



Lampiran 1. Surat Pengantar Izin 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.undiksha.ac.id

Singaraja, 8 Nopember 2024

Nomor : 4719/UN48.14/KM/2024
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan data**
Yth. : **Kepala Sekolah SDN 2 Sukabumi**
di **Bandar Lampung**

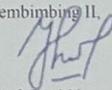
Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Mira Yulia Sari
NIM : 2329041072
Semester : III (Tiga)
Program Studi : Pendidikan Dasar (S2)
Judul Tesis : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV 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, Pembimbing II,

Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd
NIP 196002101986021001 NIP 195712311985031013

Mengetahui,
Wakil Direktur,
Wakil I,



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

Lampiran 2. Surat Balasan Keterangan Melaksanakan Penelitian Di Sekolah

 **PEMERINTAH KOTA BANDAR LAMPUNG**
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UPT SD NEGERI 2 SUKABUMI
Jl.P. Tirtayasa Gg.Satria Kec.Sukabumi Telp. (0721) 7627340
BANDAR LAMPUNG 

SURAT KETERANGAN
Nomor. 422.1/191/III.01/V.18/1.2Skb/2024

Merujuk Surat Nomor 4719/UN48.14/KM/2024 Tentang Izin Melaksanakan Penelitian.
Dengan ini Kepala Sekolah SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung menerangkan bahwa :

Nama : Mira Yulia Sari
NIM : 2329041072
Semester : III (Tiga)
Program Studi : Pendidikan Dasar
Jenjang : Magister

Yang bersangkutan sudah melakukan penelitian di SDN 2 Sukabumi Bandar Lampung antara tanggal ~~8-11-2024~~ s.d ~~20-12-2022~~ yang akan diperlukan untuk penulisan tesis dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD.”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, ~~20-12-2022~~ 2024
Kepala Sekolah


Pendidik, M.Pd
0202005012007

Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Guru Kelas IV SDN 2 Sukabumi

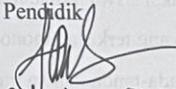
LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA
SDN 2 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Nama : Sehatma Evi Elisabet S.S.Rd.
Jabatan : Guru Kelas
Hari/Tanggal : 12 Agustus 2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara Ibu mengajarkan materi pelajaran kepada siswa kelas IV SD? Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran selain buku teks?	Sesuai dengan model ajar dan pendekatan saintifik. Iya, saya menggunakan media ajar yang interaktif.
2	Apa alasan utama Ibu tidak menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik atau menyenangkan seperti video, permainan, atau aplikasi digital dalam pembelajaran di kelas IV?	Terkadang kurang memadai sarana dan alat peraga. Jaringan internet lambat.
3	Apakah Ibu merasa bahwa minat baca siswa di kelas IV SD sangat rendah? Menurut Ibu, apa penyebab utama mengapa siswa kurang tertarik untuk membaca? Apakah rendahnya minat baca berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap budaya Lampung?	Iya, mereka kurang tertarik untuk membaca karena kurang memadai buku bacaan dan perpustakaan. Anak-anak tidak dibiasakan membaca. Iya, kurang sekali.
4	Bagaimana rendahnya minat baca siswa mempengaruhi hasil belajar mereka, terutama dalam memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran?	Sangat berpengaruh karena dalam mengerjakan tugas mereka asal-asal tanpa membaca soal.
5	Bagaimana reaksi siswa terhadap metode pembelajaran yang terkesan monoton? Apakah ada tanda-tanda bahwa mereka merasa bosan atau kurang terlibat?	Bosan, mengantuk, tidak focus. Mereka mengantuk, sibuk mengobrol dan riut.

6	<p>6 Apa saja upaya yang telah Ibu coba untuk meningkatkan minat baca siswa, meskipun Ibu tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik? Apakah ada hal-hal yang menurut Anda sudah cukup efektif?</p>	<p>Membuat pojok baca. menyediakan buku bacaan yang menarik</p>
7	<p>7 Apakah Ibu tertarik untuk mencoba media pembelajaran yang lebih menarik, seperti komik, video, atau aplikasi pembelajaran interaktif? Apa yang menghalangi Ibu untuk menggunakannya?</p>	<p>Ya, saya tertarik tetapi alat peraga dan sarana prasarana kurang memadai.</p>
8	<p>8 Sejauh mana Ibu percaya bahwa penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang Ibu ajarkan?</p>	<p>Sangat jauh. Penggunaan media mampu meningkatkan minat baca dan minat belajar siswa. Sehingga, hasil belajar siswa meningkat.</p>
9	<p>9 Apa tantangan terbesar yang Ibu hadapi dalam mencoba meningkatkan minat baca siswa? Apakah ada faktor yang membuat Ibu merasa kesulitan dalam memperkenalkan media yang lebih menarik?</p>	<p>Membraskan literasi 15 menit sebelum belajar ternyata sulit karena mereka bosan dg buku bacanga.</p>
10	<p>10 Apa harapan Ibu terkait penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik di masa depan? Bagaimana Ibu melihat perubahan ini bisa membantu siswa lebih tertarik untuk belajar dan membaca?</p>	<p>Semoga media pembelajaran yang di gunakan lebih bervariasi dan mudah di dapatkan.</p>

Bandar Lampung, 12 Agustus 2024
Pendidik



Sahatna Erlin Subekti, S.Pd
NIP. 19901122020122016

LEMBAR INSTRUMEN WAWANCARA
SDN 2 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Nama : Meri levin. s-pd.
Jabatan : Guru kelas.
Hari/Tanggal : 12-8-2024

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana cara Ibu mengajarkan materi pelajaran kepada siswa kelas IV SD? Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran selain buku teks?	Melibatkan siswa dalam percakapan santai, lelucon atau proyek. Ya, selain buku ada beberapa media, media digital, dll.
2	Apa alasan utama Ibu tidak menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik atau menyenangkan seperti video, permainan, atau aplikasi digital dalam pembelajaran di kelas IV?	agar membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, bisa juga menarik minat siswa dalam pembelajaran dan membuat siswa tidak cepat bosan.
3	Apakah Ibu merasa bahwa minat baca siswa di kelas IV SD sangat rendah? Menurut Ibu, apa penyebab utama mengapa siswa kurang tertarik untuk membaca? Apakah rendahnya minat baca berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap budaya Lampung?	Ya, penyebab siswa kurang termotivasi, tidak meluangkan waktu untuk membaca buku, lebih fokus ke hp. kurangnya kesadaran siswa orang tua, untuk mengajarkan pentingnya bisa membaca.
4	Bagaimana rendahnya minat baca siswa mempengaruhi hasil belajar mereka, terutama dalam memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran?	Siswa akan kesulitan untuk memperdalam pemahaman materi karena tidak hanya mengandalkan guru sebagai penyampai materi.
5	Bagaimana reaksi siswa terhadap metode pembelajaran yang terkesan monoton? Apakah ada tanda-tanda bahwa mereka merasa bosan atau kurang terlibat?	Siswa li lesu dan tidak bersemangat, siswa sering membuat ulah dikelas. Perseksi, siswa menyuruh siswa mencari pelajaran tidur dikis.

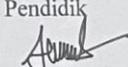
Lampiran 4. Hasil Pengisian Lembar Instrumen Observasi dengan Guru Kelas IV

SDN 2 Sukabumi

LEMBAR INSTRUMEN OBSERVASI
SDN 2 SUKABUMI BANDAR LAMPUNG

Nama : Sehatma Ery Elisabet S, S.Pd.
Jabatan : Guru kelas
Hari/Tanggal : 12 Agustus 2024

No.	Pernyataan	Ya	Tidak	Keterangan
1	Guru mengandalkan buku teks sebagai satu-satunya media pembelajaran di kelas.	✓		
2	Guru tidak pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video atau aplikasi.		✓	
3	Pembelajaran cenderung monoton tanpa variasi media atau metode yang menyenangkan.	✓		
4	Guru tidak menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek atau aktivitas kreatif.		✓	
5	Siswa terlihat kurang tertarik dan kurang terlibat dalam pembelajaran.		✓	
6	Minat baca siswa rendah karena terbatasnya pilihan media pembelajaran yang menarik.	✓		
7	Guru menganggap buku teks sudah cukup untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran.		✓	
8	Pembelajaran di kelas lebih sering berfokus pada hafalan daripada pemahaman konsep.	✓		
9	Siswa lebih banyak diam dan tidak aktif selama pembelajaran.	✓		
10	Guru belum berencana untuk mencoba media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.		✓	

Bandar Lampung, 12 Agustus 2024
Pendidik

Sehatma Ery Elisabet S, S.Pd
NIP. 19901122 201012 2016

Lampiran 5. Dokumentasi Peneliti Melakukan Wawancara dengan Guru Kelas IV

SDN 2 Sukabumi



Wawancara bersama Ibu Sehatma Evy Elisabet, S.Pd dan Ibu Meri Levia, S.Pd

Lampiran 6. Peneliti Melakukan Uji Praktis Kepada Peserta Didik Kelas IV



Lampiran 7. Peneliti Meminta Izin Kepada Kepala Sekolah Ibu Siti Patmawati, M.Pd untuk Melaksanakan Penelitian



Lampiran 8. Dokumentasi Peneliti Melakukan Pengembangan Penelitian Kepada Peserta Didik Kelas IV

Penjelasan cara mengisi *pre-test*



Pelaksanaan *Pre-test*



Implementasi Media Komik Digital



Pelaksanaan *Post-test*



Lampiran 9. Hasil Uji Ahli Materi Pembelajaran

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD

Penelitian : Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD

Penyusun : Mira Yulia Sari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
2. Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd

Instansi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : Selasa/ 3 Desember 2024

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

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran.
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut :
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup

2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

4. Berikan kritik dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

D. ASPEK PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kurikulum						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran					√
2	Indikator yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran					√
3	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					√
b. Isi						
4	Kesesuaian isi komik digital berbasis budaya Lampung dengan materi gaya dan gerak					√
5	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran					√
6	Kejelasan topik pembelajaran					√
c. Penyajian						
7	Penyajian materi lebih menarik					√
8	Penyajian mampu meningkatkan minat baca peserta didik					√
9	Penyajian gambar sesuai dengan konsep materi					√
10	Penyajian materi mudah dipahami oleh peserta didik					√

E. KRITIK DAN SARAN

- Kurang pengantar dibagian awal komik, tiba-tiba langsung... "lihat menara Siger...", sebaiknya isi percakapan pembuka

F. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD ini dinyatakan :

1. Dapat untuk digunakan tanpa revisi
 2. Dapat untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (√)
 3. Tidak dapat digunakan
- *) Lingkari salah satu

Singaraja, 3 Desember 2024
Validator,


Dr. F. Gede Mahgunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis
Penelitian Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk
Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas IV SD
Penyusun : Mira Yulia Sari
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Eugus Putrayana, M.Pd
2. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd
Institusi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas
Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : Kamis/ 5 Desember 2024
Validator : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Triana, S.Pd., M.Pd

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkanya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran.

Berilah penilaian anda dengan memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.

Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut :

5 = sangat baik

4 = baik

- 3 = cukup
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

Berikan kritik dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

D. ASPEK PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Kurikulum						
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran					✓
2	Indikator yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran					✓
3	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran					✓
b. Isi						
4	Kesesuaian isi komik digital berbasis budaya Lampung dengan materi gaya dan gerak					✓
5	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kejelasan topik pembelajaran					✓
c. Penyajian						
7	Penyajian materi lebih menarik					✓
8	Penyajian nya mampu meningkatkan minat baca peserta didik					✓
9	Penyajian gambar sesuai dengan konsep materi					✓
10	Penyajian materi sudah dipahami oleh peserta didik					✓

E. KRITIK DAN SARAN

-

F. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar **IPAS** Peserta Didik Kelas IV SD ini dinyatakan :

1. Dapat untuk digunakan tanpa revisi
 2. Dapat untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ✓
 3. Tidak dapat digunakan
- *J Lingkarilah salah satu**

Singaraja, 5 Desember 2024
 Validator,



Dr. Gusti Ayo Pitu Sukma Triana, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198912232015042002

Lampiran 10. Hasil Uji Ahli Media Pembelajaran

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis
Penelitian Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk
Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas IV SD
Penyusun : Mira Yulia Sari
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
2. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd
Instansi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas
Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : Selasa/ 3 Desember 2024
Validator : Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (√) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut :
5 = sangat baik
4 = baik
3 = cukup
2 = tidak baik

1 = sangat tidak baik

4. Berikan kritik dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

D. ASPEK PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Desain Media						
1	Kemenarikan desain sampul media					√
2	Kejelasan identitas sampul media					√
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media					√
4	Kesesuaian ukuran/proporsi gambar yang ditampilkan dalam media					√
5	Kualitas gambar yang ditampilkan dalam media					√
6	Keterbacaan teks dalam media					√
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada media					√
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					√
9	Kemenarikan dan kesesuaian kombinasi warna yang digunakan pada media					√
10	Kemenarikan desain tampilan media					√
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat yang disajikan dalam media					√
12	Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar					√
b. Penggunaan Bahasa						
13	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami					√
14	Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media					√
15	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media					√
c. Kemudahan Penggunaan						
16	Media sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran					√
17	Penggunaan media mendukung pelaksanaan proses pembelajaran					√
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media					√

E. KRITIK DAN SARAN

Sangat bagus komiknya

F. KESIMPULAN

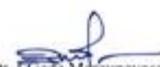
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD ini dinyatakan :

1. Dapat untuk digunakan tanpa revisi
2. Dapat untuk digunakan dengan revisi sesuai saran (*)
3. Tidak dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 3 Desember 2024

Validator,


Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis
Penelitian Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk
Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik
Kelas IV SD
Penyusun : Mira Yulia Sari
Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
2. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, M.Pd
Instansi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas
Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal : Kamis/ 5 Desember 2024
Validator : Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Triana, S.Pd., M.Pd

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

1. Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli media pembelajaran.
2. Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
3. Terdapat 5 skor dengan keterangan sebagai berikut :
5 = sangat baik

- 4 = baik
- 3 = cukup
- 2 = tidak baik
- 1 = sangat tidak baik

4. Berikan kritik dan saran anda terkait media yang dikembangkan oleh peneliti pada kolom yang disediakan.

D. ASPEK PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
a. Desain Media						
1	Kemenarikan desain sampul media					✓
2	Kejelasan identitas sampul media					✓
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media					✓
4	Kesesuaian ukuran/proporsi gambar yang ditampilkan dalam media					✓
5	Kualitas gambar yang ditampilkan dalam media					✓
6	Keterbacaan teks dalam media					✓
7	Kesesuaian bentuk dan ukuran huruf pada media					✓
8	Kesesuaian pemilihan jenis huruf					✓
9	Kemenarikan dan kesesuaian kombinasi warna yang digunakan pada media					✓
10	Kemenarikan desain tampilan media					✓
11	Kesesuaian pengaturan jarak tiap kalimat yang disajikan dalam media					✓
12	Kesesuaian tata letak tulisan dan gambar					✓
b. Penggunaan Bahasa						
13	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami					✓
14	Ketepatan penulisan dan pemilihan bahasa yang digunakan dalam media					✓
15	Kejelasan kata dan istilah yang digunakan dalam media					✓
c. Kemudahan Penggunaan						

16	Media sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran					✓
17	Penggunaan media mendukung pelaksanaan proses pembelajaran					✓
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media					✓

E. KRITIK DAN SARAN

Tata nulis yang digunakan, seperti penggunaan tanda baca, huruf kapital pada kata sapaan, dan kata yang bermakna sama digunakan bersamaan, tidak ada spasi pada kata 'terima kasih' masih harus dicekresi dan direvisi.

F. KESIMPULAN

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD ini dinyatakan :

1. Dapat untuk digunakan tanpa revisi
2. Dapat untuk digunakan dengan revisi sesuai saran ✓
3. Tidak dapat digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 5 Desember 2024
 Validator,



Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd
 NIP. 198912232015042002

ANGKET MINAT BACA

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
Penelitian Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak
untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS
Peserta Didik Kelas IV SD

Penyusun : Mira Yulia Sari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, M.Pd
2. Prof. Dr. I Nyoman Suidiana, M.Pd

Instansi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana
Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS PESERTA DIDIK

Hari/Tanggal :

Nama Peserta Didik :

Instansi :

B. TUJUAN

Sehubung dengan dikembangkannya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Ananda untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan koreksi dari Ananda sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital ini. Atas kesediaan Ananda untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

Berilah tanda () pada salah satu pilihan yang kamu anggap sesuai dengan keadaanmu yang sebenarnya.

1. Apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai pelajaran kamu di sekolah.

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

D. ASPEK PENILAIAN

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	KS	TS
1	Saya selalu membaca secara seksama				
2	Jika ada buku-buku baru, saya akan segera membacanya				
3	Saya suka jika dimintai pendapat teman ketika saya membaca				
4	Saya tidak suka jika teman saya mengganggu ketika saya membaca				
5	Saya terkadang tidak mengetahui sesuatu hal yang penting dari bacaan tersebut				
6	Saya bersedia membacakan teks di depan kelas tanpa di suruh				
7	Guru selalu menyuruh teman lain ketika membaca				

8	Saya selalu memberikan pendapat tentang buku yang saya baca				
9	Saya kurang bersemangat ketika guru menyuruh saya membaca di depan kelas				
10	Saya kurang bersedia jika guru meminta saya untuk menceritakan buku yang saya baca				
11	Dalam sehari paling tidak saya bisa membaca minimal satu buku				
12	Di waktu luang lebih baik membaca buku daripada bermain				
13	Di waktu liburan saya tetap membaca buku				
14	Ketika membaca saya lupa bersosialisasi dengan teman				
15	Pada saat membaca, saya cenderung mengabaikan kegiatan lain				
16	Saya dapat mengatasi gangguan di sekitar saya ketika saya membaca				
17	Saya dapat berkonsentrasi dengan baik dalam lingkungan yang bising				
18	Saya dapat melakukan hal lain meskipun saya membaca				
19	Saya tidak dapat berkonsentrasi jika suasana ramai				
20	Saya tidak dapat membaca jika pikiran saya tidak tenang				
21	Saya lebih suka membaca daripada mengerjakan tugas				

22	Saya lebih suka membaca daripada bermain dengan teman				
23	Jika ada tugas sekolah yang berhubungan dengan membaca akan saya selesaikan lebih dahulu daripada tugas-tugas lain				
24	Mengikuti ekstrakurikuler itu lebih menyenangkan daripada membaca				
25	Saya bosan dengan genre buku yang saya baca				
26	Saya selalu mendapat nilai yang baik ketika tes membaca				
27	Saya selalu ditunjuk guru untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan				
28	Saya dapat membantu teman ketika menemukan kesulitan				
29	Saya tidak pernah memikirkan peringkat berapa di kelas dalam hal membaca				
30	Saya tidak pernah iri jika teman saya mendapat nilai baik				
31	Saya dapat menjawab dengan tepat pertanyaan yang terkait dengan isi bacaan				
32	Saya dapat menyampaikan kembali isi bacaan				
33	Saya dapat menyimpulkan bacaan				
34	Saya sulit untuk mengingat kembali bacaan yang telah dibaca				

35	Saya kurang bisa menyimpulkan isi bacaan dengan tepat				
36	Saya dapat menyampaikan struktur isi bacaan				
37	Saya dapat menyampaikan kelebihan buku yang dibaca				
38	Saya dapat menyampaikan kekurangan isi buku yang dibaca				
39	Saya tidak dapat memberikan komentar yang tepat tentang isi buku				
40	Saya tidak dapat memberikan perimbangan tentang baik buruknya isi buku				
41	Saya merasa senang ketika membaca buku				
42	Ada kepuasan tersendiri ketika saya membaca buku				
43	Banyak pengalaman baru yang saya peroleh ketika membaca				
44	Saya tidak pernah merasa bosan membaca				
45	Saya hanya tertarik dengan buku-buku tertentu				
46	Saya memiliki banyak koleksi buku di rumah				
47	Buku-buku yang saya suka saja yang saya miliki				
48	Genre buku yang saya miliki beragam				
49	Saya lebih suka membeli barang-barang yang lebih penting daripada buku				
50	Saya tidak terlalu suka membeli buku yang tidak menarik				

51	Apabila ada teman yang memiliki buku baru, saya akan meminjamnya				
52	Jika tidak dapat membeli buku sendiri, saya akan meminjam di perpustakaan				
53	Saya percaya diri meminjam buku bacaan yang sesuai dengan minat dan kebutuhan				
54	Jika teman memiliki buku baru, saya tidak memiliki keinginan meminjam buku				
55	Jika teman-teman tidak memiliki genre buku kesukaan saya, saya tidak berusaha untuk membelinya				

E. KRITIK DAN SARAN

.....

Singaraja, 2024

Peserta Didik,

.....

Lampiran 12. Instrumen Tes Hasil Belajar IPAS

INSTRUMEN TES HASIL BELAJAR IPAS

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Mata Pelajaran : **Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**

Materi : **Gaya di Sekitar Kita**

PETUNJUK UMUM

1. Isilah nama, kelas, dan nomor absen di atas!
2. Kerjakan terlebih dahulu soal yang dianggap lebih mudah!
3. Berilah tanda (x) pada salah satu jawaban yang telah disediakan (a, b, c, atau d)!
4. Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan ke Bapak/Ibu Guru!

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (x) pada huruf a, b, c, atau d yang dianggap jawaban paling benar!

1. Seruit merupakan makanan khas Lampung yang bahan utamanya ikan. Ketika memancing ikan terjadinya gaya dan gerak. Analisislah bagaimana gaya tarik yang diterapkan pemancing saat menarik ikan dapat mempengaruhi keberhasilan tangkapan. Apa yang mungkin terjadi jika gaya tersebut terlalu besar?
 - A. Ikan akan terlepas dari kail
 - B. Ikan akan tetap tertangkap lebih baik
 - C. Gaya tidak akan mempengaruhi keberhasilan
 - D. Ikan akan lebih agresif mendekati umpan

2. Saat proses memancing, analisislah bagaimana gerak ikan saat melihat umpan dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti arus air. Apa dampaknya terhadap gaya yang diterapkan pemancing?
- A. Arus air tidak mempengaruhi gerak ikan
 - B. Ikan akan selalu melawan arus tanpa pengaruh gaya pemancing
 - C. Pemancing tidak perlu mempertimbangkan arus saat memancing
 - D. Arus yang kuat dapat mengubah arah gerak ikan sehingga memerlukan penyesuaian gaya dari pemancing
3. Jika penari melakukan tarian cangget agung harus beradaptasi dengan ruang yang terbatas, analisislah bagaimana penyesuaian gaya dan gerak dapat mempengaruhi keseluruhan penampilan tarian?
- A. Penari tidak perlu mengubah gaya karena ruang tidak mempengaruhi gerak
 - B. Penyesuaian gaya dan gerak diperlukan untuk memastikan tarian tetap terlihat harmonis meskipun dalam ruang terbatas
 - C. Ruang terbatas akan membuat gerakan penari menjadi lebih besar
 - D. Gaya tidak berpengaruh pada penampilan ketika ruang terbatas
4. Ketika penari cangget agung melakukan gerakan berputar, analisislah bagaimana gaya yang diterapkan oleh penari dapat mempengaruhi keseimbangan dan kontrol gerakan. Apa yang mungkin terjadi jika gaya yang digunakan tidak tepat?
- A. Penari akan tetap seimbang tanpa memperhatikan gaya
 - B. Semua gerakan akan dilakukan dengan sempurna tanpa memerlukan gaya yang tepat
 - C. Gaya tidak mempengaruhi keseimbangan penari saat berputar
 - D. Gaya yang tidak tepat menyebabkan penari kehilangan keseimbangan dan mengurangi kontrol gerakan

5. Dalam tarian cangget agung, setiap gerakan penari membutuhkan gaya tertentu. Jika seorang penari menggunakan lebih banyak tenaga untuk melompat, analisislah bagaimana pengaruh gaya tersebut terhadap gerakan dan ekspresi tarian?
- A. Gaya yang lebih sedikit akan menghasilkan gerakan yang lebih energik
 - B. Penggunaan gaya yang lebih besar akan memperkuat keindahan gerakan dan menambah ekspresi
 - C. Semua gerakan akan terlihat sama tanpa memperhatikan gaya
 - D. Gaya tidak berpengaruh pada gerakan penari dalam melakukan tarian cangget agung
6. Penari sering melakukan gerakan cepat dan tiba-tiba. Analisislah bagaimana gaya gesekan berperan dalam mendukung atau menghambat gerakan ini. Apa yang terjadi jika gaya gesekan terlalu rendah saat penari melakukan perubahan arah?
- A. Penari mungkin tergelincir dan kehilangan kontrol saat berbalik
 - B. Penari akan lebih mudah berputar tanpa masalah
 - C. Gaya gesekan tidak mempengaruhi gerakan penari
 - D. Penari akan selalu berhasil mengubah arah dengan sempurna
7. Jika lantai yang digunakan penari memiliki permukaan licin saat menampilkan tarian cangget agung, analisislah bagaimana hal yang tidak dapat mempengaruhi gaya gesekan dan gerak penari. Apa yang mungkin terjadi pada kontrol gerakan penari?
- A. Lantai licin akan meningkatkan kecepatan gerakan penari
 - B. Penari tidak akan terpengaruh oleh permukaan licin
 - C. Gaya gesekan yang rendah dapat menyebabkan penari kehilangan keseimbangan
 - D. Penari akan bergerak lebih lancar dan mudah

8. Dalam permainan jeduman, saat pemain meniup udara keluar dari bambu dengan pelan, gaya dorong yang lebih kecil mempengaruhi suara yang dihasilkan. Analisislah bagaimana perubahan gaya dorong ini dapat mempengaruhi nada suara. Apa yang mungkin terjadi pada nada suara jika gaya dorong meningkat?
- A. Nada suara akan semakin rendah
 - B. Nada suara akan semakin tinggi dan keras
 - C. Nada suara akan tetap sama terlepas dari gaya dorong
 - D. Nada suara tidak dipengaruhi oleh gaya dorong
9. Jika seorang pemain berusaha menghasilkan suara yang lebih keras dalam permainan jeduman, analisislah teknik apa yang perlu diterapkan berkaitan dengan gaya dorong. Apa yang harus dilakukan pemain saat bermain jeduman?
- A. Meniup dengan lebih pelan agar suara tidak terlalu keras
 - B. Mengubah posisi mulut tanpa mengubah gaya dorong
 - C. Memilih bambu yang lebih kecil agar suara lebih keras
 - D. Meningkatkan gaya dorong dengan meniup lebih kuat
10. Permainan jeduman dimainkan di berbagai jenis bambu, analisislah bagaimana perubahan diameter bambu dapat mempengaruhi gaya dorong dan suara. Apa yang dapat disimpulkan tentang pengaruh diameter terhadap suara yang dihasilkan?
- A. Suara akan lebih keras dengan diameter bambu yang lebih kecil
 - B. Diameter bambu yang lebih besar akan selalu menghasilkan suara yang lebih pelan
 - C. Diameter bambu yang lebih besar dapat mengurai gaya dorong dan menghasilkan suara lebih lembut
 - D. Gaya dorong atau suara tidak dipengaruhi oleh diameter bambu saat melakukan permainan jeduman

11. Manakah dari pernyataan berikut yang paling tepat untuk menjelaskan bagaimana gaya pegas bekerja pada bambu dalam permainan egrang?
- A. Gaya pegas menyebabkan bambu menyimpan energi saat ditekan dan melepaskannya dalam bentuk energi kinetik saat dilepaskan
 - B. Gaya pegas hanya ada saat bambu tidak dalam tekanan dan tidak mempengaruhi lompatannya
 - C. Gaya pegas tidak berperan dalam permainan egrang karena bambu tidak elastis
 - D. Gaya pegas menyebabkan bambu tetap datar dan tidak bergerak saat ditekan
12. Mengapa potongan kertas kecil menempel pada penggaris setelah digosokkan ke rambut?
- A. Karena penggaris kehilangan muatan listriknya setelah digosokkan ke rambut
 - B. Karena rambut memberikan gaya gravitasi yang menyebabkan kertas menempel pada penggaris
 - C. Karena penggaris menarik potongan kertas dengan gaya magnetic setelah digosokkan
 - D. Karena penggaris dan potongan kertas memiliki muatan listrik yang berbeda sehingga tarik menarik
13. Jika penggaris yang digosokkan ke rambut tetap tidak dapat menarik potongan kertas, apa kemungkinan penyebabnya?
- A. Potongan kertas sudah bermuatan negatif sehingga terhindar dari gaya tarik menarik
 - B. Penggaris tidak memiliki muatan listrik karena tidak cukup digosokkan ke rambut
 - C. Gaya gravitasi terlalu kuat sehingga potongan kertas tidak terpengaruh gaya listrik statis
 - D. Penggaris memiliki muatan positif dan potongan kertas tetap bermuatan negatif

14. Apa yang terjadi pada serbuk besi saat didekatkan dengan magnet?
- Serbuk besi akan mengeluarkan energi panas yang membuatnya menempel pada magnet
 - Serbuk besi akan menghentikan gerakannya karena gaya magnet menghalangi pergerakannya
 - Serbuk besi akan bergerak menuju magnet karena gaya magnet yang menarik benda-benda logam
 - Serbuk besi tidak akan terpengaruh oleh magnet karena tidak ada interaksi antara magnet dan besi
15. Bagaimana magnet dapat menarik serbuk besi meskipun serbuk besi berukuran sangat kecil?
- Magnet menghasilkan medan magnet yang kuat menyebabkan serbuk besi kecil terpengaruh dan menempel padanya
 - Serbuk besi menjadi bermuatan listrik yang menyebabkan gaya tarik menarik dengan magnet
 - Magnet menciptakan gaya gravitasi yang cukup besar untuk menarik serbuk besi kecil
 - Magnet menggunakan gaya pegas untuk menarik serbuk besi ke arah dirinya.

No.	Kunci Jawaban				
1	A	6	A	11	A
2	D	7	C	12	D
3	B	8	B	13	B
4	D	9	D	14	C
5	B	10	C	15	A

Lampiran 13. Perhitungan Validitas

ID	NAMA	BUTIR SOAL														
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	Abideha Al Fatih Gustiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Ahmad Raihan Saputra	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	8
3	Anindya Khairunnisa Fadli	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	13
4	Azhkha Zahira Clarissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	13
5	Azqirannisa Hafifah	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	7
6	Danendra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12
7	Gibran Al Fatih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	12
8	Herwan Sukani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	11
9	Izzar Aqianey Chalief	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	11
10	Kamilia Nur Rodhila Iminia	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	6
11	Khairisa Athaya Namia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	11
12	Khariz Alfaridij	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	13
13	Laksmitha Ambar Apzari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12
14	Leonel Mezzi Silalahi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	10
15	M. Djarfar Darryl Gibran	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	4
16	M. Fernando	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	12
17	M. Jefri Dewani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	Mude Eliya Wati	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	8
19	Marcel Saputra Dwi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
20	Muhammad Abid Prasaja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	13
21	Muhammad Nicson Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	12
22	Muhammad Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14
23	Muhammad Zoroun Diaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	13
24	Nadhifa Ayu Qanita	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	6
25	Nadhira Saputri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
26	Ni W'ayun Mandita Maharani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	11
27	Noys Aqila Khoirunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
28	Sofyan Al Gowy Nazution	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	12
29	Yulis Oktawiani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
30	Zaki Athabiyen	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	13
R TABEL		0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361	0.361
R HITUNG		0.60667872	0.67885275	0.69700547	0.48363759	0.512860732	0.65443601	0.4223497	0.4776793	0.432933649	0.5182544	0.42660188	0.362575383	0.48888588	0.5226406	0.47730532
KESIMPULAN		VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Lampiran 14. Perhitungan Reliabilitas

NO	NAMA	BUTIR SOAL															Total Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Abideha Al Fatih Gustiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Ahmad Raihan Saputra	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8
3	Anindya Khairunnisa Fadli	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
4	Azhkha Zahira Clarissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
5	Azqirannisa Hafifah	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7
6	Danendra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12
7	Gibran Al Fatih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12
8	Herwan Sukani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	11
9	Izzar Aqianey Chalief	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11
10	Kamilia Nur Rodhila Iminia	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	6
11	Khairisa Athaya Namia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11
12	Khariz Alfaridij	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
13	Laksmitha Ambar Apzari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	12
14	Leonel Mezzi Silalahi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	10
15	M. Djarfar Darryl Gibran	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4
16	M. Fernando	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12
17	M. Jefri Dewani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	Mude Eliya Wati	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8
19	Marcel Saputra Dwi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
20	Muhammad Abid Prasaja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
21	Muhammad Nicson Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	12
22	Muhammad Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
23	Muhammad Zoroun Diaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13
24	Nadhifa Ayu Qanita	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
25	Nadhira Saputri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
26	Ni W'ayun Mandita Maharani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11
27	Noys Aqila Khoirunnisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
28	Sofyan Al Gowy Nazution	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
29	Yulis Oktawiani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
30	Zaki Athabiyen	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
JUMLAH		28	27	25	27	28	22	23	23	24	17	17	21	19	27	26	
N		15															
N-1		14															
p		0.3333	0.3	0.8333	0.9	0.3333	0.7333	0.7667	0.7667	0.8	0.2333	0.5667	0.7	0.6333	0.9	0.8667	
q		0.0667	0.1	0.1667	0.1	0.0667	0.2667	0.2333	0.2333	0.2	0.7667	0.4333	0.3	0.3667	0.1	0.1333	
pq		0.0622	0.03	0.1389	0.03	0.0622	0.1956	0.1789	0.1789	0.16	0.1789	0.2456	0.21	0.2322	0.09	0.1156	
Spq		2.228888888															
Varians skor		3.395402239															
KR 20		0.73451077															
STATUS RELIABILITAS		RELIABILITAS															

Lampiran 15. Perhitungan Tingkat Sukar

No	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	TOTAL SKOR
1	Abidzha Al Fatih Gustiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Ahmad Raihan Saputra	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8
3	Anindya Khairunnisa Fadli	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
4	Askhana Zahira Clarissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
5	Azjarannisa Hafizah	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7
6	Danendra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12
7	Gibran Al Fatih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12
8	Hervan Sukani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	11
9	Izzar Aqianzy Chalief	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11
10	Kamila Nur Rodhia Ismina	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	6
11	Khairana Athaya Namia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11
12	Khairis Alfarisy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	13
13	Laksmiha Ambar Apzari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	12
14	Leonel Messi Silalahi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	10
15	M. Djafar Darryl Gibran	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4
16	M. Fernando	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12
17	M. Jefri Devani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
18	Made Eliya Wati	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8
19	Marsel Saputra Dwi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
20	Muhammad Abid Pranaja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
21	Muhammad Nicson Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	12
22	Muhammad Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
23	Muhammad Zeroun Diaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13
24	Nadhifa Ayu Qanita	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
25	Nadira Saputri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
26	Ni Wayan Nandita Maharani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11
27	Noya Aqila Khoirunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	14
28	Sofyan Al Gowyi Nasution	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
29	Yulis Oktaviani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
30	Zaki Athabiyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
	Jumlah	28	27	25	27	28	22	23	23	24	7	17	21	19	27	26	
	Tingkat Kesukaran	0.9333	0.9	0.8333	0.9	0.9333	0.7333	0.7667	0.7667	0.8	0.2333	0.5667	0.7	0.6333	0.9	0.8667	
	Status Kesukaran	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	SULIT	

Lampiran 16. Perhitungan Daya Beda

NO	NAMA	BUTIR SOAL															TOTAL SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	M. Jefri Devani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
2	Marsel Saputra Dwi Pratama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
3	Yulis Oktaviani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
4	Abidzha Al Fatih Gustiawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
5	Muhammad Rafi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
6	Noya Aqila Khoirunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14
7	Anindya Khairunnisa Fadli	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
8	Askhana Zahira Clarissa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	13
9	Khairis Alfarisy	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	13
10	Muhammad Abid Pranaja	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	Muhammad Zeroun Diaz	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13
12	Nadira Saputri	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
13	Zaki Athabiyani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	13
14	Danendra Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12
15	Gibran Al Fatih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12
	KELOMPOK ATAS	1	1	0.9333	1	1	0.9333	0.9333	0.8667	0.4667	0.6667	1	0.8	1	1	1	
16	Laksmiha Ambar Apzari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	12
17	M. Fernando	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	12
18	Muhammad Nicson Ramadhan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	12
19	Sofyan Al Gowyi Nasution	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	12
20	Hervan Sukani	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	11
21	Izzar Aqianzy Chalief	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	11
22	Khairana Athaya Namia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	11
23	Ni Wayan Nandita Maharani	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	11
24	Leonel Messi Silalahi	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	10
25	Ahmad Raihan Saputra	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	8
26	Made Eliya Wati	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	8
27	Azjarannisa Hafizah	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	7
28	Kamila Nur Rodhia Ismina	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	6
29	Nadhifa Ayu Qanita	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	6
30	M. Djafar Darryl Gibran	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4
	KELOMPOK BAWAH	0.8667	0.8	0.7333	0.8	0.8667	0.5333	0.6	0.6	0.1333	0	0.4667	0.4	0.4667	0.8	0.1333	
	DAYA BEDA	0.1333	0.2	0.2	0.2	0.1333	0.4	0.3333	0.3333	0.1333	0.4667	0.2	0.6	0.3333	0.2	0.2667	
	STATUS	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	BAIK	

Lampiran 17. Perhitungan Hasil *Pretest-Posttest* Hasil Belajar

	Nama	Pretest	Posttest
3	Abidzha Al Fatih Gustiawan	80	86
4	Ahmad Raihan Saputra	53	73
5	Anindya Khairunnisa Fadli	60	86
6	Askhana Zahira Clarissa	60	86
7	Azqarannisa Hafizah	53	66
8	Danendra Ramadhan	60	80
9	Gibran Al Fatih	46	80
10	Herwan Sukani	53	66
11	Izzar Aqianzy Chalief	46	73
12	Kamila Nur Rodhia Ismina	33	60
13	Khairana Athaya Namia	66	73
14	Kharis Alfarisy	60	86
15	Laksmitha Ambar Apsari	73	80
16	Leonel Messi Silalahi	53	66
17	M. Djafar Darryl Gibran	40	66
18	M. Fernando	60	80
19	M. Jefri Devani	80	93
20	Made Eliya Wati	60	80
21	Marsel Saputra Dwi Pratama	86	93
22	Muhamad Abid Pranaja	53	86
23	Muhammad Nicson Ramadhan	66	80
24	Muhammad Rafi	60	73
25	Muhammad Zeroun Diaz	73	86
26	Nadhifa Ayu Qanita	53	73
27	Nadira Saputri	66	86
28	Ni Wayan Nandita Maharani	53	73
29	Noya Aqila Khoirunisa	80	93
30	Sofyan Al Qowiy Nasution	66	80
31	Yulis Oktaviani	86	93
32	Zaki Athabiyani	73	86
33			
34		61.7	79.4

Lampiran 18. Perhitungan Hasil *Pretest-Posttest* Minat Baca

Total Skor Pretest	Total Skor Posttest
135	163
141	175
154	166
141	172
135	157
181	191
156	174
148	163
159	179
143	173
152	182
142	172
152	182
159	175
160	193
134	167
152	162
159	169
154	164
142	155
163	175
152	162
159	170
146	153
157	157
116	154
161	165
119	157
149	161
153	175
149.1333333	168.7666667

Lampiran 19. Instrumen Penilaian Validasi Oleh Judges

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDASI OLEH JUDGES

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD

Penyusun : Mira Yulia Sari

Pembimbing : 1. Prof. Dr. Ida Bagus Putrayasa, MPd
2. Prof. Dr. I Nyoman Sudiana, MPd

Instansi : Program Studi S2 Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha

A. IDENTITAS JUDGES

Hari/Tanggal :

Validator :

B. TUJUAN

Sehubungan dengan dikembangkanya Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Budaya Lampung Pada Materi Gaya dan Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Hasil Belajar IPAS Peserta Didik Kelas IV SD, maka melalui instrumen ini peneliti mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap produk yang telah dibuat. Pendapat, saran, dan kritisi dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk peneliti agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas komik digital berbasis budaya Lampung ini. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya ucapkan terima kasih.

C. PETUNJUK PENGISIAN

- Lembar instrumen ini untuk diisi oleh ahli isi pembelajaran.
- Berikanlah penilaian anda dengan memberi tanda centang (✓) pada skor yang menurut anda paling sesuai.
- Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan.

No	Indikator Penilaian	Penilaian Ahli		Komentar
		Relevan	Tidak Relevan	
UJI VALIDASI TAMPIAN MEDIA				
Desain Media				
1	Kemernarikan desain sampul media	✓		
2	Kejelasan identitas sampul media	✓		
3	Keserasian warna pada tampilan sampul media	✓		
4	Keserasian ukuran/proposisi gambar yang ditampilkan dalam media	✓		
5	Kualitas gambar yang ditampilkan dalam media	✓		
6	Keterbacaan teks dalam media	✓		
7	Keserasian bentuk dan ukuran huruf pada media	✓		
8	Keserasian pemilihan jenis huruf	✓		
9	Kemernarikan dan keserasian kombinasi warna yang digunakan pada media	✓		
10	Kemernarikan desain tampilan media	✓		
11	Keserasian pengantaran jarak tiap kalimat yang disajikan dalam media	✓		
12	Keserasian tata letak tulisan dan gambar	✓		
Penggunaan Bahasa				
13	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami	✓		
14	Ketepatan pemilihan dan penggunaan bahasa yang digunakan dalam media	✓		
15	Kejelasan tata dan istilah yang digunakan dalam media	✓		
Kemudahan Penggunaan				
16	Media sangat mudah digunakan dalam proses pembelajaran	✓		

17	Penggunaan media mendukung pelaksanaan proses pembelajaran	✓		
18	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓		
UIH VALIDASI ISI				
Kerukunan				
1	Materi yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	✓		
2	Indikator yang disajikan sesuai dengan Capaian Pembelajaran	✓		
3	Materi yang disajikan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran	✓		
Isi				
4	Kesesuaian isi korik digital berbasis budaya Lampung dengan materi gays dan gerak	✓		
5	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran	✓		
6	Kejelasan topik pembelajaran	✓		
Penyajian				
7	Penyajian materi lebih menarik	✓		
8	Penyajian nya mampu meningkatkan minat baca peserta didik	✓		
9	Penyajian gambar sesuai dengan konsep materi	✓		
10	Penyajian materi mudah dipahami oleh peserta didik	✓		
UIH VALIDASI BAHASA				
Lugas				
1	Ketepatan struktur kalimat	✓		
2	Koefisien kalimat	✓		
3	Bahasa yang digunakan tidak mengandung unsur sara	✓		
Sesuai Kaidah Bahasa				
4	Isi bacaan dapat dipahami oleh peserta didik	✓		

5	Isi bacaan mampu menambah pembedahan kata bagi peserta didik	✓		
6	Ketepatan ejaan dan tanda baca	✓		
Komunikatif				
7	Perubahan terhadap isi bacaan	✓		
8	Kemampuan memotivasi peserta didik	✓		
9	Isi bacaan menyajikan keadaan di sekitar peserta didik	✓		
10	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik	✓		

E. Kritik dan Saran

Intisari yang sudah sangat baik. Dapat dilanjutkan.

Singaja, 12-11-2024

Validasi

Prof. Dr. Idris Sanyasa
NIP. 196312311986011001

RIWAYAT HIDUP



Mira Yulia Sari, lahir di Bandar Lampung pada 20 Juli 1999, adalah anak kelima dari lima bersaudara, putri pasangan Hi. Alhum Thalib dan Hj. Maryani. Penulis mengawali perjalanan pendidikannya di SD Al Kautsar Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2011. Setelah itu, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 29 Bandar Lampung dan lulus pada tahun 2014, serta SMA Negeri 12 Bandar Lampung pada tahun 2017. Melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, penulis menempuh studi di Universitas Muhammadiyah Jakarta pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dan berhasil lulus dengan gelar Sarjana Pendidikan pada tahun 2021. Tidak berhenti di situ, penulis kemudian melanjutkan pendidikannya di Program Studi Magister Pendidikan Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha sejak tahun 2023 dan masih aktif hingga sekarang. Dengan latar belakang pendidikan, penulis berkomitmen untuk berkontribusi dalam dunia pendidikan, khususnya di bidang pendidikan dasar, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.