIAN**

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

**B. PENGANTAR**

Kuesioner ini disebarakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

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

**D. IDENTITAS SISWA**

Nama : i Made Rwi Meidana Putra  
Kelas : V  
Sekolah : SD 4 Krobakan Kelod


## E. LEMBAR KUESIONER SISWA

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian	✓			
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca	✓			
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media	✓			
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan		✓		
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa		✓		
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan	✓			
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja		✓		
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	✓			
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita		✓		
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

Komentar/Saran :  
 sangat bagus dan baik sebaiknya aplikasinya mudah di  
 instan

Kerobokan, 15 November 2024

Siswa Kelas V

  
 I Made Dwi Perdana Putra

**UJI KEPRAKTISAN  
KUESIONER RESPON SISWA**

**A. JUDUL PENELITIAN**

Pengembangan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

**B. PENGANTAR**

Kuesioner ini disebarakan kepada siswa dengan tujuan untuk mengetahui pendapat tentang aplikasi "Cerita Bergambar" sebagai media interaktif untuk meningkatkan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pendapat siswa akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dari aplikasi yang dikembangkan

**C. PETUNJUK PENGISIAN**

1. Sebelum mengisi bacalah petunjuk dengan cermat
2. Kuesioner ini terdiri dari 13 butir pertanyaan
3. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian siswa untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Jawaban**

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

**D. IDENTITAS SISWA**

Nama : NI KADEK NANDA DWI LESTARI  
 Kelas : V  
 Sekolah : SD No. 4 Kerobokan Kelod

**E. LEMBAR KUESIONER SISWA**

Indikator	Pernyataan	Penilaian			
		4	3	2	1
Kemenarikan produk	1. Desain logo pada aplikasi menarik perhatian		✓		
	2. Ukuran dan jenis font pada media ini sesuai dan dapat dibaca		✓		
	3. Kombinasi warna, gambar, jenis dan ukuran huruf sesuai dengan tampilan isi dalam media	✓			
	4. Media ini dilengkapi dengan ilustrasi, animasi dan gambar yang sesuai dengan cerita yang disajikan		✓		
Kemudahan penggunaan produk	1. Media ini mudah digunakan oleh siswa		✓		
	2. Tombol pada media ini mudah untuk dioperasikan		✓		
	3. Media ini mudah dan praktis dibawa ke mana saja	✓			
	4. Bahasa dan tulisan pada media ini mudah dipahami	✓			
Manfaat produk	1. Media ini dapat melatih belajar secara mandiri	✓			
	2. Media ini efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran	✓			
	3. Media ini dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran	✓			
	4. Media ini dapat membantu dalam menyampaikan materi mengenai cerita	✓			
	5. Media ini dapat melatih membaca pemahaman	✓			

**Komentar/Saran :**

Media ini sangat bagus, namun cerita rakyat nya hanya sedikit.....  
 Selain saya cerita rakyat yang ada di media ini ditambah lagi.....  
 .....

Kerobokan, 15 November 2024

Siswa Kelas V

*Ni Kadek Nanda Dwi Lestari*

NI KADEK NANDA DWI LESTARI

## Lampiran 10. Uji Empiris Instrumen Efektivitas

## LEMBAR JAWABAN

Nama : A-A Maje Nova Pradipta  
 Kelas : 5  
 Mata Pelajaran : B. Indonesia  
 Asal Sekolah : S.P.4 KEYOBOKAN KELOD  
 Hari Tanggal : SENIN, 18 November 2024

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat antara a,b,c atau d

<del>1</del>	A	<del>B</del>	C	D
2	A	B	<del>C</del>	D
3	<del>A</del>	B	C	D
<del>4</del>	A	B	C	<del>D</del>
5	A	B	<del>C</del>	D
<del>6</del>	A	B	C	<del>D</del>
7	A	B	<del>C</del>	D
8	A	B	C	<del>D</del>
9	A	<del>B</del>	C	D
10	A	B	C	<del>D</del>
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	<del>A</del>	B	C	D
14	A	B	C	<del>D</del>
15	A	B	<del>C</del>	D
<del>16</del>	<del>A</del>	B	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
<del>18</del>	A	B	<del>C</del>	D
19	A	B	<del>C</del>	D
20	A	<del>B</del>	C	D
21	A	B	<del>C</del>	D
22	A	B	C	<del>D</del>
<del>23</del>	A	<del>B</del>	C	D
24	<del>A</del>	B	C	D
25	A	<del>B</del>	C	D
26	A	B	<del>C</del>	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	<del>C</del>	D
31	A	<del>B</del>	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
<del>33</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>34</del>	A	<del>B</del>	C	<del>D</del>
35	A	<del>B</del>	C	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	<del>C</del>	D
38	A	B	C	<del>D</del>
<del>39</del>	<del>A</del>	B	C	D
<del>40</del>	<del>A</del>	B	C	D

**Lampiran 11. Soal Membaca Pemahaman Uji Efektivitas**

<b>Variabel</b>	<b>Dimensi</b>	<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Dimensi Kognitif</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Butir</b>
Membaca Pemahaman	Pemahaman Literal	Paragraf	Menganalisis kalimat utama dalam suatu paragraf (C4)	C4K2	7	3, 4, 15, 16, 22, 25, 29
		Pokok Pikiran	Menganalisis pokok-pokok dalam bacaan (C4)	C4K2	8	2, 5, 17, 24, 30, 31, 32, 33
		Tema	Menganalisis tema dalam bacaan (C2)	C2K2	4	1, 12, 23, 28
		Tokoh	Menganalisis tokoh yang ada dalam bacaan (C1)	C1K2	5	10, 20
		Watak	Menganalisis sifat/ watak dalam bacaan (C4)	C4K2	3	6, 11
	Pemahaman Struktual	Latar	Menganalisis latar dalam bacaan (C4)	C4K2	5	7, 13, 14, 21, 34
	Pemahaman Inferensial	Amanat	Menganalisis amanat yang ada dalam cerita (C4)	C4K2	4	8, 18, 27, 35
		Simpulan	Memperjelas isi dari bacaan menggunakan bahasa sesuai kaidah (C5)	C5K2	4	9, 19, 26, 36
	<b>Banyak Butir Soal</b>					

**LEMBAR SOAL TES PILIHAN GANDA**

Mata Pelajaran : Bahasa. Indonesia  
Pokok Bahasan : Teks Fiksi (Cerita Rakyat)  
Kelas/ Semester : V/ II

---

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b,c atau d pada jawaban yang dianggap paling benar!

1. Kata berikut yang sesuai untuk tema karangan fiksi Kisah Bulu Tengon, *kecuali*....
  - a. Keberanian
  - b. Kasih sayang
  - c. Hidup rukun
  - d. Percintaan
2. Pokok pikiran pada paragraf pertama dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon adalah....
  - a. Berharap adanya keturunan
  - b. Sebuah desa
  - c. Seseorang anak
  - d. Menolak lamaran
3. Kalimat utama pada paragraf kedua dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon adalah....
  - a. Saat tiba di hutan belantara, Ku Anyi mendengar suara-suara aneh.
  - b. Suatu hari, Ku Anyi pergi berburu
  - c. Dia melihat sebutir telur terletak di atas daun jemelai
  - d. Dia mengajak anjingnya yang setia
4. Kalimat utama pada paragraf ketiga dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon adalah....
  - a. Keesokan harinya Ku Anyi terbangun karena mendengar suara
  - b. Mereka berdua lalu beristirahat
  - c. Sambil meletakkan telur dan bambu betung itu
  - d. Dia menyerahkan hasil temuannya pada istrinya.
5. Pokok pikiran pada paragraf kelima dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon adalah....
  - a. Memajukan desa

- b. Lebih makmur
  - c. Seseorang anak
  - d. Kesejahteraan rakyat
6. Watak tokoh Ku Anyi dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon, *kecuali*....
- a. Penakut
  - b. Pemberani
  - c. Sabar
  - d. Sopan
7. Bagaimana latar sosial dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon?
- a. Suasana pedesaan
  - b. Kehidupan zaman dahulu
  - c. Kehidupan zaman kerajaan
  - d. Tradisi suku bangsa Dayak
8. Apa amanat yang tersirat dari karangan fiksi Kisah Bulu Tengon?
- a. Jadilah orang yang pemberani
  - b. Jadilah seseorang yang sabar dalam menghadapi sesuatu
  - c. Rajinlah berdoa agar permintaan kita cepat dikabulkan.
  - d. Tetaplah berusaha untuk mencapai yang kita inginkan.
9. Simpulan yang tepat dari karangan fiksi Legenda Sumber Garam Sepang adalah ....
- a. Pada zaman dahulu hiduplah seseorang pasangan suami istri yang menjadi kepala suku di daerahnya mengenai suku dayak.
  - b. Pada zaman dahulu dalam sebuah kerajaan ada pasangan suami istri yang suka berburu di hutan belantara. Dan menemukan sebuah telur dan bambu betung yang mengubah nasib mereka.
  - c. Pada zaman dahulu ada seseorang kepala suku dayak yang suka berburu dan pada akhirnya menemukan sesuatu di hutan yang tidak terduga. Pada akhirnya ia menemukan anak dan anak tersebut dihormati seperti ayahnya.
  - d. Pada zaman dahulu ada seseorang pria yang dihormati namun belum memiliki keturunan, berkat dari Tuhan dari hasil temuannya di hutan ia memiliki keturunan dan salah satu keturunannya menjadi ketua suku bangsa dayak.



10. Siapakah tokoh utama dari cerita Asal Usul Burung Cendrawasih?
- Adik tiri Kweiya
  - Kweiya
  - Ibu Kweiya
  - Burung Cendrawasih
11. Watak dari Ibu Kweiya dan tindakan yang menunjukkan watak tersebut adalah....
- Pemberani, dapat dilihat dari tindakannya yang mencari Kweiya ke hutan
  - Sabar, dapat dilihat dari tindakannya yang tidak memarahi anak tirinya karena sudah berbohong
  - Penyayang, dapat dilihat dari tindakannya yang menangis saat melihat Kweiya menjadi burung
  - Setia, dapat dilihat dari tindakannya yang mencari Kweiya ke hutan dan selalu ingin bersama Kweiya.
12. Kata yang tepat untuk tema cerita Asal Usul Burung Cendrawasih adalah....
- Kasih sayang
  - Penyesalan
  - Percintaan
  - Kebohongan seseorang
13. Latar waktu yang terjadi pada cerita Asal Usul Burung Cendrawasih adalah....
- Pagi
  - Siang
  - Malam
  - Lampau
14. Latar sosial pada cerita Asal Usul Burung Cendrawasih, *kecuali*....
- Masih menggunakan bahan alami dalam kehidupan sehari-hari
  - Masyarakat masih memakai pakaian tradisional
  - Situasi keadaan masih dikelilingi hutan
  - Mayoritas masyarakat berkulit gelap
15. Bacalah kutipan paragraf berikut!

*Diam-diam, mereka menjebak Kweiya agar tersesat di hutan. Saat ibunya bertanya, mereka bilang bahwa Kweiya sengaja pergi karena tak mau hidup bersama mereka lagi. Kweiya yang tersesat di hutan tak menyerah. Dia membangun rumah kayu yang sederhana. Sehari-hari, dia berburu. Kulit binatang hasil buruannya, dia pintal menjadi benang.*

Kalimat utama paragraf tersebut terdapat pada...

- a. Di awal paragraf dengan kalimat “*Diam-diam, mereka menjebak Kweiya agar tersesat di hutan*”
- b. Di tengah paragraf dengan kalimat “*Kweiya yang tersesat di hutan tak menyerah*”
- c. Di akhir paragraf dengan kalimat “*Kulit binatang hasil buruannya, dia pintal menjadi benang*”
- d. Di awal dan di akhir paragraf dengan kalimat di awal paragraf “*Diam-diam, mereka menjebak Kweiya agar tersesat di hutan* dan di tegaskan di akhir kalimat “*Kulit binatang hasil buruannya, dia pintal menjadi benang*”

16. Bacalah kutipan paragraf berikut!

*Dia telah berubah menjadi seekor burung yang indah. Ibu Kweiya menangis, lalu dia mengejar Kweiya dan mengambil sedikit pintalan benang itu. Ibu Kweiya pun ikut menyisipkan benang di bawah lengannya, ajaib!. Dia juga berubah menjadi burung dan bisa terbang menyusul Kweiya.*

Kalimat utama pada paragraf tersebut adalah....

- a. Dia telah berubah menjadi seekor burung yang indah
- b. Ibu Kweiya pun ikut menyisipkan benang di bawah lengannya
- c. Ibu Kweiya menangis, lalu dia mengejar Kweiya dan mengambil sedikit pintalan benang itu.
- d. Dia juga berubah menjadi burung dan bisa terbang menyusul Kweiya.

17. Bacalah kutipan paragraf berikut!

*Dia telah berubah menjadi seekor burung yang indah. Ibu Kweiya menangis, lalu dia mengejar Kweiya dan mengambil sedikit pintalan benang itu. Ibu Kweiya pun ikut menyisipkan benang di bawah lengannya, ajaib!. Dia juga berubah menjadi burung dan bisa terbang menyusul Kweiya.*

Pokok pikiran dari kutipan paragraf di atas adalah....

- a. Pintalan benang
- b. Menyisipkan pintalan benang
- c. Berubah menjadi burung
- d. Burung yang indah

18. Amanat yang sesuai dari cerita Asal Usul Burung Cendrawasih adalah....

- a. Jangan bertengakar dengan saudara sendiri
- b. Kita harus saling menghargai sesama saudara
- c. Selalu sayangi keluarga, karena keluarga adalah rumah
- d. Hidup hanya sekali, jangan lupa melakukan kebaikan

19. Bacalah paragraf berikut!

*Dahulu kala ada seseorang anak yang bernama Kweiya yang tinggal bersama Ibunya dan tiga saudara tiri, yang benci terhadap dirinya. Suatu hari Kweiya dijebak di hutan dan ia tersesat, namun Ibu Kweiya tidak mengetahui hal tersebut. Pada akhirnya Ibu Kweiya mencari Kweiya ke hutan, ia menemukan Kweiya sudah berubah menjadi seekor burung yang indah. Ibu Kweiya menangis, lalu Ibu Kweiya menyisipkan benang ditanganya secara ajaib Ibu Kweiya juga berubah menjadi seekor burung. Sejak itu burung tersebut dikenal dengan burung Cendrawasih.*

Simpulan paragraf di atas adalah....

- a. Kisah Kweiya yang tersesat di hutan
- b. Kisah Kweiya dan Ibunya secara ajaib menjadi seekor burung yang dikenal dengan burung Cendrawasih
- c. Kisah Kweiya yang berubah menjadi seekor burung yang indah
- d. Kisah saudara yang saling membenci

20. Bacalah kutipan kalimat berikut!

*Seseorang wanita yang menyebabkan Kerajaan Kahuripan diserang wabah penyakit aneh. Sehingga, penduduknya banyak yang meninggal.*

Siapakah tokoh pada kutipan kalimat tersebut?

- a. Raja Erlangga
- b. Patih Narottama
- c. Calon Arang

d. Wanita Penyihir

21. Kutipan kalimat yang menunjukkan waktu kejadian dalam cerita Calon Arang adalah....

- a. Suatu malam, Bahula mulai melaksanakan tugasnya
- b. Bahula meninggalkan rumah, dan menuju ke rumah Empu Bharada untuk menyerahkan kitab pusaka itu.
- c. Sesampai di Desa Girah, rupanya Calon Arang telah siap
- d. Terjadi saat masa lampau

22. Kutipan kalimat yang menunjukkan tempat kejadian dalam cerita Calon Arang adalah....

- a. Dia menarik mundur pasukannya dan kembali ke istana
- b. Bahula mulai melaksanakan tugasnya. Setelah yakin keadaan aman, dia mengendap-endap memasuki kamar Calon Arang.
- c. Dia mengambil kerisnya dan menuju ke Desa Girah ditemani Bahula
- d. Pesta pernikahan pun diselenggarakan

23. Kata berikut yang tepat untuk tema cerita Calon Arang adalah....

- a. Kedamaian
- b. Kerukunan
- c. Kejahatan
- d. Keberanian

24. Pokok pikiran pada paragraf ketiga dari cerita Calon Arang adalah.....

- a. Senjata keris
- b. Wabah penyakit
- c. Mengalahkan calon arang
- d. Kitab pusaka

25. Bacalah kutipan paragraf berikut ini!

*Suatu hari, Kerajaan Kahuripan diserang wabah penyakit aneh. Penduduknya banyak yang meninggal. Raja Erlangga dan Patih Narottama pun kebingungan. Setelah diselidiki, penyakit aneh itu ternyata disebarkan oleh seorang wanita penyihir bernama Serat Asih alias Calon Arang.*

Kalimat utama pada kutipan paragraf di atas adalah....

- a. Suatu hari, Kerajaan Kahuripan diserang wabah penyakit aneh
- b. Setelah diselidiki, penyakit aneh itu ternyata disebarkan oleh seorang wanita penyihir

bernama Serat Asih alias Calon Arang

- c. Penduduknya banyak yang meninggal
- d. Sayangnya, Calon Arang tak mudah dikalahkan

26. Simpulan yang sesuai dari cerita Calon Arang adalah....

- a. Seseorang wanita penyihir yang jahat bernama Calon Arang, membuat kekacauan di Kerajaan Kahuripan
- b. Wabah penyakit yang disebabkan oleh Calon Arang membuat banyak penduduk meninggal.
- c. Seorang wanita penyihir membuat wabah penyakit sehingga membuat penduduk banyak meninggal. Namun pada akhirnya wabah tersebut hilang karena Empu Bharada.
- d. Wanita penyihir bernama Calon Arang yang tinggal di desa Girah, membuat wabah penyakit aneh sehingga Empu Bharada dan Bahula membunuh Calon Arang dengan keris Weling Putih

27. Pesan yang sesuai dengan isi cerita dari Calon Arang, *kecuali*....

- a. Janganlah dendam kepada orang yang menyakiti kita
- b. Jangan pernah melakukan sesuatu, yang dapat merugikan orang lain
- c. Seseorang pemimpin harus memberikan keputusan yang tegas
- d. Jangan melakukan kejahatan, sampai melukai seseorang

28. Kata berikut yang sesuai untuk tema cerita Kebo Iwa, *kecuali*....

- a. Kerajaan
- b. Sosial
- c. Pahlawan
- d. Sejarah

29. Bacalah kutipan paragraf berikut ini!

*Dahulu, hiduplah seorang anak laki-laki yang memiliki nafsu makan sangat besar. Namanya Kebo Iwa, artinya Paman Kerbau. Dia dinamai seperti itu, karena dia terus makan seperti kerbau. Begitu banyak makannya, badannya pun menjadi besar dan kuat. Sekarang, Kebo Iwa menjadi pemuda yang tangguh. Dia bekerja sebagai penjaga*

*keamanan di desanya. Dengan badannya yang besar, dia mudah mengalahkan siapa saja yang hendak mengganggu desanya. Karena kehebatannya, Raja Bedahulu mengangkatnya menjadi patih kerajaan.*



Kalimat utama pada paragraf di atas adalah....

- a. Karena kehebatannya, Raja Bedahulu mengangkatnya menjadi patih kerajaan
- b. Dahulu, hiduplah seorang anak laki-laki yang memiliki nafsu makan sangat besar
- c. Begitu banyak makannya, badannya pun menjadi besar dan kuat
- d. Dengan badannya yang besar, dia mudah mengalahkan siapa saja yang hendak mengganggu desanya.

30. Pokok pikiran pada kutipan paragraf di atas adalah....

- a. Pria raksaka
- b. Kebo Iwa
- c. Pria yang memiliki nafsu makan besar
- d. Kebo Iwa menjadi pemuda yang tangguh

31. Bacalah kutipan paragraf berikut ini !

*Patih Kerajaan Majapahit yang bernama Gajah Mada menjadi gelisah, dari dulu dia memiliki tekad menyatukan seluruh nusantara. Dia bahkan bersumpah untuk tidak memakan buah palapa jika tekadnya itu belum tercapai. Sumpah itu dikenal dengan Sumpah Palapa. Dengan adanya Kebo Iwa, dia tak bisa menyerang Bali. Dia mencari akal. Dia mengundang Kebo Iwa untuk datang ke jamuan makan di Kerajaan Majapahit.*

Apa pokok pikiran dari kutipan paragraf di atas?

- a. Sumpah palapa
- b. Kerajaan Majapahit
- c. Gajah Mada
- d. Menyatukan seluruh nusantara

32. Kutipan kalimat yang menunjukkan watak licik dari tokoh Gajah Mada adalah....

- a. Patih Gajah Mada lalu menjelaskan bahwa Majapahit kekurangan air. Dia meminta bantuan Kebo Iwa untuk menggali sumur raksasa.
- b. Tiba-tiba saja pasukan Majapahit menutup lubang itu dengan tanah dan batu.
- c. Niatku bukan untuk menjajah, tapi untuk mempersatukan nusantara ini!" kata Patih Gajah Mada.
- d. Patih Gajah Mada melesat menuju gunung itu, dia kembali membawa segenggam kapur dan mengoleskannya ke kepala Kebo Iwa.

33. Kutipan kalimat yang menunjukkan watak setia dari tokoh Kebo Iwa adalah....
- Kebo Iwa langsung lemas tak bertenaga. Dengan mudah, Patih Gajah Mada mengalahkannya
  - Kebo Iwa amat tersanjung. Lalu, dia pun mengucap sumpah
  - Kebo Iwa pun bimbang. "Aku tak bisa menyerah. Aku sudah bersumpah menjaga Bali selama aku masin bernapas"
  - Tidak apa-apa, kematianku membawa kebaikan bagi kita semua," ucap Kebo Iwa sebelum meninggal
34. Kutipan kalimat yang menandakan tempat kejadian pada cerita Kebo Iwa adalah....
- Dia mengundang Kebo Iwa untuk datang ke jamuan makan di Kerajaan Majapahit
  - Kebo Iwa berada di dalam tanah dan menggali, tiba-tiba saja pasukan Majapahit menutup lubang itu dengan tanah dan batu.
  - Akhirnya, Kerajaan Majapahit dengan mudah menaklukkan Pulau Bali
  - Dia meminta bantuan Kebo Iwa untuk menggali sumur raksasa
35. Amanat yang sesuai dari cerita Kebo Iwa adalah....
- Jadilah seseorang yang rela berkorban demi tujuan mulia.
  - Jangan pernah menyerah, untuk membela kebenaran
  - Belajarlah untuk saling menghargai antar sesama
  - Jangan pernah menyerah untuk selalu berjuang
36. Simpulan yang sesuai dari cerita Kebo Iwa adalah....
- Seseorang pria yang memiliki nafsu makan besar bernama Kebo Iwa diangkat menjadi patih dan rela berkorban demi menjaga pulau Bali
  - Seseorang pria bernama Kebo Iwa yang memiliki kesaktian sehingga berani bertarung melawan Patih Gajah Mada
  - Seseorang pria besar bernama Kebo Iwa yang memiliki tekad untuk menyatukan seluruh nusantara
  - Seorang pria yang bernama Kebo Iwa yang diangkat menjadi patih di kerajaan dan ia rela berkorban untuk membela kerajaan











## Lampiran 16. Analisis Daya Pengecoh

Nomor Soal	Pilihan Jawaban				Kunci Jawaban	Keterangan
	A	B	C	D		
1	4	17	2	3	B	Semua pengecoh baik
2	4	3	15	4	C	Semua pengecoh baik
3	14	4	4	4	A	Semua pengecoh baik
4	3	6	3	14	D	Semua pengecoh baik
5	6	6	7	7	C	Semua pengecoh baik
6	#REF!	####	#REF!	#REF!		
7	6	5	13	2	C	Semua pengecoh baik
8	1	2	3	20	D	Pengecoh A kurang baik
9	4	10	9	3	B	Semua pengecoh baik
10	5	2	3	16	D	Semua pengecoh baik
11	#REF!	####	#REF!	#REF!		
12	#REF!	####	#REF!	#REF!		
13	18	3	2	3	A	Semua pengecoh baik
14	2	2	3	19	D	Semua pengecoh baik
15	5	5	13	3	C	Semua pengecoh baik
16	18	4	2	2	A	Semua pengecoh baik
17	16	3	5	2	A	Semua pengecoh baik
18	4	1	16	5	C	Pengecoh B kurang baik
19	3	6	15	2	C	Semua pengecoh baik
20	3	17	2	4	B	Semua pengecoh baik
21	4	4	16	2	C	Semua pengecoh baik
22	#REF!	####	#REF!	#REF!		
23	3	17	4	2	B	Semua pengecoh baik
24	17	5	1	3	A	Pengecoh C kurang baik
25	2	18	3	3	B	Semua pengecoh baik
26	3	2	18	3	C	Semua pengecoh baik
27	1	4	2	19	D	Pengecoh A kurang baik
28	18	4	1	3	A	Pengecoh C kurang baik
29	4	7	13	2	C	Semua pengecoh baik
30	3	7	12	4	C	Semua pengecoh baik
31	4	14	3	5	B	Semua pengecoh baik
32	1	15	6	4	B	Pengecoh A kurang baik
33	4	3	15	4	C	Semua pengecoh baik
34	1	3	2	20	D	Pengecoh A kurang baik
35	2	18	2	4	B	Semua pengecoh baik
36	18	3	4	1	A	Pengecoh D kurang baik
37	2	4	14	6	C	Semua pengecoh baik
38	3	21	1	1	B	Pengecoh C dan D kurang baik
39	18	3	2	3	A	Semua pengecoh baik
40	12	5	3	6	A	Semua pengecoh baik

Pengecoh dikatakan baik apabila terdapat 5% dari jumlah responden yang menjawab option tersebut.

## Lampiran 17. Lembar Pretest

## LEMBAR JAWABAN

Nama : NIKADEK NANDA DWI LE STARI  
 Kelas :  $\checkmark$   
 Mata Pelajaran : BAHASA INDONESIA  
 Asal Sekolah : SD NO. 4 KEROBOKAN KELOD  
 Hari Tanggal : SELASA, 19, NOVEMBER, 2024

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat antara a,b,c atau d

<del>1</del>	A	B	<del>C</del>	D
2	A	B	<del>C</del>	D
<del>3</del>	A	<del>B</del>	C	D
4	A	B	C	<del>D</del>
5	A	B	<del>C</del>	D
6	A	B	C	<del>D</del>
<del>7</del>	<del>A</del>	B	C	D
8	A	B	C	<del>D</del>
9	A	<del>B</del>	C	D
10	A	B	C	<del>D</del>
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	<del>A</del>	B	C	D
14	A	B	C	<del>D</del>
15	A	B	<del>C</del>	D
16	<del>A</del>	B	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	B	<del>C</del>	D
<del>19</del>	<del>A</del>	B	C	D
20	A	<del>B</del>	C	D

<del>21</del>	A	<del>B</del>	C	D
22	A	B	C	<del>D</del>
23	A	<del>B</del>	C	D
<del>24</del>	A	<del>B</del>	C	D
25	A	<del>B</del>	C	D
26	A	B	<del>C</del>	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	<del>C</del>	D
31	A	<del>B</del>	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
<del>33</del>	<del>A</del>	B	C	D
<del>34</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>35</del>	A	B	<del>C</del>	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	C	D
38	A	B	C	D
39	A	B	C	D
40	A	B	C	D

### LEMBAR JAWABAN

Nama : Ni Kadek Dwi Candra wulanari  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Asal Sekolah : SD. No 4 Kerobokan Kelad  
 Hari Tanggal : Selasa, 19, Noverber, 2024

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat antara a,b,c atau d

1	A	<del>B</del>	C	D
2	A	B	<del>C</del>	D
<del>3</del>	A	B	<del>C</del>	D
4	A	B	C	<del>D</del>
<del>5</del>	<del>A</del>	B	C	D
6	A	B	C	<del>D</del>
<del>7</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>8</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>9</del>	A	B	<del>C</del>	D
10	A	B	C	<del>D</del>
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	<del>A</del>	B	C	D
14	A	B	C	<del>D</del>
15	A	B	<del>C</del>	D
16	<del>A</del>	B	C	D
<del>17</del>	A	B	<del>C</del>	D
<del>18</del>	A	<del>B</del>	C	D
<del>19</del>	A	<del>B</del>	C	D
20	A	<del>B</del>	C	D

21	A	B	<del>C</del>	D
22	A	B	C	<del>D</del>
<del>23</del>	<del>A</del>	B	C	D
24	<del>A</del>	B	C	D
<del>25</del>	<del>A</del>	B	C	D
26	A	B	<del>C</del>	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	<del>C</del>	D
<del>31</del>	<del>A</del>	B	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
33	A	B	<del>C</del>	D
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	<del>B</del>	C	D
<del>36</del>	A	<del>B</del>	C	D
37	A	B	C	D
38	A	B	C	D
39	A	B	C	D
40	A	B	C	D

Lampiran 18. Lembar *Posttest*

pc

## LEMBAR JAWABAN

Nama : Ni Kadek Dwi Candra wulandari  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Asal Sekolah : SD. Noto Ketobokan Kelod  
 Hari Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat antara a,b,c atau d

1	A	<del>B</del>	C	D
2	A	B	<del>C</del>	D
3	<del>A</del>	B	C	D
4	A	B	C	<del>D</del>
5	<del>A</del>	B	C	D
6	A	B	C	<del>D</del>
7	A	B	<del>C</del>	D
8	A	B	C	<del>D</del>
9	<del>A</del>	B	C	D
10	A	<del>B</del>	C	D
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	<del>A</del>	B	C	D
14	A	B	C	<del>D</del>
15	A	B	<del>C</del>	D
16	<del>A</del>	B	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	<del>B</del>	C	D
19	A	B	<del>C</del>	D
20	A	<del>B</del>	C	D
21	A	B	<del>C</del>	D
22	A	B	C	<del>D</del>
23	A	<del>B</del>	C	D
24	<del>A</del>	B	C	D
25	A	<del>B</del>	C	D
26	A	B	<del>C</del>	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	<del>C</del>	D
31	A	<del>B</del>	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
33	A	B	<del>C</del>	D
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	<del>B</del>	C	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	C	D
38	A	B	C	D
39	A	B	C	D
40	A	B	C	D



## LEMBAR JAWABAN

Nama : Ni Kadek Nanda Dwi Lestari  
 Kelas : V  
 Mata Pelajaran : B. Indonesia  
 Asal Sekolah : SD NO. 4 KEROBOKAN KELOD  
 Hari Tanggal :

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat antara a,b,c atau d

1	A	<del>B</del>	C	D
2	A	B	<del>C</del>	D
3	<del>A</del>	B	C	D
4	A	B	C	<del>D</del>
5	A	B	<del>C</del>	D
6	A	B	C	<del>D</del>
7	A	B	<del>C</del>	D
8	A	B	C	<del>D</del>
9	A	<del>B</del>	C	D
10	<del>A</del>	B	C	D
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	<del>A</del>	B	C	D
14	A	B	C	<del>D</del>
15	A	B	<del>C</del>	D
16	<del>A</del>	B	C	D
17	<del>A</del>	B	C	D
18	A	<del>B</del>	C	D
19	A	B	<del>C</del>	D
20	A	<del>B</del>	C	D
<del>21</del>	A	<del>B</del>	C	D
22	A	B	C	<del>D</del>
23	A	<del>B</del>	C	D
24	<del>A</del>	B	C	D
25	A	<del>B</del>	C	D
26	A	B	<del>C</del>	D
27	A	B	C	<del>D</del>
28	<del>A</del>	B	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	B	<del>C</del>	D
31	A	<del>B</del>	C	D
32	A	<del>B</del>	C	D
33	A	B	<del>C</del>	D
34	<del>A</del>	B	C	D
35	A	<del>B</del>	C	D
36	<del>A</del>	B	C	D
37	A	B	C	D
38	A	B	C	D
39	A	B	C	D
40	A	B	C	D

### Lampiran 19. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	A.A. Ayu Putri Lestari	52.78	86.11
2	A.A. Putu Permana Adinata	52.78	88.89
3	Anak Agung Made Nova Pradipta	44.44	83.33
4	Anak Agung Putu Gede Dharma Putra	47.22	80.56
5	Celyn Padamaley	50.00	91.67
6	Dani Maulana Saputra	52.78	97.22
7	I Kadek Dwi Andika	52.78	75.00
8	I Kadek Harta Dana Wiguna	47.22	72.22
9	I Kadek Nova Arimbawa	61.11	86.11
10	I Kadek Raditya Pratama	33.33	86.11
11	I Kadek Widi Arthawan	38.89	100.00
12	I Komang Rafael Wijaya	55.56	97.22
13	I Made Dwi Merdana Putra	50.00	97.22
14	I Made Nathan Widiantara Saputra	58.33	91.67
15	I Made Rai Mahendra Saputra	55.56	72.22
16	I Putu Juni Pradista	55.56	83.33
17	Ni Kadek Anik Apta Gantari	38.89	100.00
18	Ni Kadek Ayu Lestari Dewi	52.78	94.44
19	Ni Kadek Dwi Candra Wulandari	52.78	63.89
20	Ni Kadek Nanda Dwi Lestari	75.00	75.00
21	Ni Ketut Masya Aprilia Putri	52.78	100.00
22	Ni Komang Ari Anggreni	66.67	75.00
23	Ni Made Widya Sari Paramesti	36.11	91.67
24	Ni Nyoman Ari Suciati	44.44	100.00
25	Putu Bagus Aruna	58.33	66.67
26	Revano Masya Putra	63.89	88.89

### Lampiran 20. *Output* SPSS Uji Normalitas

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PRE_TEST	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%
POST_TEST	26	100.0%	0	0.0%	26	100.0%

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE_TEST	.152	26	.127	.968	26	.566
POST_TEST	.119	26	.200	.931	26	.082

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Lampiran 21. Output SPSS Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
TES	Based on Mean	1.591	1	50	.213
	Based on Median	1.780	1	50	.188
	Based on Median and with adjusted df	1.780	1	49.734	.188
	Based on trimmed mean	1.538	1	50	.221

### Lampiran 22. Output SPSS Uji-t

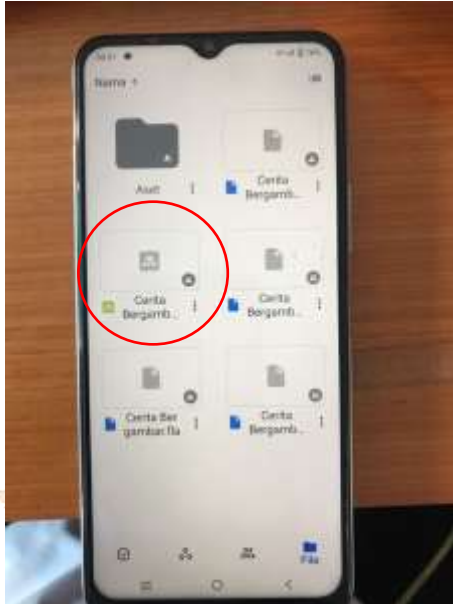
Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	POST_TEST - PRE_TEST	34.40115	16.88913	3.31223	27.57949	41.22282	10.386	25	.000

### Lampiran 23. Tutorial Penggunaan Aplikasi

Link Dwonload Aplikasi :

<https://drive.google.com/drive/folders/1mJJVvd9KcggezED-nWnu1b-aniLkXEu?usp=sharing>

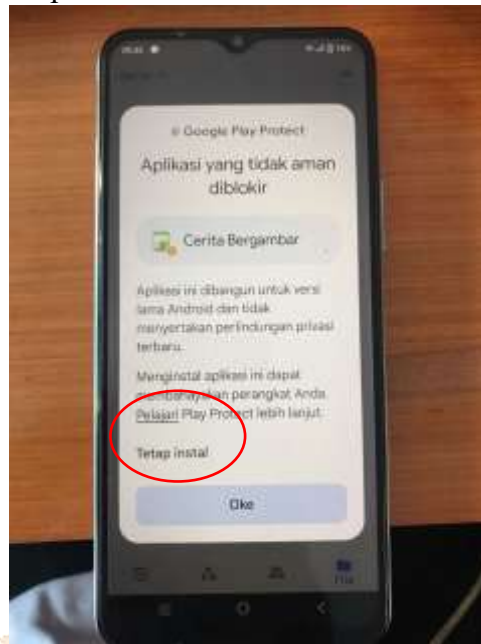
1. Buka Link Drive lalu Klik “APK” dengan logo berwarna hijau



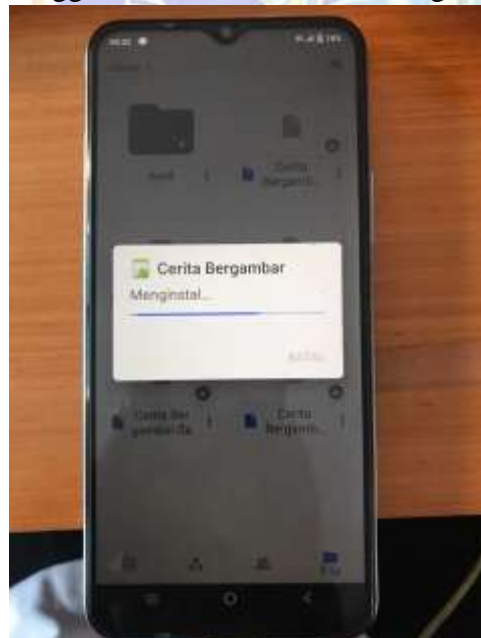
2. Akan muncul seperti ini



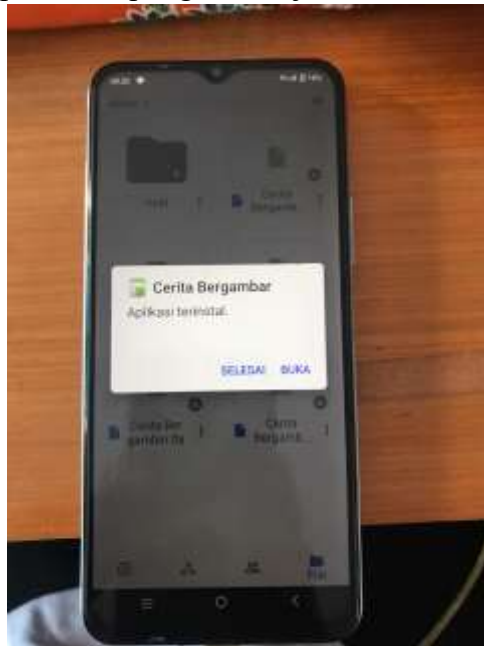
- Setelah menunggu akan muncul bacaan “aplikasi tidak aman akan diblokir atau aplikasi tidak bisa dibuka”. Jika muncul seperti ini lalu tetap klik “Tetap Instal”



- Sehingga akan muncul bacaan menginstal pada aplikasi

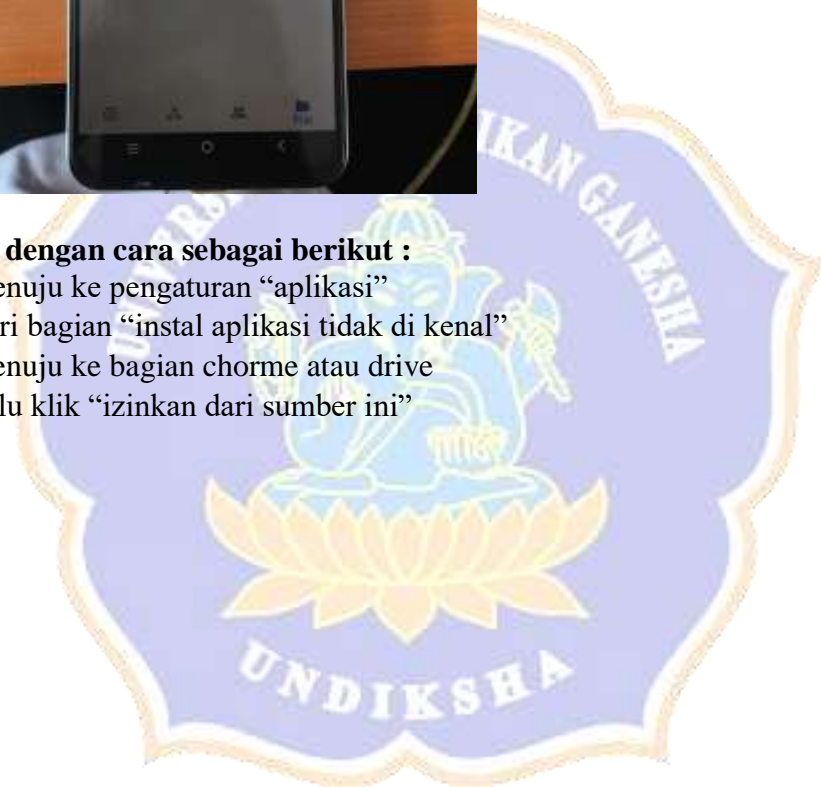


5. Aplikasi siap digunakan jika sudah muncul tampilan seperti ini klik “Buka”



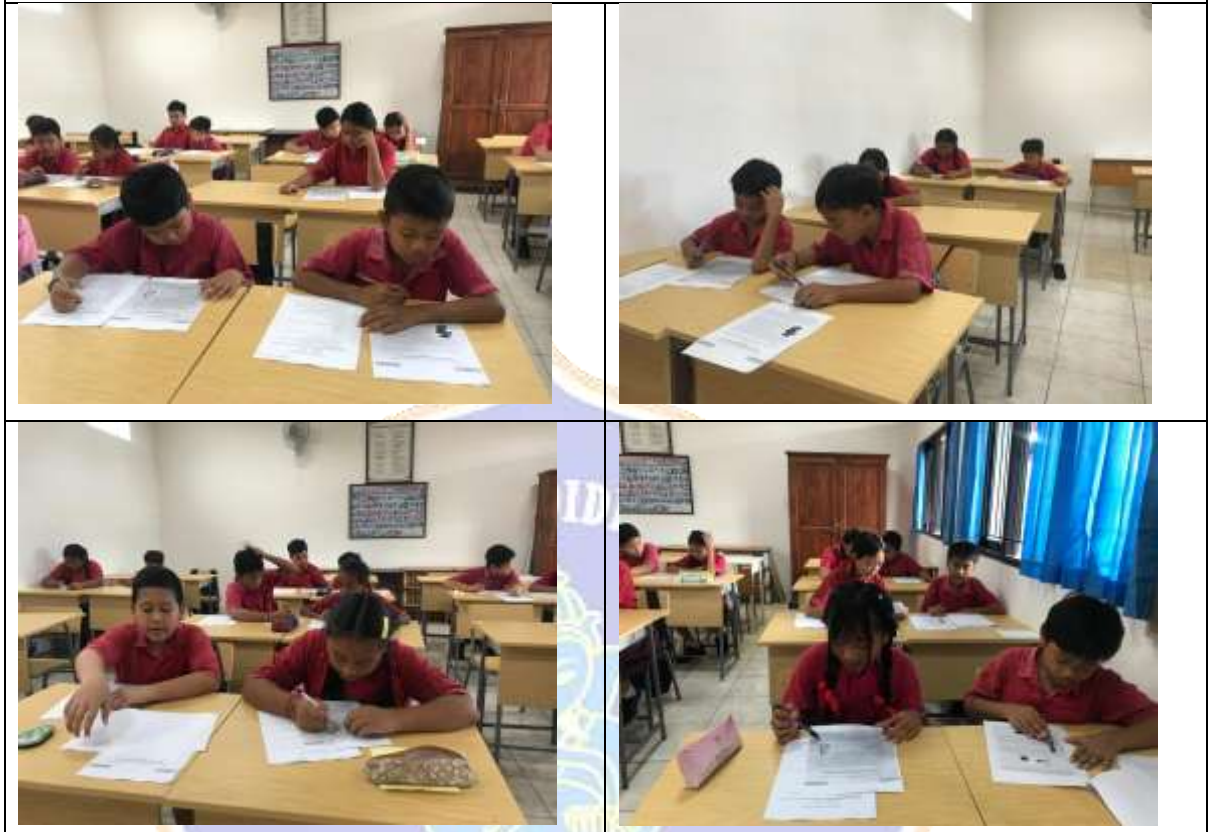
**Atau bisa dengan cara sebagai berikut :**

1. Menuju ke pengaturan “aplikasi”
2. Cari bagian “instal aplikasi tidak di kenal”
3. Menuju ke bagian chorme atau drive
4. Lalu klik “izinkan dari sumber ini”



**Lampiran 24. Dokumentasi**

**Observasi di Kelas V**



**Uji Kepraktisan dengan Guru**



Uji Kepraktisan dengan Siswa





*Pretest Siswa*



Menggunakan Media Interaktif Berbasis Cerita Bergambar



*Posttest*



## RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Arthiwi Wijayanti lahir di Kerobokan, Kuta 18 Oktober 1999. Penulis merupakan putri kedua dari pasangan Bapak I Ketut Suradana dan Ibu Ni Nengah Supeni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama hindu. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jalan Umalas II, Banjar Umalas Kangin, Kecamatan Kerobokan Kelod, Kabupaten Badung.

Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD No.4 Kerobokan Kelod dan melanjutkan ke sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Kuta. Penulis melanjutkan pendidikan sekolah menengah atas di SMA Negeri 2 Mengwi dengan mengambil jurusan IPA. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan tinggi S1 ditahun 2019 sampai 2022 di Universitas Pendidikan Ganesha, dengan mengambil prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Selanjutnya pada tahun 2023 sampai dengan menulis tesis ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa program S2 Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.