



Lampiran 0 1 Surat Pengantar Observasi Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 4041/UN48.10.6/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 30 Mei 2024

Yth.
 Kepala Sekolah SD Negeri 3 Tianyar Barat
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
 NIM : 2111031474
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

<http://fip.undiksha.ac.id>

Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 0 2 Surat Balasan Sekolah



p) m) ri nÓ ; k vUp et nÐ r \ s) m/
 PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM
 di n sae) nñi di k nÐ) p) mu Dy nñ eNñ l ; r g
 DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
 s) eKÿ l ; d s(n) g) ri3 tē z(b r t/
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 TIANYAR BARAT
 h l m t/: b Zé(y di n sà) nñi gu nu*, tē Z(y b r t/, ku bu, k r \ s) m/; 808535
 Alamat : Br. Dinas Muntigunung, Tianyar Barat, Kubu, Karangasem(80853)
 Email : sd3tianybarat@gmail.com

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 425.5 / 68 / SDN3TB / 2024

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Ketua Jurusan PGSD

Universitas Pendidikan Ganesha

Di

Tempat

Dengan Hormat

Sehubungan dengan surat saudara pada tanggal 14 November 2024, perihal perizinan tempat penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha atas nama mahasiswa, Ni Ketut Desi Puja Astuti.

Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan pelaksanaan penelitian tersebut di tempat kami.
2. Izin melakukan penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan akademik.

Demikian surat balasan dari kami.

Karangasem, 04 November 2024

Kepala SD Negeri 3 Tianyar Barat

I Wayan Kartu, S.Pd

NIP. 19680307 199007 1 002

Lampiran 0 3 Analisis Minat Belajar siswa

No	Siswa	Skor Penilaian (Aspek/Pertanyaan)									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa SDN 3	STS	TS	S	TS	S	TS	S	TS	TS	TS
2	Siswa SDN 3	TS	TS	TS	S	S	TS	S	TS	S	TS
3	Siswa SDN 3	S	S	S	TS	S	TS	S	STS	TS	S
4	Siswa SDN 3	TS	TS	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS
5	Siswa SDN 3	S	TS	TS	S	S	TS	S	TS	S	S
6	Siswa SDN 3	TS	TST	TS	TS	S	TS	S	TST	TS	TS
7	Siswa SDN 3	S	S	S	TS	TS	S	S	TS	TS	TS
8	Siswa SDN 3	TS	TS	TST	TS	TS	TS	S	S	TS	S
9	Siswa SDN 3	TS	TS	TS	S	S	TS	TS	TS	S	S
10	Siswa SDN 3	S	S	S	TS	S	TS	S	TS	S	S
11	Siswa SDN 3	S	TS	TS	TS	TS	S	S	TS	S	TS
12	Siswa SDN 3	STS	TS	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	TS
13	Siswa SDN 3	S	S	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	S
14	Siswa SDN 3	S	S	TS	TS	TS	TS	S	TS	TS	S
15	Siswa SDN 3	S	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	TS	S
16	Siswa SDN 3	S	S	TS	TS	S	TS	TS	TS	TS	TS
17	Siswa SDN 3	TS	TS	S	S	TS	TS	S	TS	S	TS
18	Siswa SDN 3	TS	TS	TS	TS	S	S	S	TS	TS	TS
19	Siswa SDN 3	S	S	TS	TS	S	TS	TS	TS	TS	TS
20	Siswa SDN 3	TS	TS	S	S	TS	TS	S	TS	S	TS
21	Siswa SDN 3	TS	TS	TS	TS	S	S	TS	TS	TS	TS



Lampiran 0 4 Surat Keterangan Uji Judges Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gusti Ayu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912232015042002
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 19 Maret 2025

Pakar/Judges

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gusti Ayu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912232015042002
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 19 Maret 2025

Pakar/Judges

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

Lampiran 0 5 Surat Keterangan Uji Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gusti Ayu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912232015042002
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Mei 2025

Validator

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gusti Ayu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912232015042002
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Mei 2025

Validator

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198912132015042003
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Mei 2025

Validator

Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198912132015042003

Lampiran 0 6 Surat Keterangan Uji Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Mei 2025

Validator

Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti
NIM : 2111031474
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 15 Mei 2025
Validator

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Lampiran 0 7 Surat Pengantar Izin Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 6395/UN48.10.1/LT/2025	Singaraja, 7 Mei 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
Yth. Kepala Sekolah SD N 3 Tianyar Barat di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Ketut Desi Puja Astuti	
NIM	: 2111031474	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
a.n. Dekan Wakil Dekan I  Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP. 198208162008121002		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		

Lampiran 0 9 Surat Keterangan Izin Melakukan Pengumpulan Data

[illegible]

SURAT KETERANGAN

Nomor : 245.5/68/SDW3TB/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I Wayan Kartu, S.Pd.
NIP : 196803071990071002
Jabatan : Kepala SD Negeri 3 Tianyar Barat

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Ketut Desi Puja Astuti

NIM : 2111031474

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V Sd Negeri 3 Tianyar Barat

Memang benar mahasiswa tersebut telah melakukan pengumpulan data di kelas V untuk kepentingan penyusunan skripsi di SD Negeri 3 Tianyar Barat

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangasem, 15 Mei 2025

Kepala SD Negeri 3 Tianyar Barat

I Wayan Kartu, S.Pd.

NIP. 196803071990071002

Lampiran 10 Instrumen Minat Belajar Siswa

Lembar Observasi

Petunjuk Pengerjaan Lembar Observasi Minat Belajar Siswa

1. Bacalah setiap pernyataan dengan saksama sebelum memberikan jawaban.
2. Berikan tanda cek (✓) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Anda:
 - Sangat Setuju jika Anda merasa pernyataan tersebut sangat sesuai dengan diri Anda.
 - Setuju jika Anda merasa pernyataan tersebut sesuai dengan diri Anda.
 - Tidak Setuju jika Anda merasa pernyataan tersebut kurang sesuai dengan diri Anda.
 - Sangat Tidak Setuju jika Anda merasa pernyataan tersebut tidak sesuai dengan diri Anda.
3. Jawablah dengan jujur sesuai dengan pengalaman dan perasaan Anda saat belajar Bahasa Indonesia.
4. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawaban Anda akan digunakan untuk memahami minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia.
5. Setelah selesai, pastikan semua pertanyaan telah dijawab sebelum mengumpulkan lembar observasi ini.

Jika ada pertanyaan, silakan tanyakan kepada guru atau pengawas sebelum mengisi lembar ini.

Semangat mengerjakan!



No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang belajar Bahasa Indonesia				
2.	Materi Bahasa Indonesia mudah saya pahami				
3.	Saya tertarik membaca cerita atau teks Bahasa Indonesia				
4.	Saya suka mengerjakan tugas Bahasa Indonesia				
5.	Saya merasa pelajaran Bahasa Indonesia sangat penting				
6.	Saya merasa tertarik dengan materi diskusi di kelas Bahasa Indonesia				
7.	Saya suka belajar cara membuat puisi atau pantun				
8.	Saya sering berbicara tentang pelajaran Bahasa Indonesia di luar kelas				
9.	Saya merasa tugas kelompok dalam Bahasa Indonesia menyenangkan				
10.	Saya suka belajar Bahasa Indonesia karena membantu saya dalam menulis cerita				



Lampiran 11 Data Perhitungan Instrumen Minat Belajar Siswa

Instrumen yang digunakan untuk mengukur minat belajar siswa disusun dalam bentuk angket tertutup, yang terdiri dari beberapa pernyataan dengan skala pilihan: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

- **Jumlah item:** 10 pernyataan
- **Total skor :**
 - SS = 0
 - S = 75
 - TS = 131
 - STS = 4

Berikut ini cara menghitung persentase minat belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah Perkategori}}{\text{jumlah total seluruh data}} \times 100$$

Langkah Perhitungan Berdasarkan Data:

- SS = 0
- S = 75
- TS = 131
- STS = 4

$$\text{Total} = 0 + 75 + 131 + 4 = 210$$

Tabel 4. 14
Hasil Perhitungan Instrumen Minat Belajar

Kategori	Jumlah	Presentase	Total
SS	0	0/210 X 100%	0
S	75	75/210 X 100%	35,7%
TS	131	131/210 X 100%	62,4%
STS	4	4/210 X 100%	1,9%

Berdasarkan hasil angket minat belajar siswa, diketahui bahwa mayoritas siswa berada pada kategori “Tidak Setuju” (62,4%), diikuti oleh “Setuju” (35,7%), sementara hanya 1,9% yang menjawab “Sangat Tidak Setuju”, dan tidak ada yang menjawab “Sangat Setuju”. Hasil ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah. Hal ini menjadi indikator bahwa perlu adanya media pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa.



Lampiran 12 Hasil Wawancara dengan Wali Kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat
 Nama Narasumber : I Ketut Sri Gampil, S.Pd

Jenis Kelamin : Laki-laki

Jabatan : Wali Kelas V

Berikut pertanyaan yang saya ajukan dan jawaban yang diberikan oleh narasumber

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kelas 5 di SD N 3 Tianyar Barat ini menggunakan kurikulum 2013 atau kurikulum merdeka?	Di kelas 5 SD N 3 Tianyar Barat sudah menggunakan kurikulum merdeka.
2	Mata pelajaran apa yang biasanya sulit di pahami siswa kelas 5?	Secara umum, siswa kelas V sering mengalami kesulitan dalam memahami mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi yang berkaitan dengan pemahaman bacaan seperti teks deskripsi dan cerita fiksi
3	Faktor apa saja yang biasanya menghambat siswa dalam belajar?	Beberapa faktor yang cukup menghambat antara lain kurangnya motivasi belajar, kurangnya minat terhadap materi, serta penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas. Selain itu, perbedaan kemampuan belajar antar siswa juga cukup terlihat, sehingga guru perlu menyesuaikan metode pengajaran
4	Apakah anda dalam melakukan proses belajar mengajar ada menggunakan media pembelajaran? Jika iya, media seperti apa yang ibu gunakan?	Ya, saya menggunakan beberapa media sederhana seperti gambar dan video pendek, namun memang belum maksimal. Kami belum banyak menggunakan karena keterbatasan waktu
5	Apakah ada kesulitan atau kendala yang anda alami dalam proses belajar mengajar?	Tantangannya biasanya berasal dari keterbatasan alat bantu ajar, serta minimnya variasi media. Selain itu, waktu pembelajaran yang terbatas juga membuat guru harus menyesuaikan banyak hal
6	Bagaimana tingkat minat belajar siswa V terhadap mata pelajaran Bahasa Indonesia?	Untuk minat siswa terhadap Bahasa Indonesia masih tergolong rendah sampai sedang. Ada sebagian siswa yang aktif dan tertarik, tetapi sebagian lainnya masih pasif dan terlihat kurang antusias, terutama saat materi disampaikan secara verbal
7	Apakah Anda secara khusus menyisipkan nilai-nilai	Iya, saya selalu menyisipkan nilai-nilai karakter saat mengajar. Seperti belajar

	karakter dalam proses pembelajaran? Jika ya, bagaimana caranya	lewat cerita, saya ajak siswa diskusi tentang sikap tokohnya, seperti tanggung jawab atau peduli. Kadang juga saya hubungkan dengan kegiatan sehari-hari mereka, agar mereka lebih paham dan terbiasa menerapkannya. Jadi, tidak hanya belajar materi pelajaran, tapi juga belajar sikap.
8	Bagaimana sarana dan prasarana yang disediakan sekolah? Apakah sudah memadai?	Untuk sarana dan prasarana sebenarnya sudah cukup memadai. Di sekolah ada proyektor, laptop, dan jaringan internet, tetapi penggunaannya belum maksimal. Belum semua guru terbiasa menggunakan teknologi dalam pembelajaran



Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen Penilaian (*Judges I*)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Desain Pembelajaran				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan capaian pembelajaran	✓		
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.	✓		
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.	✓		
4.	Materi dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik.	✓		
5.	Materi dalam komik digital sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
Struktur Penyajian				
6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.	✓		
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital dengan banyaknya materi yang disajikan	✓		
8.	Materi dalam komik digital dapat pelajari	✓		

	ulang oleh peserta didik			
Kejelasan dan Motivasi				
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan dalam komik digital.	✓		
10.	Secara keseluruhan, isi komik digital dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	✓		

C.Komentar dan Saran

Ada beberapa redaksi yang harus diperbaiki.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 11 April 2025
Judges I



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

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

B. Lembar validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Komik				
1.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital baik	✓		
2.	Penggunaan warna dan tata letak dalam komik digital menarik dan sesuai.	✓		
3.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga	✓		
4.	Cover/sampul komik menarik dan mampu menarik perhatian.	✓		
5.	Alur cerita dalam komik memiliki kesinambungan antar halaman.	✓		
6.	Terdapat kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.	✓		
7.	Komik secara keseluruhan mampu merangsang keinginan untuk membaca.	✓		
Anatomi Komik				

8.	Cover/sampul komik mempresentasikan tema cerita dengan baik.	✓		
9.	Ilustrasi dalam komik mendukung pemahaman konsep yang disampaikan	✓		
10.	Panel dalam komik sesuai dengan tema gambar dan mengarah pada prinsip keindahan	✓		
11.	Penyajian gambar dalam komik proporsional.	✓		
12.	Balon kata/ucapan mampu mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.	✓		
13.	Halaman pengenalan tokoh disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
14.	Alur cerita dalam komik mudah dipahami, logis, dan sistematis.	✓		
Desain dan Warna				
15.	Desain halaman dalam komik tertata secara teratur.	✓		
16.	Desain huruf dalam komik mengarah pada prinsip keterbacaan.	✓		
17.	Penyajian gambar dan teks dalam komik mudah dipahami.	✓		
18.	Pemilihan warna dalam komik mengarah pada prinsip keindahan.	✓		

C. Komentar dan Saran

Terdapat beberapa butir yang harus diperbaiki redaksinya.

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

Singaraja, 11 April 2025
Judges I



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

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

3. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

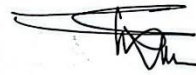
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan capaian pembelajaran,	✓		
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kebutuhan siswa	✓		
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan bahan ajar	✓		
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan karakteristik siswa	✓		
Aspek Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi dalam media komik digital	✓		
6.	Bahasa yang di gunakan dalam media komik digital	✓		
Aspek Materi				
7.	Kemudahan dalam memahami konsep	✓		
8.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.	✓		
9.	Kejelasan topik pembelajaran	✓		

10	Cakupan materi yang terdapat dalam cerita	✓		
Aspek Media				
11	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media komik digital	✓		
12	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media	✓		
13	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik	✓		
14	Tampilan yang dimiliki media komik digital menarik	✓		
15	Media komik digital aman dan nyaman digunakan	✓		

C. Komentar dan Saran

Terdapat beberapa butir redaksi yang harus direvisi.

Singaraja, 11 April 2025
Judges I



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

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

5. Lembar validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Media Pembelajaran				
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop	✓		
2.	Tampilan yang dimiliki komik digital	✓		
3.	Hubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran	✓		
Materi				
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran	✓		
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran	✓		
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	✓		
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓		
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)	✓		
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu	✓		

	dalam menguatkan pemahaman konsep			
10	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa indonesia	✓		
11	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital	✓		
12	Ketersedian evaluasi dalam komik digital	✓		
13	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
Manfaat				
14	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓		
15	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓		
16	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital	✓		

C.Komentar dan Saran

Perbaiki beberapa redaksi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 11 April 2025
Judges I



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

NIP. 198912232015042002

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia	✓		
2.	Soal-soal Bahasa Indonesia selalu menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓		
3.	Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak teks	✓		
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar Bahasa Indonesia karena saya sangat menikmatinya.	✓		
5.	Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas Bahasa Indonesia	✓		
6.	Setiap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik.	✓		
7.	Guru sangatlah galak sehingga saya takut untuk bertanya.	✓		
8.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran	✓		
9.	Saya selalu menjawab soal-soal dengan benar selama diskusi.	✓		

10	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi dari pada saya ikut berdiskusi	✓		
11	Saya selalu meluangkan waktu membaca kembali materi Bahasa Indonesia.	✓		
12	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia sebelum guru saya membahasnya di kelas	✓		
13	Saya berusaha bertanya kepada guru agar mampu menjawab tugas dengan baik	✓		
14	Saya tidak pernah melakukan latihan soal di rumah karena tidak mengerti cara menyelesaikannya.	✓		
15	Saya senang membaca berita/artikel yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia	✓		
16	Saya selalu membandingkan pernyataan guru dengan referensi/sumber belajar lainnya	✓		
17	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.	✓		
18	Saya selalu membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas.	✓		
19	Saya selalu membuka file video, gambar, dan soal yang dikirimkan oleh guru dan teman di grup kelas.	✓		
20	Saya mencermati grup kelas hanya untuk melakukan absensi.	✓		

C.Komentar dan Saran

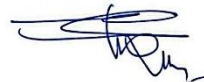
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 11 April 2025
Judges I



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

Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen Penilaian (*Judges II*)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

B. Lembar validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Tampilan Komik				
1.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital baik	✓		
2.	Penggunaan warna dan tata letak dalam komik digital menarik dan sesuai.	✓		
3.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga	✓		
4.	Cover/sampul komik menarik dan mampu menarik perhatian.	✓		
5.	Alur cerita dalam komik memiliki kesinambungan antar halaman.	✓		
6.	Terdapat kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.	✓		
7.	Komik secara keseluruhan mampu merangsang keinginan untuk membaca.	✓		
Anatomi Komik				
8.	Cover/sampul komik mempresentasikan tema cerita dengan baik.	✓		
9.	Ilustrasi dalam komik mendukung pemahaman konsep yang disampaikan	✓		

10	Panel dalam komik sesuai dengan tema gambar dan mengarah pada prinsip keindahan	✓		
11	Penyajian gambar dalam komik proporsional	✓		
12	Balon kata/ucapan mampu mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.	✓		
13	Halaman pengenalan tokoh disajikan secara jelas dan mudah dipahami.	✓		
14	Alur cerita dalam komik mudah dipahami, logis, dan sistematis.	✓		
Desain dan Warna				
15	Desain halaman dalam komik tertata secara teratur	✓		
16	Desain huruf dalam komik mengarah pada prinsip keterbacaan.	✓		
17	Penyajian gambar dan teks dalam komik mudah dipahami.		✓	Bagaimana gambar yang mudah dipahami?
18	Pemilihan warna dalam komik mengarah pada prinsip keindahan.	✓		

C.Komentar dan Saran

1. Desain cerita pada masing-masing item.
 2. Penulisan tata letak.

Singaraja, 11 April 2025

Judges II



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI PENGEMBANGAN
MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

3. Lembar Penilaian Instrumen Analisis Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Desain Pembelajaran				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan <u>kompetensi dasar</u>	✓		Sesuai dengan kurikulum yang berlaku
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.	✓		
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.	✓		
4.	Kemudahan materi dalam komik digital untuk dipahami oleh peserta didik.	✓		Pertama kali dibuat
5.	Materi dalam komik digital sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓		
Struktur Penyajian				
6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.	✓		
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital dengan banyaknya materi yang disajikan	✓		
8.	Materi dalam komik digital dapat <u>direview</u> ulang oleh peserta didik	✓		Pada saat belajar
Kejelasan dan Motivasi				
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan	✓		

	latihan dalam komik digital.	✓		
10	Secara keseluruhan, isi komik digital dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.	✓		

C.Komentar dan Saran

Penulisan sesuai catatan pada lembar - lembar item

Singaraja, 11 April 2025

Judges II



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

NIP. 198912132015042003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD
NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

B. Lembar validasi Instrumen Ahli Materi				
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kelayakan Isi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran	✓		
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kebutuhan siswa	✓		
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan bahan ajar	✓		
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan karakteristik siswa	✓		
Aspek Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi dalam media komik digital	✓		
6.	Bahasa yang di digunakan dalam media komik digital	✓		
Aspek Materi				
7.	Kemudahan dalam memahami konsep	✓		
8.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.	✓		
9.	Kejelasan topik pembelajaran	✓		
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam cerita	✓		
Aspek Media				
11.	Penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media komik digital	✓		1
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media	✓		

13.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik	✓		
14.	Tampilan yang dimiliki media komik digital menarik	✓		
15.	Media komik digital aman dan nyaman digunakan	✓		

C.Komentar dan Saran

Detail per number agar pengamatan lebih terdapat.

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 11 April 2025

Judges II



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD
NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Media Pembelajaran				
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop	✓		
2.	Tampilan yang dimiliki komik digital		✓	Kapan sera Rampil arus?
3.	Hubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran	✓		
Materi				
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran	✓		
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran	✓		perbaiki struktur kalimat
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	✓		
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	✓		
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)	✓		
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep	✓		
10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia	✓		
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital	✓		
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital	✓		
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓		
Manfaat				

14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar	✓		
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar	✓		
16.	Kemampuan untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital	✓		Diat faham protetik

C. Komentari dan Saran

.....

..... Catatan pada margin - margin kanan

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 11 April 2025

Judges II



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

NIP. 198912132015042003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD
NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan atau saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian atau kolom catatan yang telah tersedia.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia	✓		
2.	Soal-soal Bahasa Indonesia selalu menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓		
3.	Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak teks C-7	✓		
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar Bahasa Indonesia karena saya sangat menikmatinya.	✓		
5.	Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas Bahasa Indonesia	✓		
6.	Setiap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik.	✓		
7.	Guru sangatlah galak sehingga saya takut untuk bertanya.	✓		
8.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran	✓		
9.	Saya selalu menjawab soal-soal dengan benar selama diskusi.	✓		
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi dari pada saya ikut berdiskusi	✓		
11.	Saya selalu meluangkan waktu membaca kembali materi Bahasa Indonesia.	✓		
12.	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia sebelum guru saya membahasnya di kelas	✓		

13.	Saya berusaha bertanya kepada guru agar X mampu menjawab tugas dengan baik	✓		Paribar
14.	Saya tidak pernah melakukan latihan soal di rumah karena tidak mengerti cara menyelesaikannya.	✓		
15.	Saya senang membaca berita/artikel yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia	✓		
16.	Saya selalu membandingkan pernyataan guru dengan referensi/sumber belajar lainnya	✓		
17.	Saya tidak terlalu mempedulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.	✓		
18.	Saya selalu membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas.	✓		
19.	Saya selalu membuka file video, gambar, dan soal yang dikirimkan oleh guru dan teman di grup kelas.	✓		
20.	Saya mencermati grup kelas hanya untuk melakukan absensi.	✓		

C.Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 11 April 2025

Judges II



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 15 Perhitungan Hasil Analisis Uji Validitas Isi

Hasil Validitas Isi Ahli Materi

No Pernyataan	Skor	
	Judges I	Judges II
1.	R	R
2.	R	R
3.	R	R
4.	R	R
5.	R	R
6.	R	R
7.	R	R
8.	R	R
9.	R	R
10.	R	R

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

		Judge I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judge II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$V = \frac{10}{10}$$

$V = 1,00$, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**

Hasil Validitas Isi Ahli Media

No Pernyataan	Skor	
	Judges I	Judges II
1.	R	R
2.	R	R
3.	R	R
4.	R	R
5.	R	R
6.	R	R
7.	R	R
8.	R	R
9.	R	R
10.	R	R
11.	R	R
12.	R	R
13.	R	R
14.	R	R
15.	R	R
16.	R	R
17.	R	TR
18.	R	R

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

		Judge I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judge II	Tidak Relevan	-	17
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,,13,14,15,16,18

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{17}{0+0+1+17}$$

$$V = \frac{17}{18}$$

$V = 0,944$, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**

Uji Judges Instrumen Respon Praktisi Guru

No Pernyataan	Skor	
	Judges I	Judges II
1.	R	R
2.	R	R
3.	R	R
4.	R	R
5.	R	R
6.	R	R
7.	R	R
8.	R	R
9.	R	R
10.	R	R
11.	R	R
12.	R	R
13.	R	R
14.	R	R
15.	R	R

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

		Judge I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judge II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,,13,14,15

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$V = \frac{15}{15}$$

$V = 1,00$, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**

Uji Judges Instrumen Praktisi Siswa

No Pernyataan	Skor	
	Judges I	Judges II
1.	R	R
2.	R	TR
3.	R	R
4.	R	R
5.	R	R
6.	R	R
7.	R	R
8.	R	R
9.	R	R
10.	R	R
11.	R	R
12.	R	R
13.	R	R
14.	R	R
15.	R	R
16.	R	R

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

		Judge I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judge II	Tidak Relevan	-	2
	Relevan	-	1,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,,13,14,15,16

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{15}{0+0+1+15}$$

$$V = \frac{15}{16}$$

$V = 0,937$, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**

1. Hasil Validitas Isi Ahli Media

No Pernyataan	Skor	
	Judges I	Judges II
1.	R	R
2.	R	R
3.	R	R
4.	R	R
5.	R	R
6.	R	R
7.	R	R
8.	R	R
9.	R	R
10.	R	R
11.	R	R
12.	R	R
13.	R	R
14.	R	R
15.	R	R
16.	R	R
17.	R	TR
18.	R	R
19.	R	R
20.	R	R

Tabulasi Silang Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

		Judge I	
		Tidak Relevan	Relevan
Judge II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,,13,14,15,16,17,18,19,20

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka dapat dihitung validasi isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$V = 1,00$, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**



Lampiran 16 Uji Validitas Kuisisioner Minat Belajar
Data Uji Coba Kuesioner Minat Belajar

Responden	No. Butir																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	65
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	2	4	4	3	2	2	2	3	4	3	3	60
4	3	2	3	3	2	2	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	53
5	3	2	3	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	53
6	2	2	2	1	2	1	3	1	1	1	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	39
7	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	52
8	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	55
9	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	62
10	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	4	59
11	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	62
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	40
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
14	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	1	2	3	3	51
15	3	3	2	2	2	3	4	2	2	2	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	60
16	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54
17	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	56
18	3	3	3	4	3	2	2	3	2	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	64
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	59
20	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	56
21	3	4	3	4	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	63
22	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	57
23	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	2	3	2	4	2	57
24	2	2	1	3	3	3	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	45
25	3	3	2	3	3	3	3	2	1	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	2	56
26	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	41
27	3	3	2	3	2	2	3	1	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	51
28	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	54
29	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	2	1	2	37
30	3	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	52

Analisis Validitas Butir Kuesioner Minat Belajar

Uji validitas butir menggunakan koefisien korelasi Product moment berbantuan program IBM SPSS 26.0 for Windows. Adapun hasil perhitungan SPSS adalah sebagai berikut.

		Correlations																				Total
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
P1	Pearson Correlation	1	.613	.443	.465	.563	.402	.598	.327	.212	.189	.514	.514	.625	.515	.517	.411	.092	.341	.697	.643	.789
	Sig. (2-tailed)		0.000	0.014	0.010	0.001	0.028	0.000	0.078	0.262	0.318	0.004	0.004	0.000	0.004	0.003	0.024	0.630	0.065	0.000	0.000	0.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P2	Pearson Correlation	.613	1	.369	.615	.663	.278	.446	.436	.349	.171	.858	.451	.596	.467	.364	.280	.216	.402	.615	.466	.788
	Sig. (2-tailed)	0.000		0.045	0.000	0.000	0.137	0.014	0.016	0.059	0.366	0.000	0.012	0.001	0.009	0.048	0.135	0.251	0.028	0.000	0.009	0.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P3	Pearson Correlation	.443	.369	1	.397	.339	.128	.245	.158	.631	.405	.033	.501	.539	.374	.020	.169	.0286	.462	.397	.286	.650
	Sig. (2-tailed)	0.014	0.045		0.030	0.067	.059	.191	.045	0.000	0.026	.073	0.005	.002	.042	.279	.373	.1125	.010	.030	.125	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P4	Pearson Correlation	.465	.615	.397	1	.484	.412	0.000	.031	.414	.375	.349	.553	.283	.256	.247	.265	.395	.440	.417	.316	.681
	Sig. (2-tailed)	0.010	0.000	0.030		0.007	0.024	1.000	.074	.023	.041	.059	.002	.130	.173	.188	.157	.031	.015	.022	.089	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P5	Pearson Correlation	.563	.663	.339	.484	1	.494	.320	.481	.321	.218	.563	.214	.548	.594	.096	0.000	.122	.085	.726	.199	.654
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.000	0.067	0.007		0.006	.084	.007	.084	.248	.001	.0256	.002	.001	.615	1.000	.520	.654	.000	.292	.000
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P6	Pearson Correlation	.402	.278	.126	.414	.494	1	.309	.224	.368	-.006	.012	.259	.349	.488	.268	.175	.070	.131	.412	.226	.506
	Sig. (2-tailed)	0.028	0.137	.0509	.0024	.006		.097	.0279	.046	.974	.363	.167	.059	.008	.152	.356	.712	.492	.024	.229	.004
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P7	Pearson Correlation	.598	.446	.245	0.000	.320	.309	1	.030	.213	-.147	.598	.284	.572	.351	.309	.227	-.128	.221	.460	.482	.496
	Sig. (2-tailed)	0.000	0.014	.191	1.000	.084	.097		.873	.259	.438	0.000	.128	.001	.057	.097	.227	.501	.240	.011	.007	.005
	N		30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30	30
P8	Pearson Correlation	.327	.436	.158	.331	.481	.204	.030	1	.260	.300	.327	.114	.257	.056							

Lampiran 17 Uji Realibitas

Analisis Reliabilitas Kuesioner Minat Belajar

Uji reliabilitas tes menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan program *IBM SPSS 26.0 for Windows*. Adapun hasil perhitungan SPSS adalah sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.898	20



Lampiran 18 Hasil Uji Coba Kuisioner Minat Belajar

Intepretasi Hasil Uji Coba Kuesioner Minat Belajar

Uji validitas instrumen kuesioner minat belajar dilaksanakan pada siswa kelas V

SD Negeri 3 Tianyar Barat dengan jumlah responden sebanyak 30 orang.

Ringkasan hasil uji validitas butir kuesioner minat belajar disajikan pada tabel berikut.

Tabel Hasil Validitas Butir Kuesioner Minat Belajar

Nomor Butir	Validitas Butir (r_{xy})		Keputusan
	$r_{\text{tabel}} = 0,361$		
	r_{hitung}	Kualifikasi	
1	0,789	Valid	Dipakai
2	0,788	Valid	Dipakai
3	0,650	Valid	Dipakai
4	0,687	Valid	Dipakai
5	0,654	Valid	Dipakai
6	0,506	Valid	Dipakai
7	0,496	Valid	Dipakai
8	0,476	Valid	Dipakai
9	0,455	Valid	Dipakai
10	0,439	Valid	Dipakai
11	0,629	Valid	Dipakai
12	0,668	Valid	Dipakai
13	0,704	Valid	Dipakai
14	0,634	Valid	Dipakai
15	0,541	Valid	Dipakai
16	0,501	Valid	Dipakai
17	0,405	Valid	Dipakai
18	0,546	Valid	Dipakai
19	0,780	Valid	Dipakai
20	0,629	Valid	Dipakai

Butir instrumen dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$. Nilai r_{tabel} pada sampel (N) = 30 adalah 0,361. Berdasarkan di atas, nilai r_{hitung} pada 20 butir kuesioner minat belajar lebih besar dari r_{tabel} , sehingga seluruh butir kuesioner dinyatakan valid. Jadi, kuesioner minat belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.

Kemudian, perhitungan uji reliabilitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 26.0 for Windows. Instrumen dikatakan reliabel jika memiliki nilai lebih dari 0,60. Hasil analisis menunjukkan bahwa indeks reliabilitas (Alpha Cronbach) 20 butir kuesioner minat belajar adalah 0,898 dengan klasifikasi sangat tinggi. Jadi, kuesioner minat belajar dianggap layak digunakan dalam penelitian.



Lampiran 19 Instrumen Validitas Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian Validitas Materi

Tabel Penilaian Aspek dan Isi Materi					
No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan capaian pembelajaran				
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.				
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.				
4.	Materi dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik				
5.	Kesesuaian materi dalam komik digital tujuan pembelajaran				
Struktur Penyajian					
6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.				
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital				

	dengan banyaknya materi yang disajikan				
8.	Fleksibilitas komik digital untuk peserta didik				
Kejelasan dan Motivasi					
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan dalam komik digital.				
10.	Kemampuan komik digital dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.				

D. Komentor dan Saran:

.....

.....

.....

E. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari Komik Digital yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

.....
Singaraja

.....
Dosen Ahli

Nama Dosen
NIP.



Lampiran 20 Instrumen Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian Validitas Materi

Tabel Penilaian Aspek dan Materi		Penilaian			
No	Aspek/Pertanyaan	1	2	3	4
Tampilan Komik					
1.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital				
2.	Kemenarikan warna dan tata letak dalam komik digital				
3.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga				
4.	Kemenarikan cover/sampul komik digital				
5.	Kesinambunganlur antar halaman dan kemenarikan alur cerita komik digital				
6.	Kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.				
7.	Kemampuan komik merangsang keinginan untuk membaca.				
Anatomi Komik					
8.	Kesesuaian cover/sampul komik dengan tema cerita				
9.	Kemampuan ilustrasi dalam komik dalam mendukung pemahaman konsep				
10.	Kesesuaian panel dalam komik dengan tema gambar				

11.	Proporsionalitas penyajian gambar dalam komik				
12.	Kemampuan balon kata/ucapan untuk mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.				
13.	Kejelasan penyajian halaman pengenalan tokoh				
14.	Kelogisan alur cerita dalam komik				
Desain dan Warna					
15.	Penataan desain halaman dalam komik				
16.	Keterbacaan desain huruf dalam komik mengarah				
17.	Penyajian gambar dan teks dalam komik				
18.	Ketepatan kombinasi pemilihan warna				

D. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari Komik Digital yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,
Dosen Ahli,

Nama Dosen
NIP.

Lampiran 21 Instrumen Respond Praktisi Guru

**LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN GURU
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data guru terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan capaian pembelajaran				
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kebutuhan siswa				
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan bahan ajar				
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan karakteristik siswa				
Aspek Kebahasaan					
5.	Kejelasan informasi dalam media komik digital				
6.	Bahasa yang di gunakan dalam media komik digital				
Aspek Materi					

7.	Kemudahan dalam memahami konsep				
8.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.				
9.	Kejelasan topik pembelajaran				
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam cerita				
Aspek Media					
11.	Kejelasan penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media komik digital				
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media				
13.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik				
14.	Kemenarikan tampilan media komik digital				
15.	Media komik digital aman dan nyaman digunakan				

2. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

3. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari Komik Digital yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Karangasem,
Wali Kelas V,

()
NIP.

Lampiran 22 Instrumen Praktisi Siswa

**KUISIONER MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

- a) Tuliskan nama saudara(i) pada lembar jawaban yang telah tersedia.
- b) Baca dan pahami pertanyaan ini dengan seksama.
- c) Berikan tanda ceklist (√) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.
- d) Jawablah pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan apa yang anda alami.
- e) Atas perhatian dan kesediaan anda untuk mengisi angket ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS= Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

A. Tabel Penilaian Minat Belajar

No.	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia				
2.	Soal-soal Bahasa Indonesia selalu menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
3.	Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak teks				
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar Bahasa Indonesia karena saya sangat menikmatinya.				
5.	Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas Bahasa Indonesia				
6.	Setiap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik.				

7.	Guru sangatlah galak sehingga saya takut untuk bertanya.				
8.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran				
9.	Saya selalu menjawab soal-soal dengan benar selama diskusi.				
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi dari pada saya ikut berdiskusi				
11.	Saya selalu meluangkan waktu membaca kembali materi Bahasa Indonesia.				
12.	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia sebelum guru saya membahasnya di kelas				
13.	Saya berusaha bertanya kepada guru agar mampu menjawab tugas dengan baik				
14.	Saya tidak pernah melakukan latihan soal di rumah karena tidak mengerti cara menyelesaikannya.				
15.	Saya senang membaca berita/artikel yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia				
16.	Saya selalu membandingkan pernyataan guru dengan referensi/sumber belajar lainnya				
17.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.				
18.	Saya selalu membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas.				
19.	Saya selalu membuka file video, gambar, dan soal yang dikirimkan oleh guru dan teman di grup kelas.				
20.	Saya mencermati grup kelas hanya untuk melakukan absensi.				

B. Komentor dan Saran:

.....

.....

.....

.....

Karangasem, Mei 2025

(.....)

Lampiran 23 Instrumen Kuisisioner Minat Belajar Siswa

**LEMBAR PENILAIAN MINAT BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT**

Nama :

Kelas :

Petunjuk Pengisian Angket:

- a) Tuliskan nama saudara(i) pada lembar jawaban yang telah tersedia.
- b) Baca dan pahami pertanyaan ini dengan seksama.
- c) Berikan tanda ceklist (√) pada salah satu jawaban yang menurut anda benar.
- d) Jawablah pertanyaan ini dengan jujur sesuai dengan apa yang anda alami.
- e) Atas perhatian dan kesediaan anda untuk mengisi angket ini, penulis mengucapkan terimakasih.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS= Tidak Setuju

STS= Sangat Tidak Setuju

C. Tabel Penilaian Minat Belajar

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		STS	TS	S	SS
1.	Saya senang belajar Bahasa Indonesia				
2.	Soal-soal Bahasa Indonesia selalu menarik untuk diselesaikan karena berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
3.	Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang rumit karena terdapat banyak teks				
4.	Saya merasa waktu cepat berlalu ketika belajar Bahasa Indonesia karena saya sangat menikmatinya.				

5.	Saya merasa terbebani ketika mendapat tugas Bahasa Indonesia				
6.	Setiap materi Bahasa Indonesia yang disampaikan oleh guru, selalu saya pahami dengan baik.				
7.	Guru sangatlah galak sehingga saya takut untuk bertanya.				
8.	Saya selalu memberikan pendapat selama diskusi pelajaran				
9.	Saya selalu menjawab soal-soal dengan benar selama diskusi.				
10.	Saya lebih senang melihat teman berdiskusi dari pada saya ikut berdiskusi				
11.	Saya selalu meluangkan waktu membaca kembali materi Bahasa Indonesia.				
12.	Saya mempelajari materi Bahasa Indonesia sebelum guru saya membahasnya di kelas				
13.	Saya berusaha bertanya kepada guru agar mampu menjawab tugas dengan baik				
14.	Saya tidak pernah melakukan latihan soal di rumah karena tidak mengerti cara menyelesaikannya.				
15.	Saya senang membaca berita/artikel yang berkaitan dengan Bahasa Indonesia				
16.	Saya selalu membandingkan pernyataan guru dengan referensi/sumber belajar lainnya				
17.	Saya tidak terlalu memperdulikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru karena materi tersebut sulit dipahami.				
18.	Saya selalu membaca dan mengikuti alur diskusi di grup kelas.				
19.	Saya selalu membuka file video, gambar, dan soal yang dikirimkan oleh guru dan teman di grup kelas.				
20.	Saya mencermati grup kelas hanya untuk melakukan absensi.				

D. Komentor dan Saran:

.....

.....

.....

.....

Karangasem, Mei 2025

(.....
...)



Lampiran 24 Hasil Penilaian Uji Validitas Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian Validitas Materi

Tabel Penilaian validitas materi					
No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.				✓
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.				✓
4.	Materi dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik				✓
5.	Kesesuaian materi dalam komik digital tujuan pembelajaran				✓
Struktur Penyajian					

6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.				✓
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital dengan banyaknya materi yang disajikan			✓	
8.	Fleksibilitas komik digital untuk peserta didik				✓
Kejelasan dan Motivasi					
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan dalam komik digital.				✓
10.	Kemampuan komik digital dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran.				✓

D. Komentar dan Saran:

Sesuai jumlah latihan dan redaksi soal dengan materi dan tujuan.

E. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari c-book interaktif yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2025
 Dosen Ahli,



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

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT

F. Pengantar

3. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
4. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

G. Petunjuk Pengisian

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

H. Tabel Penilaian Validitas Materi

Tabel Penilaian validitas materi					
No	Aspek/Pertanyaan	Skor			
		1	2	3	4
Desain Pembelajaran					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.				✓
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.				✓
4.	Materi dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik				✓

5.	Kesesuaian materi dalam komik digital tujuan pembelajaran				✓
Struktur Penyajian					
6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.			✓	
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital dengan banyaknya materi yang disajikan				✓
8.	Fleksibilitas komik digital untuk peserta didik			✓	
Kejelasan dan Motivasi					
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan dalam komik digital.				✓
10.	Kemampuan komik digital dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran.				✓

I. Komentar dan Saran:

1. Berisi sistematis materi
 2. Penyajian fleksibel komik digital

J. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari e-book interaktif yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2025
 Dosen Ahli,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 25 Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Materi

No	Aspek/Pertanyaan	Penskoran	
		Ahli 1	Ahli 2
Desain Pembelajaran			
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan capaian pembelajaran	4	4
2.	Kesesuaian konsep materi pelajaran dengan media komik digital yang digunakan.	4	4
3.	Kedalaman dan kelengkapan materi dalam komik digital.	4	4
4.	Materi dalam komik digital mudah dipahami oleh peserta didik	4	4
5.	Kesesuaian materi dalam komik digital tujuan pembelajaran	4	4
Struktur Penyajian			
6.	Materi dalam komik digital disajikan secara sistematis dan jelas.	4	3
7.	Kesesuaian jumlah latihan dalam komik digital dengan banyaknya materi yang disajikan	3	4
8.	Fleksibilitas komik digital untuk peserta didik	4	3
Kejelasan dan Motivasi			
9.	Kejelasan uraian pembahasan, contoh, dan latihan dalam komik digital.	4	4
10.	Kemampuan komik digital dalam memotivasi siswa dalam pembelajaran.	4	4
Jumlah		39	38
Skor Maksimal		40	40
Presentase		97,5%	95,0%
Presentasi rata-rata		96,25%	
Kreteria		Sangat Baik	

Lampiran 26 Hasil Penilaian Uji Instrumen Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

F. Pengantar

3. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
4. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

G. Petunjuk Pengisian

2. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

H. Tabel Penilaian Validitas Media

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Tampilan Komik					
19.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital				✓
20.	Kemenarikan warna dan tata letak dalam komik digital				✓
21.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga				✓
22.	Kemenarikan cover/sampul komik digital				✓
23.	Kesinambunganlur antar halaman dan kemenarikan alur cerita komik digital				✓
24.	Kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.				✓
25.	Kemampuan komik merangsang keinginan untuk membaca.				✓
Anatomi Komik					
26.	Kesesuaian cover/sampul komik dengan tema cerita				✓

27.	Kemampuan ilustrasi dalam komik dalam mendukung pemahaman konsep				✓
28.	Kesesuaian panel dalam komik dengan tema gambar				✓
29.	Proporsionalitas penyajian gambar dalam komik			✓	
30.	Kemampuan balon kata/ucapan untuk mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.				✓
31.	Kejelasan penyajian halaman pengenalan tokoh				✓
32.	Kelogisan alur cerita dalam komik			✓	
Desain dan Warna					
33.	Penataan desain halaman dalam komik				✓
34.	Keterbacaan desain huruf dalam komik mengarah				✓
35.	Penyajian gambar dan teks dalam komik			✓	
36.	Ketepatan kombinasi pemilihan warna				✓

I. Komentar dan Saran:

1. Pada cover depan tulis nama pengembang & sasaran
2. CP. kahulu & baru T.P
3. Tambah halaman komik

J. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari e-book interaktif yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2025
 Dosen Ahli,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3 TIANYAR BARAT

A. Pengantar

1. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian Validitas Media

No		Aspek/Pertanyaan		Penilaian			
				1	2	3	4
Tampilan Komik							
1.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital					✓	
2.	Kemenarikan warna dan tata letak dalam komik digital						✓
3.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga						✓
4.	Kemenarikan cover/sampul komik digital						✓
5.	Kesinambunganlur antar halaman dan kemenarikan alur cerita komik digital						✓
6.	Kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.						✓
7.	Kemampuan komik merangsang keinginan untuk membaca.						✓
Anatomi Komik							
8.	Kesesuaian cover/sampul komik dengan tema cerita						✓

9.	Kemampuan ilustrasi dalam komik dalam mendukung pemahaman konsep			✓	
10.	Kesesuaian panel dalam komik dengan tema gambar				✓
11.	Proporsionalitas penyajian gambar dalam komik			✓	
12.	Kemampuan balon kata/ucapan untuk mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.				✓
13.	Kejelasan penyajian halaman pengenalan tokoh				✓
14.	Kelogisan alur cerita dalam komik				✓
Desain dan Warna					
15.	Penataan desain halaman dalam komik			✓	
16.	Keterbacaan desain huruf dalam komik mengarah				✓
17.	Penyajian gambar dan teks dalam komik				✓
18.	Ketepatan kombinasi pemilihan warna				✓

D. Komentar dan Saran:

1. Hapuskan Header
2. Hapuskan teks di kiri dan nomor di kanan
3. Di sela-sela penyajian waktu dan balon kata

E. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari e-book interaktif yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2025
 Dosen Ahli,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198908082024211004

Lampiran 27 Hasil Perhitungan Uji Validitas Ahli Media

No	Aspek/Pertanyaan	Penskoran	
		Ahli 1	Ahli 2
Tampilan Komik			
1.	Kualitas ilustrasi, gambar, dan karakter dalam komik digital	4	3
2.	Kemenarikan warna dan tata letak dalam komik digital	4	4
3.	Konsistensi desain di setiap halaman komik terjaga	4	4
4.	Kemenarikan cover/sampul komik digital	4	4
5.	Kesinambunganlur antar halaman dan kemenarikan alur cerita komik digital	4	4
6.	Kesesuaian antara cerita, gambar, dan materi dalam komik.	4	4
7.	Kemampuan komik merangsang keinginan untuk membaca.	4	4
Anatomi Komik			
8.	Kesesuaian cover/sampul komik dengan tema cerita	4	4
9.	Kemampuan ilustrasi dalam komik dalam mendukung pemahaman konsep	4	3
10.	Kesesuaian panel dalam komik dengan tema gambar	4	4
11.	Proporsionalitas penyajian gambar dalam komik	3	3
12.	Kemampuan balon kata/ucapan untuk mempresentasikan narasi dan peristiwa dengan jelas.	4	4
13.	Kejelasan penyajian halaman pengenalan tokoh	4	4
14.	Kelogisan alur cerita dalam komik	3	4
Desain dan Warna			
15.	Penataan desain halaman dalam komik	4	3
16.	Keterbacaan desain huruf dalam komik mengarah	4	4
17.	Penyajian gambar dan teks dalam komik	3	4
18.	Ketepatan kombinasi pemilihan warna	4	4
Jumlah		69	68
Skor Maksimal		72	72
Presentase		95,83%	94,44%
Presentase rata-rata		95,14%	
Kreteria		Sangat Baik	

Lampiran 28 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN GURU

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

5. Lembar validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi pada media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
6. Informasi mengenai validasi atau kelayakan dari media pembelajaran ini didasarkan pada beberapa aspek yaitu aspek kurikulum, aspek kualitas materi, aspek kebahasaan, dan aspek evaluasi.

B. Petunjuk Pengisian

3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

C. Tabel Penilaian validitas Kepraktisan Guru

Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Guru					
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan capaian pembelajaran				✓
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kebutuhan siswa				✓
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan bahan ajar				✓
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan karakteristik siswa				✓
Aspek Kebahasaan					
5.	Kejelasan informasi dalam media komik digital				✓

6.	Bahasa yang di gunakan dalam media komik digital				
Aspek Materi					
7.	Kemudahan dalam memahami konsep				✓
8.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.				✓
9.	Kejelasan topik pembelajaran				
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam cerita				✓
Aspek Media					
11.	Kejelasan penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media komik digital				✓
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media				✓
13.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik				✓
14.	Kemenarikan tampilan media komik digital				✓
15.	Media komik digital aman dan nyaman digunakan				✓

D. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

E. Kesimpulan:

Berdasarkan penilaian atau validasi dari Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan dari e-book interaktif yang dikembangkan adalah:

- () Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2025
 Wali Kelas V,



I Ketut Sri Gampi, S. Pd
 NIP. 199009132015031005

Lampiran 29 Hasil Perhitungan Respond Praktisi Guru

No	Aspek/Pertanyaan	Skor
Kelayakan Isi		
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan capaian pembelajaran	4
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan kebutuhan siswa	4
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan bahan ajar	4
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media komik digital dengan karakteristik siswa	4
Aspek Kebahasaan		
5.	Kejelasan informasi dalam media komik digital	4
6.	Bahasa yang di gunakan dalam media komik digital	4
Aspek Materi		
7.	Kemudahan dalam memahami konsep	4
8.	Motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media komik digital.	4
9.	Kejelasan topik pembelajaran	4
10.	Cakupan materi yang terdapat dalam cerita	4
Aspek Media		
11.	Kejelasan penggunaan font (jenis dan ukuran) jelas pada media komik digital	4
12.	Ketepatan layout dan tata letak yang dimiliki media	4
13.	Ketersediaan ilustrasi, grafis, gambar, dan foto yang menarik	4
14.	Kemenarikan tampilan media komik digital	4
15.	Media komik digital aman dan nyaman digunakan	4
Jumlah		60
Skor Maksimal Ideal (SMI)		60
Presentase (Jumlah/SMI X 100%		100%
Presentase Rata-rata		100%
Kategori		Sangat Baik

Lampiran 30 Hasil Penilaian Uji Kepraktisan Siswa
Siswa 1

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

2. Tabel Penilaian validitas Kepraktisan Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital				✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep			✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untu kbelajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025


 (..... Mu Kabele Yami)

Siswa 2

2

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

3. Tabel Penilaian dan/atau Repraktikan Siswa					
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital				✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran				✓
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media				✓
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep			✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia				✓
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersediaan evaluasi dalam komik digital				✓
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025



(Ni Made Shasa Gita Kusyima)

Siswa 3

3

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital				✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran				✓
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media				✓
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)				✓
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep			✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia				✓
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	✓
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025

Aditya Saputra

(LgD Aditya Saputra.....)

Siswa 4

4

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

Tabel Penilaian dan/atau Kepraktisan Siswa					
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital			✓	
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep			✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025



(.....! Komang Galang.....)

Siswa 5

8

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

Tabel Penilaian dan Aspek Rekrutasi Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital				✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran				✓
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep				✓

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untu kbelajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025



(Ni Kadek Jung Lisa.....)

Siswa 6

6

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT**

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

Tabel Penilaian terhadap Kepraktisan Siswa					
No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital				✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran				✓
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep				✓

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar			✓	
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025



(Al Rully Febri Valensia.....)

Siswa 7

7

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop			✓	
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital			✓	
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media				✓
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep				✓

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar			✓	
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar			✓	
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital				✓

3. Komentar dan Saran:

.....

Singaraja, Mei 2025



(/ Komang Joni)

Siswa 8

8

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

No		Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
			1	2	3	4
Media Pembelajaran						
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓	
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital					✓
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran				✓	
Materi						
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran				✓	
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran				✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media				✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari					✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)				✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep				✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia			✓	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar				✓
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			✓	

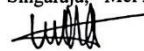
3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025



(/ K. Widi Suarta.....)

Siswa 9

9

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital			✓	
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran			✓	
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari			✓	
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep			✓	

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia			Y	
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital			Y	
12.	Ketersedian evaluasi dalam komik digital			Y	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			Y	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar			Y	
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				Y
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital			Y	

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, Mei 2025

del

(/ Gede Maindra)

Siswa 10

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS
PENDIDIKAN KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD NEGERI 3
TIANYAR BARAT

A. Pengantar

Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data siswa terkait kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Tabel Penilaian Validitas Kepraktisan Siswa

No	Aspek/Pertanyaan	Penilaian			
		1	2	3	4
Media Pembelajaran					
1.	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop				✓
2.	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital			✓	
3.	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran			✓	
Materi					
4.	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran				✓
5.	Kesesuaian pembelajaran isi media dengan materi pembelajaran				✓
6.	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media			✓	
7.	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari				✓
8.	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)			✓	
9.	Penyajian cerita di komik digital sangat membantu dalam menguatkan pemahaman konsep				✓

10.	Media komik digital membantu menyelesaikan persoalan yang muncul dalam pembelajaran bahasa Indonesia				✓
11.	Kemenarikan gambar, alur cerita dalam komik digital				✓
12.	Ketersediaan evaluasi dalam komik digital			✓	
13.	Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran			✓	
Manfaat					
14.	Komik digital dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar			✓	
15.	Komik digital dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar				✓
16.	Kemampuan komik untuk meningkatkan pemahaman konsep setelah menggunakan media komik digital				✓

3. Komentar dan Saran:

.....

.....

.....

Singaraja, 2 Mei 2025

(..... Ketut Mawar)

Lampiran 31 Perhitungan Respond Praktisi Siswa

Lampiran 3.1 Penitntangan Responden Praktisi Siswa											
No	Aspek/ Pertanyaan	Penilaian Peserta Didik									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Media Pembelajaran											
1	Kemudahan penggunaan media komik digital melalui handphone atau laptop	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
2	Kemenarikan tampilan yang dimiliki komik digital	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3
3	Keterhubungan media pembelajaran komik digital dengan pembelajaran	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3
Materi											
4	Kesesuaian materi yang disediakan dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
5	Kesesuaian isi media dengan materi pembelajaran	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4
6	Kemudahan bahasa yang digunakan di dalam media	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3
7	Permasalahan yang disajikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4
8	Media komik digital memfasilitasi untuk melakukan aktivitas (menemukan masalah, mencari informasi menyelesaikan masalah dll)	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
9	Penyajian cerita di komik	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4

[illegible]

Lampiran 32 Hasil Instrumen Efektivitas Minat Belajar

Pre-test

No. Siswa	No. Pernyataan																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	1	2	1	3	3	2	2	3	2	1	1	3	1	1	3	1	1	2	2	37
2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	43
3	1	1	3	2	3	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	32
4	2	1	3	1	3	2	2	1	1	2	1	2	2	3	1	3	3	2	2	2	39
5	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	1	2	1	1	1	2	3	3	2	42
6	2	2	3	2	4	2	1	2	1	2	3	2	2	1	2	2	3	1	4	2	43
7	1	1	2	3	2	1	2	1	2	3	1	1	2	1	2	1	3	1	2	1	33
8	3	1	2	2	4	1	2	2	2	3	2	1	3	2	3	1	2	1	3	2	42
9	2	1	3	1	2	3	2	2	3	2	1	1	3	1	3	1	3	1	2	2	39
10	3	3	2	2	1	3	1	2	1	4	3	2	4	3	2	2	1	4	3	3	49
11	3	3	2	2	1	3	1	2	1	4	3	2	4	3	2	2	1	4	3	3	49
12	1	2	4	2	3	1	2	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	2	1	2	40
13	2	2	2	1	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	45
14	3	3	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	4	3	1	2	1	4	3	3	45
15	2	2	3	2	3	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	1	2	2	3	2	39
16	3	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	1	1	2	3	4	3	39
17	1	1	3	2	3	2	2	1	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	2	2	34
18	3	2	4	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	1	46
19	3	3	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	1	40
20	3	3	2	2	1	2	1	2	1	3	2	2	4	3	1	2	1	4	3	3	45
21	2	1	2	1	3	1	1	2	2	3	2	1	1	3	2	1	3	3	3	3	40

Post-test

No. Siswa	No. Pernyataan																				Skor Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	58
2	4	4	3	4	2	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	65
3	3	4	2	4	2	4	2	3	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	3	63
4	4	4	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	59
5	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	60
6	4	4	3	3	2	4	2	3	3	2	4	3	3	2	4	4	2	3	4	3	62
7	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	53
8	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	1	3	3	3	57
9	3	3	2	3	2	3	2	3	4	2	3	4	4	1	3	3	1	3	3	3	55
10	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	68
11	4	4	2	3	2	3	2	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	62
12	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	2	4	3	2	4	4	3	69
13	3	3	2	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	61
14	4	3	3	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	64
15	3	4	3	4	3	4	1	4	3	3	4	4	4	3	4	3	1	3	3	4	65
16	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	2	4	4	3	62
17	4	4	2	4	2	3	2	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	3	65
18	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	4	4	4	63
19	3	4	3	4	1	3	2	3	4	2	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	59
20	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	4	3	64
21	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	65

Lampiran 33 Data Hasil Penelitian

a) Uji Hasil Normalitas

Output IBM SPSS 26.0 for Windows Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality							
	Tes	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat_Belajar	Pretest	.144	21	.200*	.962	21	.558
	Posttest	.133	21	.200*	.971	21	.765

*. This is a lower bound of the true significance.
 *. Lilliefors Significance Correction

b) Uji Homogenitas Varian Data

Output IBM SPSS 26.0 for Windows Hasil Uji Homogenitas Varians

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Minat_Belajar	Based on Mean	.534	1	40	.469
	Based on Median	.453	1	40	.505
	Based on Median and with adjusted df	.453	1	38.726	.505
	Based on trimmed mean	.574	1	40	.453

c) Uji Hipotesis (Uji T-Berkolerasi)

Output IBM SPSS 26.0 for Windows Hasil Uji t T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Posttest	61.86	21	4.028	.879
	Pretest	41.00	21	4.690	1.024

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	Posttest	-20.857	5.033	1.098	18.566	23.148	18.991	20	.000
	Pretest								

Lampiran 34 Modul Ajar

MODUL AJAR
BAHASA INDONESIA



Nama Penyusun	: Ni Ketut Desi Puja Astuti
Nama Sekolah	: D Negeri 3 Tianyar Barat
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase C, Kelas/Semester	: V (Lima)/I (Ganjil)

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

BAHASA INDONESIA KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS PENYUSUN	
Penyusun	: Ni Ketut Desi Puja Astuti
Instansi	: SD Negeri 3 Tianyar Barat
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sd
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: C/ V (Lima)
Bab 1	: Aku Yang Unik
Topik	: Aku Yang Unik
Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
- Mengidentifikasi ide pokok dan informasi penting dalam paragraf sederhana. - Memahami isi bacaan naratif atau deskriptif pendek yang disampaikan secara visual atau teks. - Memiliki pengalaman awal dalam membaca cerita bergambar atau media visual. - Mampu menuliskan kalimat sederhana yang menjelaskan suatu benda atau tempat.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
- Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia - Mandiri : mempunyai rasa tanggung jawab terhadap aktivitas - Bernalar Kritis : mampu memproses informasi. - Gotong Royong : mampu bekerja sama dengan orang lain - Kreatif : mampu memodifikasi dan menghasilkan sesuatu yang bermakna	
D. SARANA DAN PRASARANA	
Sumber: Buku Siswa Perlengkapan Yang Dibutuhkan Peserta Didik 1. Alat Tulis 2. Buku Media Belajar: Komik Digital Link: KOMIK INTERAKTIF 2D - DESI PUJA 2025 Alat dan Bahan: 1. Komputer/Laptop 2. LCD 3. Proyektor 4. Jaringan Internet	
E. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta didik tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami media pembelajaran	
F. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN	
Pendekatan: saintifik	

Metode: ceramah (cari, amati, rangkai, membuat, dan harmonisasi)
KOMPETENSI INTI
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca. Peserta didik mampu menggunakan kaidah kebahasaan dan kesastraan untuk menulis teks sesuai dengan konteks dan norma budaya; menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan
A. TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran ini, siswa diharapkan dapat: - Menulis teks deskripsi tentang diri sendiri dengan struktur yang tepat dan menggunakan kosakata yang sesuai. - Menunjukkan sikap peduli, empati, dan saling membantu dalam kehidupan sehari-hari di sekolah. - Bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok untuk menyusun teks deskripsi.
B. PEMAHAMAN BERMAKNA
Melalui teks deskripsi dan komik digital, siswa belajar memahami pentingnya menyampaikan pengamatan dan pengalaman secara jelas dan terstruktur, serta menunjukkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar melalui tulisan.
C. PERTANYAAN PEMANTIK
Pernahkah kalian mencoba menggambarkan suasana tempat favorit kalian ke teman? Bagaimana cara kalian menjelaskannya?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan 1. Guru memberikan salam dan mengkondisikan kelas agar siap untuk belajar. 2. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. (Beriman, Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa). 3. Siswa menyanyikan lagu Garuda Pancasila. 4. Guru mengecek kehadiran siswa. 5. Guru membuka proses pembelajaran dengan menjelaskan capaian pembelajaran, ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. (Communication) 6. Guru memberikan pertanyaan pemantik kepada siswa seperti (Apersepsi) "Pernahkah kalian mencoba menggambarkan suasana tempat favorit kalian ke teman? Bagaimana cara kalian menjelaskannya?" Kegiatan Inti 5. Guru membagi peserta didik menjadi kelompok kecil. 6. Siswa membaca komik digital berjudul "Aku yang Unik" melalui proyektor atau perangkat masing-masing. 7. Guru memandu siswa untuk mengamati tokoh dan cerita dalam komik, lalu mendiskusikan hal-hal unik dari karakter utama. 8. Guru bertanya kepada siswa: • Apa yang membuat tokoh dalam komik itu unik? • Apakah kalian juga memiliki keunikan sendiri?

9. Siswa menyebutkan secara lisan keunikan diri mereka masing-masing di depan kelompoknya. 10. Guru menjelaskan kembali ciri-ciri teks deskripsi dan memberikan contoh deskripsi tentang diri sendiri. 11. Siswa diminta menulis teks deskripsi berjudul "Aku yang Unik", berisi tentang keunikan diri mereka (misalnya: hobi, bakat, kebiasaan, sifat yang membedakan mereka dari teman lain). 12. Beberapa siswa membacakan hasil teks deskripsi mereka di depan kelas. 13. Guru memberikan apresiasi dan umpan balik atas hasil tulisan siswa, menekankan bahwa setiap orang punya keunikan yang patut dihargai. Kegiatan Penutup 14. Guru mengajak siswa melakukan refleksi dengan bertanya: • Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini? • Apa bagian paling menarik dari komik "Aku yang Unik"? 15. Bagaimana perasaanmu setelah menuliskan hal-hal unik tentang dirimu? 16. Beberapa siswa diberi kesempatan menyampaikan pendapatnya di depan kelas. 17. Guru menyampaikan kesimpulan pembelajaran hari ini, yaitu tentang: • Ciri-ciri teks deskripsi • Cara menggambarkan diri sendiri dengan kata-kata deskriptif 18. Guru memberikan penguatan bahwa setiap orang itu unik dan keunikan tersebut adalah hal yang berharga. 19. Guru memberikan tugas rumah (jika diperlukan): Menyempurnakan teks deskripsi yang belum selesai atau menuliskannya dalam bentuk kreatif seperti puisi pendek atau kartu identitas diri. 20. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama dan pesan motivasi.
E. REFLEKSI Mari Lakukan Refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut. • Apa hal baru yang kamu pelajari hari ini? • Apa bagian paling menarik dari komik "Aku yang Unik"?
F. ASESMEN/PENILAIAN Jenis 1. Asesmen diagnosik (sebelum pembelajaran) 2. Asesmen formatif (selama pembelajaran) 3. Asesmen sumatif (akhir pembelajaran) Bentuk 1. Observasi 2. Observasi 3. Tes tertulis
G. KEGIATAN REMEDIAL Pengayaan: Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah menguasai materi pelajaran untuk mempersiapkan kemateri selanjutnya. Remedial Remedial diberikan kepada peserta didik yang belum menguasai materi dengan memberikan pendampingan dan tugas mandiri di rumah dengan bimbingan orang tua dan di pantau guru

Mengetahui,
Kepala Sekolah


Circular stamp of the school: "SEKOLAH DASAR ... SINGARAJA ... KABUPATEN ... NUSA TENGGARA BARU" data-bbox="274 173 405 264"/>

I Wayan Kartu, S.Pd.

NIP. 196803071990071002

Singaraja, 6 Mei 2025

Wali Kelas V,



I Ketut Sri Gampil, S. Pd

NIP. 199009132015031005

Lampiran 35 Gambaran Komik Digital

Beberapa dokumentasi gambar Pengembangan media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V sebagai berikut. Link dan QR Code produk Pengembangan media Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Sekolah Dasar dapat diakses melalui link berikut ini:



SCAN ME



Lampiran 37 Dokumentasi

Dokumentasi	Keterangan
	Meminta izin untuk melakukan penelitian kepada kepala sekolah.
	Observasi awal Wawancara wali kelas dan pemberian Instrumen minat belajar

	
	Penilaian Praktisi Guru
	Penilaian Kepraktisan
	Uji Coba Instrumen

	
	<i>Pre-test</i> Efektivitas (Minat Belajar)
	Penerapan Media
 	<i>Post-test</i> Efektivitas (Minat Belajar)

RIWAYAT HIDUP



Ni Ketut Desi Puja Astuti lahir di Munti Gunung pada tanggal 18 Desember 2002. Anak keempat dari pasangan I Wayan Paum Arsana dan Ni Ketut Sama Yasa. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Munti Gunung Tengah, Desa Tianyar Barat, Kecamatan Kubu, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 6 Tianyar Barat dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP di SMP Negeri 3 Kubu dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang SMA di SMA Negeri 1 Kubu mengambil jurusan Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan lulus pada tahun 2021. Setelah lulus penulis melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri tepatnya di Universitas Pendidikan Ganesha mengambil Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester akhir di tahun 2025, penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia DI Kelas V SD Negeri 3 Tianyar Barat”.

