



Lampiran 1. Surat Izin 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						
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 60%;">Nomor : 3934/UN48.10.6/LT/2024</td> <td style="text-align: right;">Singaraja, 28 Mei 2024</td> </tr> <tr> <td>Lampiran : -</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Hal : Ijin Penelitian</td> <td></td> </tr> </table>		Nomor : 3934/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 28 Mei 2024	Lampiran : -		Hal : Ijin Penelitian	
Nomor : 3934/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 28 Mei 2024						
Lampiran : -							
Hal : Ijin Penelitian							
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 6 Pendem 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:							
<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 2111031035</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td> </tr> </table>		Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih	NIM	: 2111031035	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih						
NIM	: 2111031035						
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							
							

Lampiran 2. Surat Pengantar 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	: 5279/UN48.10.1/LT/2025	Singaraja, 15 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Ijin Penelitian (Skripsi)	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 6 Pendem 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/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih	
NIM	: 2111031035	
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		
		

Lampiran 3. Surat Keterangan Observasi dan Penelitian

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 268/Kesra/420/SDN 6 Pendem

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : I DEWA AYU GEDE SUSILAWATI, S.Pd.SD
 NIP : 196712211991052001
 Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk I/IV.b
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
 NIM : 2111030135
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Perguruan Tinggi : Undiksha Singaraja

Memang benar mahasiswa diatas telah melaksanakan Observasi Awal dan penelitian dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha pada SD Negeri 6 Pendem.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Pendem, 8 Mei 2025

Kepala Sekolah SD Negeri 6 Pendem


 I Dewa Ayu GeDE Susilawati, S.Pd.SD
 NIP. 196712211991052001

Lampiran 4. Surat Pengantar Uji *Judges* I

	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	: 4816/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 8 April 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
Yth. Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih	
NIM	: 2111031035	
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		
		

Lampiran 5. Surat Pengantar Uji *Judges* II

	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	: 4662/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 26 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
<p>Yth. I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd. di tempat</p>		
<p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih	
NIM	: 2111031035	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p> 		
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
 <p> http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905 </p>		

Lampiran 6. Surat Keterangan Uji *Judges* I

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 : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198904232024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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, 08 April 2025

Pakar/Judges

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd..
NIP. 198904232024212001

Lampiran 7. Surat Keterangan Uji *Judges* II

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 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
NIP : 199809152024061001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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, 09 April 2025

Pakar/Judges

I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

Lampiran 8. Surat Pengantar Uji Ahli Materi I

	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	: 4670/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 26 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
<p>Yth. Drs. I Made Suarjana, M.Pd. di tempat</p>		
<p>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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadimingsih	
NIM	: 2111031035	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>- Ketua Jurusan</p> 		
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
		

Lampiran 9. Surat Pengantar Uji Ahli Materi II

	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			
<hr/>				
Nomor	: 4669/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 26 Maret 2025		
Lampiran	: -			
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian			
<p>Yth. I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd. di tempat</p>				
<p>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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>				
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih			
NIM	: 2111031035			
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar			
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>				
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p> 				
<p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>				
<hr/>				
				
http://fip.undiksha.ac.id	Fakultas Ilmu Pendidikan	fipundiksha	FIP Undiksha	0877 8811 6905

Lampiran 10. Surat Pengantar Uji Ahli Media I

	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	: 4671/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 26 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	

Yth.
 Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
 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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM	: 2111031035
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 11. Surat Pengantar Uji Ahli Media II

	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	
<hr/>		
Nomor	: 4672/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 26 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
<p>Yth. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd. di tempat</p>		
<p>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 Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p>		
Nama	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih	
NIM	: 2111031035	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
<p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
<hr/>		
		

Lampiran 12. Surat Keterangan Uji Ahli Materi I



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 : Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP : 196012311986031022
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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 April 2025

Pakar/Ahli

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Ahli Materi II



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 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
NIP : 199809152024061001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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 April 2025

Pakar/Ahli

I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

Lampiran 14. Surat Keterangan Uji Ahli Media I



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 Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
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 Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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 April 2025

Pakar/Ahli

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

NIP. 198202142008121004

Lampiran 15. Surat Keterangan Uji Ahli Media II



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 Teknologi Pendidikan, Jurusan
Ilmu Pendidikan, Psikologi, dan Bimbingan,
Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
NIM : 2111031035
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, 16 April 2025

Pakar/Ahli

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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 16. Hasil Wawancara dengan Guru

Hari/Tanggal Wawancara : 16 Agustus 2024
 Nama Guru : Ngurah Putu Ardika, S.Pd.
 Jabatan : Wali Kelas V
 Tempat : SD Negeri 6 Pendem

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di kelas V saat ini?	Saat ini khusus di kelas V sudah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar.
2.	Menurut bapak dengan kondisi kelas yang kurang memadai dan fasilitas gedung atau kelas yang kurang layak, apa dampak untuk kegiatan belajar mengajar di kelas?	Menurut saya, dampaknya tentu pada kenyamanan belajar, karna siswa pasti merasa tidak nyaman karena gedung kelas temboknya sudah retak, kaca jendela banyak yang tidak isi sehingga di tutupi gordena saja, sehingga dari segi fasilitas untuk belajar tentu belum memenuhi standar. Suasana ruang kelas juga panas karna tidak ada fasilitas kipas. Meja dan bangku juga ada yang goyang karna sudah lapuk.
3.	Apakah bapak sudah mengembangkan dan mengaplikasikan media di kelas saat pembelajaran?	Media biasanya saya pakai namun jarang, kalau saya pakai media biasanya saya ambil di Youtube seperti video edukasi.
4.	Menurut bapak, adakah permasalahan yang dialami siswa kelas V pada proses pembelajaran?	Sebenarnya permasalahannya yaitu siswa tidak ada semangat untuk belajar, minat siswa untuk belajar itu rendah, bahkan saat literasi dan numerasi banyak siswa belum membiasakan diri melakukan. Sehingga pengetahuan siswa kurang luas. Siswa juga sangat sulit jika diminta belajar mandiri.
5.	Dengan melihat nilai rata-rata siswa yang telah bapak kirimkan terdapat penurunan nilai rata-rata Matematika yang signifikan. Menurut bapak, apa penyebab nilai rata-rata siswa pada matematika menurun?	Penyebabnya karna siswa kurang dalam menghitung sehingga siswa kesulitan dan bingung dalam pengaplikasian rumus. Contohnya dasar menghitung penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian siswa masih bingung dan

		ada yang belum paham materi tersebut.
6.	Apakah bapak pernah menggunakan media pada pembelajaran matematika? Misal media kongkret atau digital	Saya jarang menggunakan media saat pembelajaran Matematika karena tidak bisa mengcover semua materi, apalagi media kongkret biasanya paling saya gunakan media kongkret pada materi pecahan.
7.	Bagaimanakah pendampingan atau peran orang tua saat mengawasi anak di rumah?	Menurut bapak, orang tua di rumah kurang mendampingi karena mereka lebih fokus pada pekerjaan sehari-hari.
8.	Apa kendala bapak dalam mengajar?	Saya saat ini rasanya mengalami kendala pada saat menyesuaikan pembelajaran yang berdiferensiasi.
9.	Upaya apa yang bapak lakukan agar siswa semangat dalam belajar?	Biasanya saya ajak mereka <i>games</i> agar tidak bosan belajar.
10.	Apakah bapak pernah mengembangkan media visual animasi seperti komik digital? Agar siswa bisa terlatih untuk membaca atau literasi di kelas?	Kalau media komik saya belum pernah kembangkan. Paling saya gunakan video edukasi yang berisi animasi saja.
11.	Apa tantangan bapak saat mengatur waktu mengajar?	Biasanya tantangan saya itu mengatur waktu karna guru cenderung bertugas tidak hanya mengajar dan membimbing saja, melainkan ada tuntutan administrasi yang harus dilakukan sehingga kadang waktu mengajar juga tersita. Belum lagi kalau ada perlombangan di luar kelas biasanya saya mengawasi dan mendampingi juga sehingga waktu mengajar saya banyak yang tersita.

Hari/Tanggal Wawancara : 16 Agustus 2024
 Nama : Dewa Ayu Gede Susilawati, S.Pd, SD.
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Tempat : SD Negeri 6 Pendem

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah saat ini?	Saat ini semua kelas sudah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar.
2.	Menurut ibu, dengan kondisi kelas yang kurang memadai dan fasilitas gedung atau kelas yang kurang layak, apa dampak untuk kegiatan belajar mengajar di kelas?	Berdampak pada kenyamanan siswa di kelas atau saat pembelajaran.
3.	Apa upaya yang ibu sudah ajukan untuk memperbaiki fasilitas dan gedung sekolah?	Saya sudah mengajukan proposal untuk perbaikan gedung dan fasilitas sekolah namun belum ada tindak lanjut dari perintah saat ini.
4.	Apakah di sekolah sudah melaksanakan budaya literasi dan numerasi?	Sudah, setiap pagi siswa berkumpul di lapangan untuk melaksanakan literasi dan numerasi.
5.	Bagaimana peran guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas? Apakah sudah mengoptimalkan media pembelajaran untuk menunjang pembelajaran atau belum?	Sebagian besar guru sudah menggunakan media saat mengajar, namun media yang digunakan biasanya tidak mengakomodasi semua mata pelajaran dan kebutuhan siswa.
6.	Menurut ibu, adakah permasalahan yang dialami siswa pada proses pembelajaran?	Siswa tidak ada semangat untuk belajar, tidak ada minat, dan rasa ingin tau.
7.	Bagaimanakah pendampingan atau peran orang tua saat mengawasi anak di rumah?	Sangat kurang, karena orang tua hanya mengandalkan perkembangan anaknya di sekolah saja. Orang tua juga sangat sibuk dalam pekerjaannya sehingga anak kurang diperhatikan.

Hari/Tanggal Wawancara : 16 Agustus 2024
 Nama Guru : Ni Putu Trisna Sulistyan, M.Pd
 Jabatan : Wali Kelas IV
 Tempat : SD Negeri 6 Pendem

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang digunakan di kelas IV saat ini?	Kelas IV sudah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar.
2.	Menurut ibu dengan kondisi kelas yang kurang memadai dan fasilitas gedung atau kelas yang kurang layak, apa dampak untuk kegiatan belajar mengajar di kelas?	Kenyamanan belajar siswa jadi terganggu, belajar juga kurang fokus.
3.	Apakah ibu sudah mengembangkan dan mengaplikasikan media di kelas saat pembelajaran?	Sudah, saya mengembangkan media interaktif, kongkret, maupun video animasi namun tidak semua mata pelajaran saya akomodasi.
4.	Apa tantangan yang ibu temui saat mengajar di kelas IV?	Memfasilitasi pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik, dan literasi dan numerasi siswa masih rendah.
5.	Upaya apa yang ibu lakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut?	Saya biasanya meluangkan waktu khusus untuk mengajar literasi dan numerasi, menggunakan strategi tutor sebaya.
6.	Bagaimanakah pendampingan atau peran orang tua saat mengawasi anak di rumah?	Sangat kurang, karna siwa di sekolah ada yang belum bisa baca. Sehingga yang seharusnya mereka belajar di rumah dengan orang tua malah tidak terlaksana karena faktor orang tua yang sibuk.

Lampiran 17. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2025
MATEMATIKA SD KELAS V

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih
Instansi	: SD N 6 Pendem
Tahun Penyusun	: Tahun 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Matematika
Fase/Kelas	: C/V
Topik	: Luas Bangun Datar
Alokasi Waktu	: 1 Pertemuan (2JP)
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik telah memahami konsep persegi dan persegi panjang, segitiga seperti jumlah sisi dan sudut-sudut yang terbentuk. 2. Peserta didik dapat mengenal jenis jenis bangun datar dengan tepat. 3. Peserta didik dapat mengidentifikasi ciri-ciri bangun datar dengan baik. 	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bernalar kritis 2. Bergotong royong 3. Kreatif 4. Mandiri 	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<p>❖ Sumber Belajar</p> <p>Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). <i>Matematika: Buku guru kelas V SD/MI</i>. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.</p>	

❖ **Perlengkapan yang Diperlukan Peserta Didik**

1. Alat Tulis
2. Buku

❖ **Media Belajar**

1. LKPD
2. Bahan ajar
3. Komik Digital Berbasis *Flipbook*

❖ **Alat dan Bahan**

1. Proyektor
2. Laptop

E. TARGET PESERTA DIDIK

1. Peserta didik regular: peserta didik tersebut tidak mengalami kesulitan dalam memahami materi ajar.
2. Peserta didik dengan pencapaian tinggi: peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Model : *Problem Based Learning*
- ❖ Pendekatan : Saintifik
- ❖ Metode : Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan, dan Presentasi

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat menemukan rumus luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
2. Peserta didik dapat memahami konsep dan menerapkan rumus luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga pada soal pemecahan masalah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pembelajaran tentang cara menemukan rumus luas bangun datar memberikan pemahaman yang berharga kepada peserta didik, sehingga mereka mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini memiliki manfaat yang signifikan, seperti membantu menghitung kebutuhan ubin untuk pembuatan lantai rumah, mengukur kain untuk membuat bendera atau spanduk berbentuk segitiga, dan membantu menata ruang agar efektif dan presisi dalam merancang rumah, taman, atau ruangan.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Pernahkah kamu melihat tukang bangunan mengukur lantai atau halaman dengan meteran? Menurutmu, apa yang sedang mereka hitung?
2. Jika kamu ingin menaruh karpet di ruang tamu, bagaimana cara kamu tahu karpet itu cukup atau tidak?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN PENDAHULUAN

1. Salah satu peserta didik memimpin salam dan doa pembuka pembelajaran.
2. Salah satu peserta didik memimpin untuk menyanyikan lagu Garuda Pancasila.
3. Guru melakukan presensi dan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil heterogen.
4. Guru memberikan apersepsi dan pertanyaan pemantik.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

KEGIATAN INTI

Tahap 1: Orientasi Peserta Didik pada Masalah

6. Peserta didik mengamati lantai yang ada di kelas dan gambar yang ditampilkan.



7. Guru memberikan permasalahan
 - Seorang tukang bangunan sedang mengukur suatu ruangan untuk dipasang ubin atau keramik. Kira-kira berapa banyaknya ubin yang diperlukan tukang untuk menutupi ruang tersebut tanpa celah?
8. Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru jika terdapat hal-hal yang belum dipahami.

Tahap 2: Mengordinasikan Peserta Didik untuk Belajar

9. Peserta didik menganalisis informasi-informasi yang diperoleh dari bahan ajar.
10. Peserta didik secara berkelompok mengkaji petunjuk pengerjaan LKPD

Tahap 3: Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok

11. Guru menampilkan media komik digital berbasis *flipbook* sebagai panduan Peserta didik dalam diskusi untuk mencatat temuan mereka.
12. Guru membimbing proses diskusi kelompok, memberi pertanyaan pengarah.

***Ice Breaking* (Permainan Matematika)**

Tahap 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

13. Peserta didik dan kelompoknya menyajikan hasil diskusi pengerjaan LKPD

Tahap 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

14. Peserta didik lain diberikan kesempatan untuk memberikan tanggapan terhadap presentasi teman mereka.
15. Guru memberikan konfirmasi dan apresiasi atas hasil kerja LKPD yang telah dilakukan oleh peserta didik.

KEGIATAN PENUTUP

16. Peserta didik membuat simpulan dengan bimbingan guru.
17. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.
18. Peserta didik mengerjakan soal pengayaan atau remedial.
19. Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
20. Peserta didik menyanyikan lagu daerah bali, yaitu lagu Juru Pencar.
21. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran.

Ayo Berefleksi (Siswa)

1. Pertimbangkan hal-hal yang telah kamu kuasai dalam materi hari ini
2. Bagaimana kamu belajar untuk menguasai materi ini?
3. Apa saja kesulitan yang kamu hadapi ketika mempelajari materi ini?
4. Setelah mempelajari materi ini, apakah ada pertanyaan yang muncul di benakmu?

Ayo Berefleksi (Guru)

1. Apakah semua peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran?
2. Apa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran?
3. Pada bagian pembelajaran mana peserta didik mengalami kesulitan?
4. Apa yang dapat saya lakukan untuk membantu peserta didik lebih memahami pembelajaran?

E. ASESMEN

PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik.

1. Penilaian Sikap

No	Nama	Perubahan Tingkah Laku											
		Santun				Peduli				Tanggung Jawab			
		K	C	B	BK	K	C	B	BK	K	C	B	BK
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
Dst.													

Keterangan:

K (Kurang) : 1, C (Cukup): 2, B (Baik) :3, SB (Sangat Baik): 4

2. Penilaian Pengetahuan

No	Indikator	Kriteria			
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Dapat menemukan rumus persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan tepat	Dapat menemukan rumus persegi, persegi panjang, dan segitiga dengan tepat.	Dapat menemukan 2 rumus bangun datar dengan tepat.	Dapat menemukan salah satu rumus persegi/ persegi panjang/ segitiga dengan tepat.	Tidak dapat Menemukan rumus persegi, persegi panjang, dan segitiga.

3. Penilaian Keteampilan

No	Indikator	Kriteria			
		Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
		4	3	2	1
1	Ketepatan dalam membuktikan rumus untuk memecahkan masalah.	Sangat sesuai dengan penemuan yang dilakukan	Sesuai dengan penemuan yang dilakukan	Tidak sesuai dengan penemuan yang dilakukan	Sangat tidak sesuai dengan penemuan yang dilakukan

$$Skor = \frac{\text{Jumlah skor yang didapat}}{\text{Jumlah Skor maksimal}} \times 100$$

A (Baik Sekali) : 86 – 100

B (Baik) : 71 – 85

C (Cukup) : 61 – 70

D (Kurang) : ≤60

Lampiran 18. Hasil Uji Instrumen *Judges I*

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Isi				
1.	Materi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓		
2.	Materi/informasi yang dimuat dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah lengkap dan mendukung pemahaman siswa.	✓		
3.	Isi materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
Aspek Bahasa				
4.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami oleh siswa.	✓		E.T.D. (+)
5.	Tulisan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keterbacaan yang baik.	✓		
6.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.	✓		

7.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> efektif dan komunikatif.	✓		
Aspek Sajian				
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> disajikan dengan jelas dan menarik.	✓		
9.	Informasi yang ditampilkan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah tersaji dengan lengkap dan sistematis.	✓		
10.	Tampilan visual dan tata letak isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan mendukung keterbacaan.	✓		
Aspek Praktis				
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.	✓		
12.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓		
13.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓		

C. Komentar dan Saran

.....
 Jelaskan sintesa / penjelasan dari penggunaan
 media diatas, kata yang di pilih & disajikan harus
 dapat dicerna / merangsang karakter siswa lebih baik.

Singaraja, 08 April 2025

Judges I



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198904232024212001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Sampul				
1.	Identitas media yang tertera pada sampul <i>flipbook</i> sudah lengkap dan jelas.	✓		
2.	Desain sampul pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik pembaca.	✓		<i>uraitkan lebih relevan</i>
3.	Kejelasan informasi dan keterbacaan teks pada sampul <i>flipbook</i> .	✓		
Aspek Format				
4.	Warna dan tulisan pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keserasian yang baik.	✓		
5.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.	✓		
6.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan pembaca.	✓		
7.	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓		

Aspek Teknik				
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓		
9.	Media komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat dioperasikan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.		✓	teknis di uraikan dgn simple dan relevan.
10.	Jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah tepat dan mendukung pengembangan yang optimal.	✓		
11.	Langkah-langkah dalam petunjuk penggunaan media tersusun secara sistematis.	✓		

C. Komentar dan Saran

uralkan tiap indikator sesuai dgn situ di kelas

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 08 April 2025

Judges I

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198904232024212001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Format				
1.	Warna, tulisan, dan gambar pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan menarik.	✓		
2.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dibaca.	✓		
3.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tertata dengan baik dan tidak membingungkan.	✓		
Aspek Isi				
4.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓		
5.	Materi/informasi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap dan jelas.	✓		
6.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan dapat membangun minat belajar siswa.	✓		

Aspek Bahasa				
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami.	✓		
8.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓		
9.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif dan interaktif.	✓		
Aspek Praktis				
10.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan dan diakses dalam proses pembelajaran.	✓		
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓		
12.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓		

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 08 April 2025

Judges I



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198904232024212001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Desain Media				
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓		
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓		
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓		
Aspek Isi/Materi				
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓		
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.	✓		

Aspek Bahasa				
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓		
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓		
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih baik.	✓		
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓		

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 08 April 2025

Judges I

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198904232024212001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Ketenangan dalam Belajar				
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.	✓		
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.	✓		
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralihkan saat belajar.	✓		
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.	✓		
Aspek Keterlibatan Emosional				
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan.	✓		
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah	✓		

	menggunakan media komik digital.			
Aspek Interaksi dengan Media				
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.	✓		
11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.	✓		
Aspek Konsentrasi dalam Belajar				
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.	✓		
Aspek Persepsi terhadap Media				
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.	✓		
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 08 April 2025

Judges I

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd

NIP. 198904232024212001

Lampiran 19. Hasil Uji Instrumen *Judges II*

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Isi				
1.	Materi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓		
2.	Materi/informasi yang dimuat dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah lengkap dan mendukung pemahaman siswa.	✓		
3.	Isi materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
Aspek Bahasa				
4.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami oleh siswa.	✓		
5.	Tulisan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keterbacaan yang baik.	✓		
6.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.	✓		

7.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> efektif dan komunikatif.	✓		
Aspek Sajian				
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> disajikan dengan jelas dan menarik.	✓		
9.	Informasi yang ditampilkan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah tersaji dengan lengkap dan sistematis.	✓		
10.	Tampilan visual dan tata letak isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan mendukung keterbacaan.	✓		
Aspek Praktis				
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.	✓		
12.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓		
13.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓		

C. Komentar dan Saran

ok

Singaraja, 09 April 2025

Judges II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Sampul				
1.	Identitas media yang tertera pada sampul <i>flipbook</i> sudah lengkap dan jelas.	✓		
2.	Desain sampul pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik pembaca.	✓		
3.	Kejelasan informasi dan keterbacaan teks pada sampul <i>flipbook</i> .	✓		
Aspek Format				
4.	Warna dan tulisan pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keserasian yang baik.	✓		
5.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.	✓		
6.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan pembaca.	✓		
7.	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓		

Aspek Teknik				
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓		
9.	Media komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat dioperasikan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.	✓		
10.	Jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah tepat dan mendukung pengembangan yang optimal.	✓		
11.	Langkah-langkah dalam petunjuk penggunaan media tersusun secara sistematis.	✓		

C. Komentar dan Saran

ok.....

Singaraja, 09 April 2025

Judges II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Format				
1.	Warna, tulisan, dan gambar pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan menarik.	✓		
2.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dibaca.	✓		
3.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tertata dengan baik dan tidak membingungkan.	✓		
Aspek Isi				
4.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓		
5.	Materi/informasi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap dan jelas.	✓		
6.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan dapat membangun minat belajar siswa.	✓		

Aspek Bahasa			
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami.	✓	
8.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓	
9.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif dan interaktif.	✓	
Aspek Praktis			
10.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan dan diakses dalam proses pembelajaran.	✓	
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓	
12.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓	

C. Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 09 April 2025

Judges II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Desain Media				
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓		
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓		
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓		
Aspek Isi/Materi				
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓		
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓		
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.	✓		

Aspek Bahasa				
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓		
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓		
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih baik.	✓		
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓		

C. Komentar dan Saran

Ok

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 09 April 2025

Judges II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

A. Petunjuk

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

B. Lembar Validasi Instrumen Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Ketenangan dalam Belajar				
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.	✓		
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.	✓		
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralihkan saat belajar.	✓		
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.	✓		
Aspek Keterlibatan Emosional				
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan.	✓		
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah	✓		

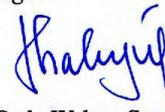
	menggunakan media komik digital.			
Aspek Interaksi dengan Media				
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.	✓		
11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.	✓		
Aspek Konsentrasi dalam Belajar				
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.	✓		
Aspek Persepsi terhadap Media				
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.	✓		
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran

DK.....

Singaraja, 09 April 2025

Judges II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

Lampiran 20. Hasil Uji Validitas Materi I

INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari media Komik Digital berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral Harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar uji ahli ini diisi oleh Bapak/Ibu validator.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓				
2.	Materi/informasi yang dimuat dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah lengkap dan mendukung pemahaman siswa.		✓			
3.	Isi materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓				
Aspek Bahasa						
4.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓				
5.	Tulisan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keterbacaan yang baik.		✓			
6.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.		✓			
7.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> efektif dan komunikatif.		✓			
Aspek Sajian						
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> disajikan dengan jelas dan menarik.	✓				

9.	Informasi yang ditampilkan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah tersaji dengan lengkap dan sistematis.	✓				
10.	Tampilan visual dan tata letak isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan mendukung keterbacaan.	✓				
Aspek Praktis						
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.	✓				
12.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.		✓			
13.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 15 April 2025

Pakar/Ahli

Drs. I Made Suarjana, M.Pd.
NIP. 196012311986031022

Lampiran 21. Hasil Uji Validitas Materi II

INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari media Komik Digital berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral Harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar uji ahli ini diisi oleh Bapak/Ibu validator.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Isi						
1.	Materi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran.	✓				
2.	Materi/informasi yang dimuat dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah lengkap dan mendukung pemahaman siswa.	✓				
3.	Isi materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mampu menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	✓				
Aspek Bahasa						
4.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓				
5.	Tulisan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keterbacaan yang baik.	✓				
6.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan kaidah kebahasaan yang berlaku.	✓				
7.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> efektif dan komunikatif.	✓				
Aspek Sajian						
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> disajikan dengan jelas dan menarik.		✓			

9.	Informasi yang ditampilkan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> telah tersaji dengan lengkap dan sistematis.	✓				
10.	Tampilan visual dan tata letak isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan mendukung keterbacaan.		✓			
Aspek Praktis						
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dalam pembelajaran.		✓			
12.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.		✓			
13.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

Pendekatan *mindfulness* belum tampak dalam media.
 Sebaiknya soal dalam media adalah soal penyelesaian masalah

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 15 April 2025
 Pakar/Ahli

I Gede Wahyu Suwela Antara

I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
 NIP. 199809152024061001

Lampiran 22. Hasil Uji Validitas Media I

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari media Komik Digital berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral Harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar uji ahli ini diisi oleh Bapak/Ibu validator.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (\surd) pada kolom yang tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Sampul						
1.	Identitas media yang tertera pada sampul <i>flipbook</i> sudah lengkap dan jelas.	✓				
2.	Desain sampul pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat menarik pembaca.		✓			
3.	Kejelasan informasi dan keterbacaan teks pada sampul <i>flipbook</i> .	✓				
Aspek Format						
4.	Warna dan tulisan pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keserasian yang baik.		✓			
5.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.	✓				
6.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan pembaca.	✓				
7.	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓				
Aspek Teknik						
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓				

9.	Jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah tepat dan mendukung pengembangan yang optimal.	✓				
10.	Langkah-langkah dalam petunjuk penggunaan media tersusun secara sistematis.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

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

*) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 15 April 2025

Pakar/Ahli



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

NIP. 198202142008121004

Lampiran 23. Hasil Uji Validitas Media II

INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari media Komik Digital berbasis *Flipbook* dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral Harmony* untuk meningkatkan kenyamanan belajar siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar uji ahli ini diisi oleh Bapak/Ibu validator.
2. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
4 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Sampul						
1.	Identitas media yang tertera pada sampul <i>flipbook</i> sudah lengkap dan jelas.	✓				
2.	Desain sampul pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat menarik pembaca.		✓			
3.	Kejelasan informasi dan keterbacaan teks pada sampul <i>flipbook</i> .		✓			
Aspek Format						
4.	Warna dan tulisan pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> memiliki keserasian yang baik.	✓				
5.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan mudah dibaca.		✓			
6.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tersusun dengan baik dan tidak membingungkan pembaca.	✓				
7.	Ilustrasi gambar yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓				
Aspek Teknik						
8.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru.	✓				

9.	Jenis perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah tepat dan mendukung pengembangan yang optimal.	✓				
10.	Langkah-langkah dalam petunjuk penggunaan media tersusun secara sistematis.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

1. Judul komik Digital gunakan huruf polos, "Luas Bangun Datar" diperbesar & pakai huruf kapital
2. Pada pg cover perlu didukung dg gambar sesuai topik
3. Beri halaman
4. Glosarium disusun alfabetis

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : lingkari salah satu

Singaraja, 16 April 2025

Pakar/Ahli



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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 24. Hasil Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh guru ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon guru.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Format						
1.	Warna, tulisan, dan gambar pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan menarik.	✓				
2.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dibaca.	✓				
3.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tertata dengan baik dan tidak membingungkan.	✓				
Aspek Isi						
4.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
5.	Materi/informasi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap dan jelas.	✓				
6.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan dapat membangun minat belajar siswa.	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami.	✓				
8.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓				

9.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif dan interaktif.	✓				
Aspek Praktis						
10.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan dan diakses dalam proses pembelajaran.	✓				
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓				
12.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

Media yang digunakan sangat menarik dan fleksibel

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

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

*) : lingkari salah satu

Jembrana, 07 Mei 2025

Guru SD N 6 Pendem


 Ngurah Puji Andika, s.pd
 NIP. 199610092022210004

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh guru ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon guru.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.
4 = Sangat Setuju (SS) 2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S) 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Format						
1.	Warna, tulisan, dan gambar pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan menarik.	✓				
2.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dibaca.	✓				
3.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tertata dengan baik dan tidak membingungkan.	✓				
Aspek Isi						
4.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
5.	Materi/informasi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap dan jelas.	✓				
6.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan dapat membangun minat belajar siswa.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami.	✓				
8.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓				

9.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif dan interaktif.	✓				
Aspek Praktis						
10.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan dan diakses dalam proses pembelajaran.	✓				
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓				
12.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

Desain komik digital berbasis *flipbook* sangat menarik, materi jelas dan bahasa mudah dipahami.

E. Kesimpulan

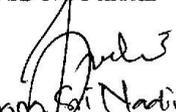
Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan *

*) : lingkari salah satu

Jembrana, 07 Mei 2025

Guru SD N 6 Pendem


Komang Sari Nadiwahyuni, S.Pd
NIP. 197905222022212001

LEMBAR PENILAIAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh guru ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon guru.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Format						
1.	Warna, tulisan, dan gambar pada komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dan menarik.	✓				
2.	Penggunaan dan ukuran huruf dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dibaca.	✓				
3.	Tata letak dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> tertata dengan baik dan tidak membingungkan.	✓				
Aspek Isi						
4.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				
5.	Materi/informasi yang disajikan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> lengkap dan jelas.	✓				
6.	Materi dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> menarik dan dapat membangun minat belajar siswa.	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah dipahami.	✓				
8.	Penggunaan bahasa dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah baku dan sesuai dengan kaidah yang berlaku.	✓				

9.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> sudah efektif dan interaktif.	✓				
Aspek Praktis						
10.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan dan diakses dalam proses pembelajaran.	✓				
11.	Komik digital berbasis <i>flipbook</i> dapat diakses dengan lancar di berbagai perangkat.	✓				
12.	Navigasi dan fitur dalam komik digital berbasis <i>flipbook</i> mudah digunakan oleh pengguna.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Komik Digital berbasis *flipbook* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : lingkari salah satu

Jembrana, 07 Mei 2025

Guru SD N 6 Pendem

I.G.A. ANGGRAENI, S.Pd.

NIP. 198908012020122002

Lampiran 25. Hasil Uji Kepraktisan Siswa

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (\checkmark) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.		✓			
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.		✓			
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.		✓			
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.		✓			
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



Pande Romang Yudi Pratama

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.		✓			
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓				
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

desain komik bagus

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V

Di putu ayu pindri g.

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.		✓			
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

menyenangkan saat di baca-

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V

Yms

igede yoga sapta wisnu

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .		✓			
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓				
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.		✓			
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

Materinya sesuai dan mudah dimengerti

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



PUPA MASTANI

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.		✓			
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.		✓			
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.		✓			
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih	✓				

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



.....
Mastia Dinyu Devi

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.		✓			
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.		✓			
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih	✓				

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

desain komik bagus :

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



Di Putu Ayu Prindia G.

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓				
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih	✓				

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



.....
Ayu Winda Suka Sari

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .	✓				
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	✓				
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.		✓			
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		✓			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	✓				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.		✓			
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



.....
Yeni Arista Dewi.

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (√) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	✓				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .		✓			
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.		✓			
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	✓				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	✓				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.	✓				
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.		✓			
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	✓				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		✓			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V

Dena

.....

LEMBAR PENILAIAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVORIAL*
***HARMONY* UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR**
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
 Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
 di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari respon siswa.

B. Petunjuk

1. Mohon kesediaan siswa untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Desain Media						
1.	Komik digital yang saya gunakan memiliki tampilan yang menarik dan membuat saya ingin terus membacanya.	√				
2.	Saya dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan menavigasi halaman dalam <i>flipbook</i> .			√		
3.	Komik digital ini dapat diakses dengan baik di perangkat yang saya gunakan.	√				
Aspek Isi/Materi						
4.	Materi dalam komik digital ini membantu saya memahami konsep yang diajarkan di kelas.	√				
5.	Ilustrasi dalam komik membantu saya memahami materi dengan lebih baik.	√				
6.	Materi dalam komik digital ini disusun secara berurutan sehingga mudah dipahami.		√			
Aspek Bahasa						
7.	Bahasa dalam komik digital ini jelas dan mudah dimengerti.	√				
8.	Petunjuk dan teks dalam komik membantu saya memahami materi dengan jelas.	√				
9.	Istilah-istilah dalam komik sudah sesuai dan membantu saya memahami materi lebih		√			

	baik.					
10.	Saya merasa senang membaca komik digital ini karena bahasanya menarik dan tidak membosankan.		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



.....
Helina natasya.

Lampiran 26. Perhitungan Hasil Uji Instrumen

Validitas Isi Instrumen (Instrumen Ahli Materi)

Butir	Ahli 1	Ahli 2
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

Catatan :

ahli 1 : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd. ¹	
ahli 2 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.	

uji validitas gregory (tabulasi silang 2x2)

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

Ket:

A	Kedua penilai menyatakan tidak relevan
B	P1 menyatakan tidak, P2 menyatakan relevan
C	P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan tidak
D	Kedua penilai menyatakan relevan

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	13

Masukkan ke dalam rumus

$$V_c = \frac{1}{\text{(Validitas Sangat Tinggi)}}$$

Validitas Isi Instrumen (Instrumen Ahli Media)

Butir	Ahli 1	Ahli 2
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	TR	R
10	R	R
11	R	R

Catatan :

ahli 1 : Kornang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

ahli 2 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

uji validitas gregory (tabulasi silang 2x2)

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

Ket:

A	Kedua penilai menyatakan tidak relevan
B	P1 menyatakan tidak, P2 menyatakan relevan
C	P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan tidak
D	Kedua penilai menyatakan relevan

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	9
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,10,11

Masukkan ke dalam rumus

$$V_c = 0,909$$

Validitas Sangat Tinggi

Validitas Isi Instrumen (Instrumen Kepraktisan Guru)

Butir	Ahli 1	Ahli 2
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

Catatan:

ahli 1 : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

ahli 2 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

uji validitas gregory (tabulasi silang 2x2)

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

Ket:

A	Kedua penilai menyatakan tidak relevan
B	P1 menyatakan tidak, P2 menyatakan relevan
C	P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan tidak
D	Kedua penilai menyatakan relevan

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Judges	Judges 1		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Masukkan ke dalam rumus

$$V_c = \frac{1}{\text{Validitas Sangat Tinggi}}$$

Validitas Isi Instrumen (Instrumen Kepraktisan siswa)

Butir	Ahli 1	Ahli 2
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

Catatan :

ahli 1 : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

ahli 2 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

uji validitas gregory (tabulasi silang 2x2)

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

Ket:

A	Kedua penilai menyatakan tidak relevan
B	P1 menyatakan tidak, P2 menyatakan relevan
C	P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan tidak
D	Kedua penilai menyatakan relevan

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	=Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	=Validitas tinggi
0,40 – 0,59	=Validitas sedang
0,20 – 0,39	=Validitas rendah
0,00 – 0,19	=Validitas sangat rendah

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Masukkan ke dalam rumus

$$V_c = \frac{1}{\text{Validitas Sangat Tinggi}}$$

Validitas Isi Instrumen (Instrumen Kenyamanan Belajar Siswa)

Butir	Ahli 1	Ahli 2
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

Catatan :

ahli 1 : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

ahli 2 : I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

uji validitas gregory (tabulasi silang 2x2)

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

Ket:

A	Kedua penilai menyatakan tidak relevan
B	P1 menyatakan tidak, P2 menyatakan relevan
C	P1 menyatakan relevan, P2 menyatakan tidak
D	Kedua penilai menyatakan relevan

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	A	B
	Relevan	C	D

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Relevan
Judges II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15

Masukkan ke dalam rumus

$$V_c = \frac{1}{\text{Validitas Sangat Tinggi}}$$

Lampiran 27. Perhitungan Hasil Uji Validitas Ahli

Uji Validitas Berdasarkan Penilaian Ahli Materi

Butir	Penilai		S ₁	S ₂	∑ _s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 2	3	4	2	3	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 5	3	4	2	3	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 6	3	4	2	3	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 7	3	4	2	3	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 8	4	3	3	2	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 9	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 10	4	3	3	2	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 11	4	3	3	2	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 12	3	3	2	2	4	6	0.67	Validitas Tinggi
Butir 13	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi

Penilai 1 = Drs. I Made Suarjana, M.Pd.

Penilai 2 = I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

Uji Validitas Aiken's V

$$V = \frac{\sum S^I}{n(c-1)}$$

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	=Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	=Validitas tinggi
0,40 – 0,59	=Validitas sedang
0,20 – 0,39	=Validitas rendah
0,00 – 0,19	=Validitas sangat rendah

Butir	Penilai		S ₁	S ₂	∑ _s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II						
Butir 1-13	47	48	34	35	69	78	0.88	Validitas Sangat Tinggi

Uji Validitas Berdasarkan Penilaian Ahli Media

Butir	Penilai		S ₁	S ₂	∑ s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 2	3	3	2	2	4	6	0.67	Validitas Tinggi
Butir 3	4	3	3	2	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 4	3	4	2	3	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 5	4	3	3	2	5	6	0.83	Validitas Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1.00	Validitas Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1.00	Validitas Sangat Tinggi
Butir 8	4	4	3	3	6	6	1.00	Validitas Sangat Tinggi
Butir 9	4	4	3	3	6	6	1	Validitas Sangat Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	6	1.00	Validitas Sangat Tinggi

Penilai 1 = Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

Penilai 2 = Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Uji Validitas Aiken's V

$$V = \frac{\sum s^I}{n(c-1)}$$

Criteria validitas isi:

0,8 – 1	= Validitas sangat tinggi
0,6 – 0,79	= Validitas tinggi
0,40 – 0,59	= Validitas sedang
0,20 – 0,39	= Validitas rendah
0,00 – 0,19	= Validitas sangat rendah

Butir	Penilai		S ₁	S ₂	∑ s	n(c-1)	V	Keterangan
	I	II						
Butir 1-10	38	37	28	27	55	60	0.92	Validitas Sangat Tinggi

Lampiran 28. Lembar Jawaban *Pre-test* Siswa

**LEMBAR PENILAIAN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan media Komik Digital berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian instrumen kenyamanan belajar siswa ini diisi oleh siswa kelas V SD Negeri 6 Pendem.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang telah tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Lembar Penilaian Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Ketenangan dalam Belajar						
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.			✓		
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.		✓			
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralihkan saat belajar.			✓		
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.		✓			
Aspek Keterlibatan Emosional						
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan		✓			
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah menggunakan media komik digital.			✓		
Aspek Interaksi dengan Media						
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .			✓		
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.		✓			

11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.			✓		
Aspek Konsentrasi dalam Belajar						
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.		✓			
Aspek Persepsi terhadap Media						
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.		✓			
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V

Di Puku aya everta g.

**LEMBAR PENILAIAN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan media Komik Digital berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitve-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian instrumen kenyamanan belajar siswa ini diisi oleh siswa kelas V SD Negeri 6 Pendem.
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada salah satu kolom yang telah tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Lembar Penilaian Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Ketenangan dalam Belajar						
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.			✓		
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.		✓			
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralihkan saat belajar.			✓		
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.	✓				
Aspek Keterlibatan Emosional						
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓	✓		
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan		✓			
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah menggunakan media komik digital.		✓			
Aspek Interaksi dengan Media						
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .			✓		
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.		✓			

11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.		✓			
Aspek Konsentrasi dalam Belajar						
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .			✓		
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.		✓			
Aspek Persepsi terhadap Media						
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.		✓			
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



Randa Komang Gudi Pratama

Lampiran 29. Lembar Jawaban *Post-test* Siswa

**LEMBAR PENILAIAN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan media Komik Digital berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian instrumen kenyamanan belajar siswa ini diisi oleh siswa kelas V SD Negeri 6 Pendem.
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada salah satu kolom yang telah tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Lembar Penilaian Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Ketenangan dalam Belajar						
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.	✓				
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.		✓			
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralihkan saat belajar.		✓			
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.	✓				
Aspek Keterlibatan Emosional						
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan	✓				
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah menggunakan media komik digital.		✓			
Aspek Interaksi dengan Media						
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.	✓				

11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.		✓			
Aspek Konsentrasi dalam Belajar						
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.		✓			
Aspek Persepsi terhadap Media						
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.	✓				
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V


 Di Ruku aya EMPATIA g.

**LEMBAR PENILAIAN KENYAMANAN BELAJAR SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
DENGAN PENDEKATAN *MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL*
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook*
Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral*
Harmony Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa
di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

Peneliti : Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih

A. Pengantar

Lembar penilaian oleh siswa ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan media Komik Digital berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfulness-Cognitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem

B. Petunjuk

1. Lembar penilaian instrumen kenyamanan belajar siswa ini diisi oleh siswa kelas V SD Negeri 6 Pendem.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang telah tersedia.
3. Adapun kriteria penilaian, sebagai berikut.

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
4. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Lembar Penilaian Kenyamanan Belajar Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
		SS	S	TS	STS	
Aspek Ketenangan dalam Belajar						
1.	Saya merasa nyaman saat belajar matematika tanpa merasa cemas.	✓				
2.	Saya tidak mudah tertekan dalam memahami materi yang diajarkan.	✓				
3.	Saya tetap fokus dan tidak mudah teralih saat belajar.	✓				
4.	Saya merasa lebih percaya diri dalam belajar.	✓				
Aspek Keterlibatan Emosional						
5.	Saya merasa senang dan antusias saat belajar menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
6.	Saya tidak merasa cemas saat mengerjakan soal setelah menggunakan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			
7.	Saya tidak merasa bosan saat belajar dengan media yang digunakan		✓			
8.	Saya merasa termotivasi untuk menyelesaikan tugas setelah menggunakan media komik digital.	✓				
Aspek Interaksi dengan Media						
9.	Saya mudah memahami isi komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			
10.	Saya merasa terbantu dengan visualisasi dalam komik digital.		✓			

11.	Saya lebih suka belajar dengan media interaktif dibandingkan metode konvensional.		✓			
Aspek Konsentrasi dalam Belajar						
12.	Saya dapat berkonsentrasi penuh saat belajar dengan komik digital berbasis <i>flipbook</i> .	✓				
13.	Saya tidak mudah terganggu oleh lingkungan sekitar saat menggunakan media digital dalam belajar.	✓				
Aspek Persepsi terhadap Media						
14.	Saya menganggap media komik digital berbasis <i>flipbook</i> sebagai metode yang menyenangkan.		✓			
15.	Saya merasa terbantu dalam memahami konsep dengan media komik digital berbasis <i>flipbook</i> .		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

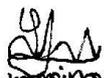
.....

.....

.....

Jembrana, 07 Mei 2025

Siswa Kelas V



Pande Kuning Gudi Pratama

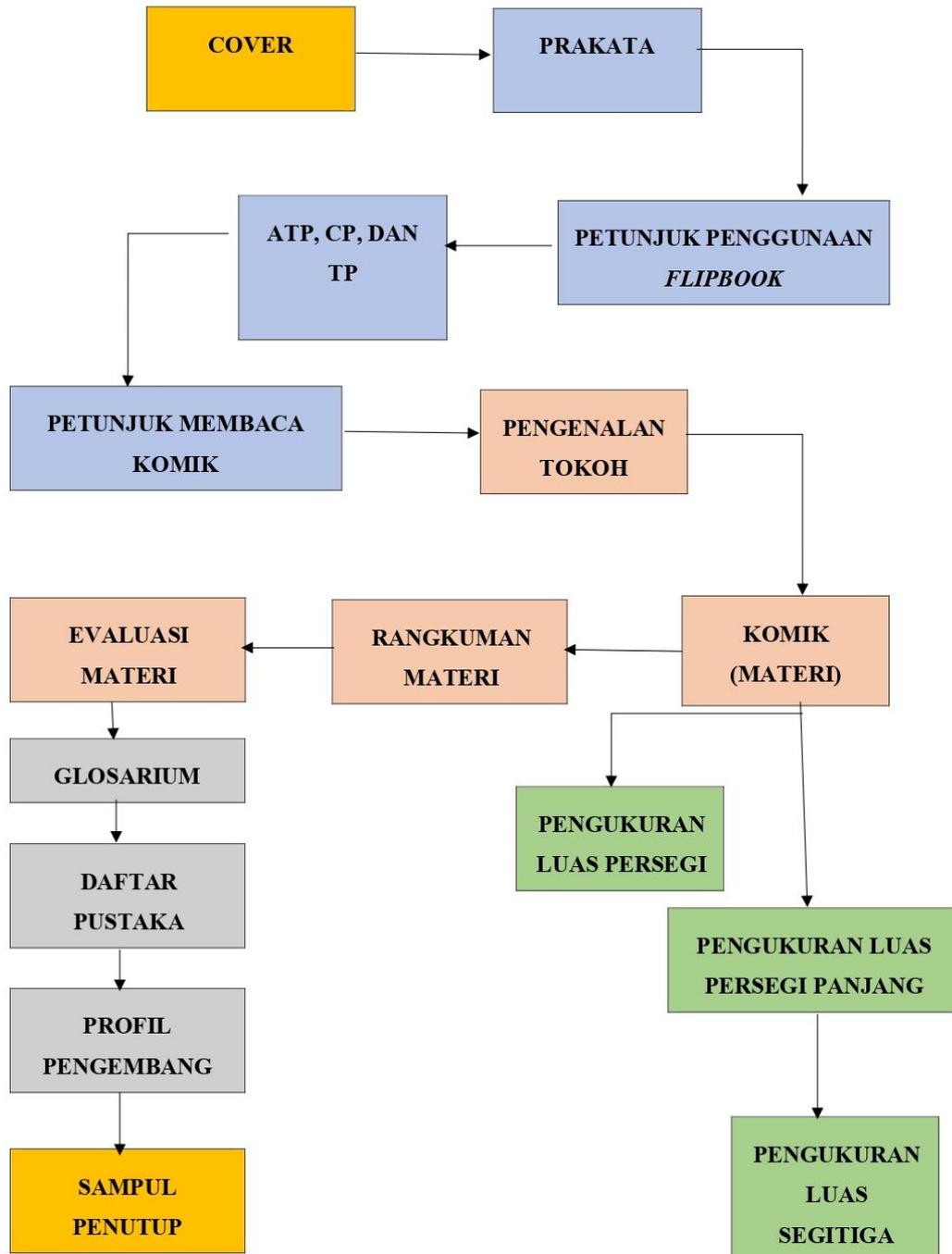
Lampiran 30. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pre-test Kenyamanan Belajar Siswa

No.	Pernyataan	Responden																																											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32												
1	Butir 1	2	2	1	1	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	4	2	3	2	4	3	3	1	1	2	2	3	3	2	1	2													
2	Butir 2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	2	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	1												
3	Butir 3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	4	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2												
4	Butir 4	3	2	2	2	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	1	2	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2											
5	Butir 5	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3											
6	Butir 6	2	3	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	2	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3											
7	Butir 7	3	4	3	4	3	4	2	2	3	2	3	3	3	3	3	1	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4											
8	Butir 8	3	3	3	3	4	3	2	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3											
9	Butir 9	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	4	2	4	2	3	2	2	4	3	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3											
10	Butir 10	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	2	3	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4											
11	Butir 11	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2											
12	Butir 12	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3											
13	Butir 13	3	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	1	3	2	3	3	3	2	4	4											
14	Butir 14	4	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4											
15	Butir 15	2	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	4	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4											
	TOTAL	41	45	39	44	47	48	35	33	36	35	44	47	36	48	46	48	35	39	45	37	41	45	40	40	38	41	37	42	41	41	35	44												

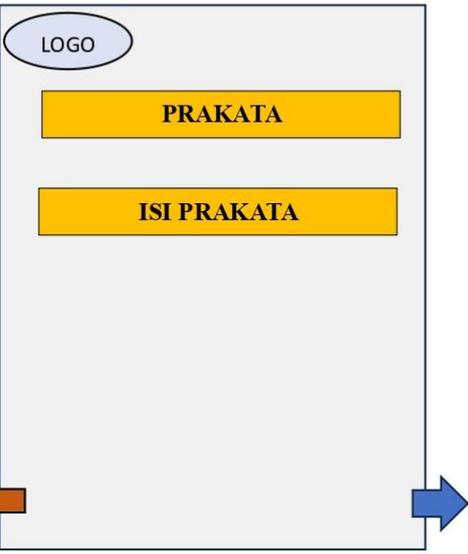
Post-test Kenyamanan Belajar Siswa

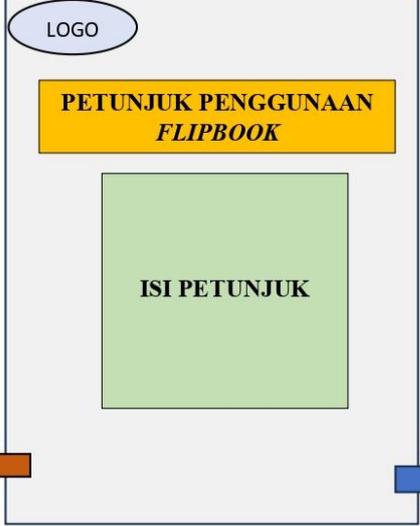
No.	Pernyataan	Responden																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32		
1	Butir 1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
2	Butir 2	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
3	Butir 3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
4	Butir 4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	
5	Butir 5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
6	Butir 6	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	
7	Butir 7	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	
8	Butir 8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	
9	Butir 9	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
10	Butir 10	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	
11	Butir 11	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	
12	Butir 12	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	
13	Butir 13	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4
14	Butir 14	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
15	Butir 15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
TOTAL		53	54	55	53	56	55	55	59	57	55	57	56	56	54	58	59	54	56	53	55	59	60	60	59	59	53	55	56	57	58	53	57	59	

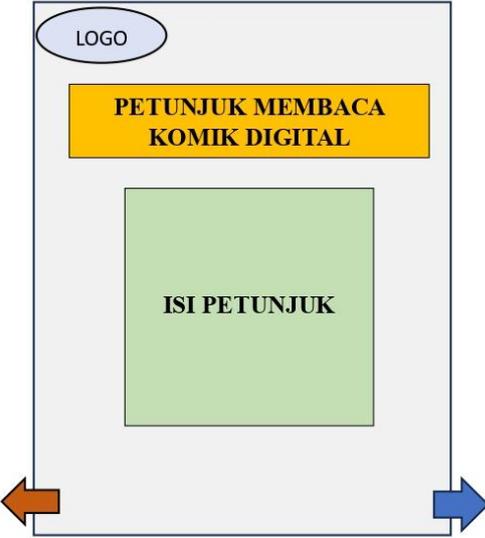
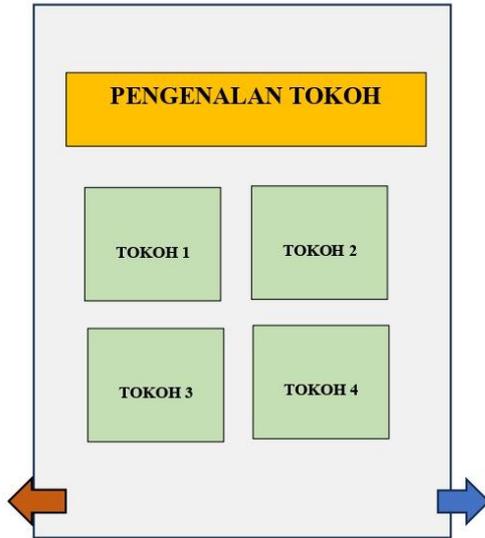
Lampiran 31. *Flowchart*A. *FLOWCHART* KOMIK DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*

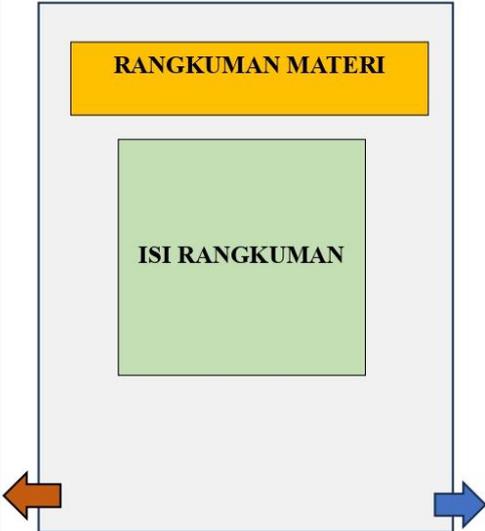
Lampiran 32. Storyboard

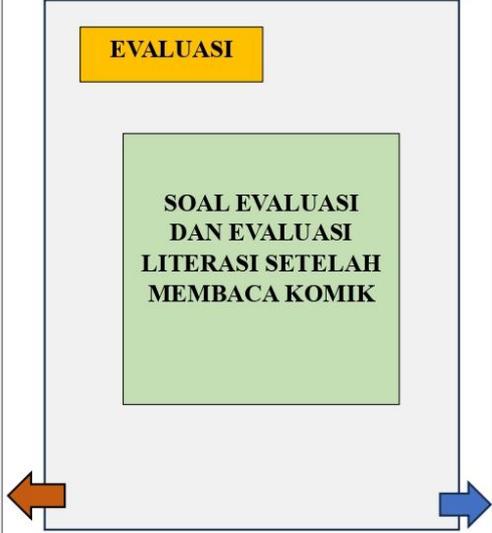
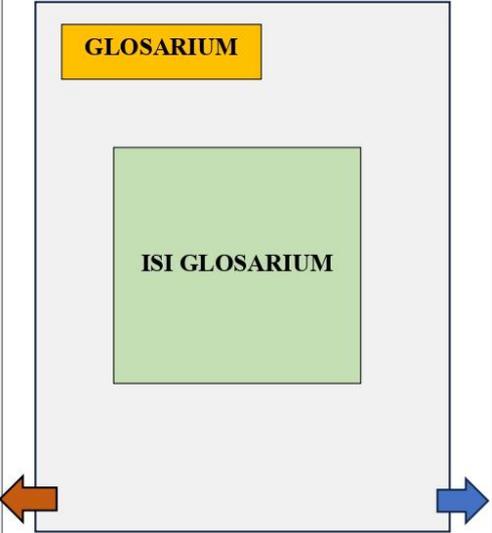
B. STORYBOARD KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK

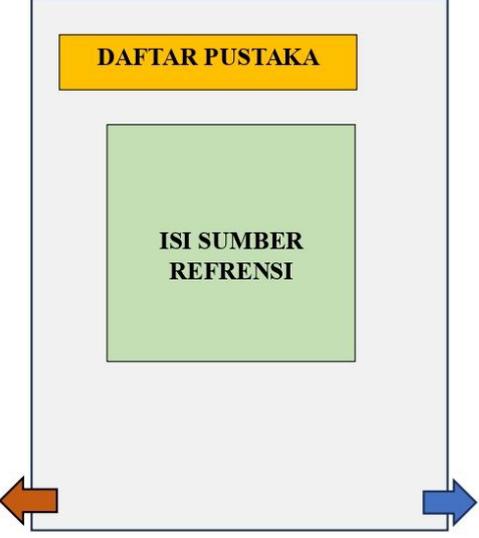
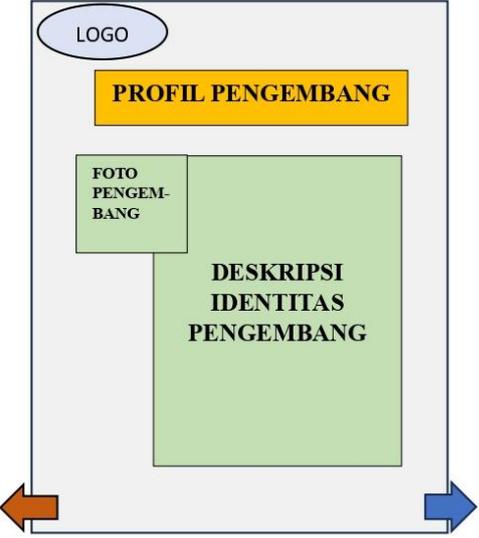
NO	VISUAL	KETERANGAN
1.		<p>Slide 1 (Halaman Cover)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat sampul atau informasi awal yang berkaitan tentang komik digital berbasis <i>flipbook</i> yang berisikan gambar, judul komik, identitas kelas dan nama pengarang komik.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.</p>
2.		<p>Slide 2 (Halaman Prakata)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat dan membaca deskripsi pengenalan media komik digital yang dibuat oleh pengarang serta tujuan pembuatan media.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

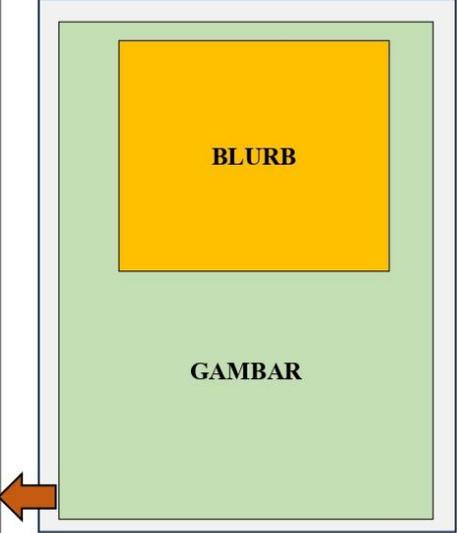
3.	 <p>The diagram shows a slide layout with a light gray background. At the top left is an oval labeled 'LOGO'. Below it is a yellow rectangular box containing the text 'PETUNJUK PENGGUNAAN FLIPBOOK'. Underneath that is a larger green rectangular box labeled 'ISI PETUNJUK'. At the bottom left and right corners of the slide area are two arrows: a brown arrow pointing left and a blue arrow pointing right.</p>	<p>Slide 3 (Halaman Petunjuk Penggunaan Flipbook)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat dan membaca petunjuk penggunaan <i>flipbook</i> sampai <i>slide</i> terakhir.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
4.	 <p>The diagram shows a slide layout with a light gray background. At the top left is an oval labeled 'LOGO'. Below it is a yellow rectangular box containing the text 'CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)'. Underneath that is a green rectangular box labeled 'ISI CP'. Below that is another yellow rectangular box containing the text 'ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)'. Underneath that is a green rectangular box labeled 'ISI ATP'. Below that is a yellow rectangular box containing the text 'TUJUAN PEMBELAJARAN'. At the bottom left and right corners of the slide area are two arrows: a brown arrow pointing left and a blue arrow pointing right.</p>	<p>Slide 4 (Halaman ATP & CP)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat dan membaca Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran yang digunakan.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

5.		<p>Slide 5 (Halaman Petunjuk Tata Cara Membaca Komik)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat dan membaca petunjuk “tata cara membaca komik digital” yang dijelaskan dari segi urutan membaca deskripsi atau percakapan tokoh di setiap adegan sampai akhir.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “click” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “click” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
6.		<p>Slide 6 (Pengenalan Tokoh)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna diharapkan dapat melihat, membaca, dan mengingat tokoh-tokoh yang berperan dalam adegan komik.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “click” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “click” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

7.		<p>Slide 7-31 (Isian Komik beserta Materi)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna diharapkan dapat melihat, membaca, dan memahami isi komik, percakapan tokoh serta materi yang dituangkan dalam komik.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
8.		<p>Slide 32 (Rangkuman Materi)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna diharapkan dapat melihat, membaca, dan memahami isi rangkuman materi.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

9.		<p>Slide 33 (Evaluasi)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna diharapkan dapat melihat, membaca, memahami, dan mengerjakan soal evaluasi yang ada.</p> <p>Keterangan:</p> <p>➡ = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.</p> <p>➡ = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
10.		<p>Slide 34 (Glosarium)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat, membaca, dan memahami kumpulan daftar kata atau istilah penting yang tersusun secara alfabet yang berkaitan dengan materi.</p> <p>Keterangan:</p> <p>➡ = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.</p> <p>➡ = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

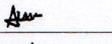
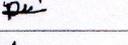
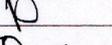
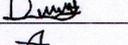
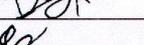
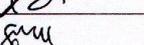
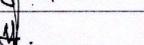
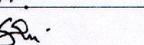
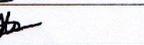
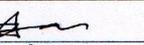
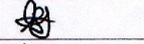
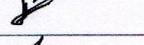
<p>11.</p>		<p>Slide 35 (Daftar Pustaka)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat, dan membaca daftar pustaka atau sumber refrensi yang dipakai pengarang dalam membuat materi dan isi komik digital.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
<p>12.</p>		<p>Slide 36 (Profil Pengembang)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat, dan membaca identitas lengkap beserta foto pengarang/pengembang media komik digital berbasis <i>flipbook</i>.</p> <p>Keterangan:  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk melanjutkan ke halaman berikutnya.  = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>

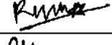
13.		<p>Slide Terakhir (Sampul Penutup)</p> <p>Pada <i>slide</i> ini pengguna dapat melihat, dan membaca sampul penutup <i>flipbook</i> yang berisi <i>Blurb</i> atau penjelasan singkat mengenai isi <i>flipbook</i>.</p> <p>Keterangan:</p> <p>← = Tanda tersebut merupakan tanda “<i>click</i>” untuk kembali ke halaman sebelumnya.</p>
-----	---	---

Lampiran 33. Presensi *Pre-test*

PRESENSI PRE-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK
DENGAN PENDEKATAN MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Hari/tanggal:

No.	Nama	TTD
1.	Ayu Mei Ananda Cahyani	
2.	I Gede Yoga Sapta Wiguna	
3.	I Gusti Kadek Putra Astama	
4.	I Gusti Putu Elvano Arya Adyatama	
5.	I Kadek Aditya Guna Wibawa	
6.	I Kadek Agus Putra Yasa	
7.	I Kadek Nathan Mahardika	
8.	I Ketut Aryadi	
9.	I Ketut Dedi Wirastama Putra	
10.	I Ketut Gede Aldi Prapta Mahendra	
11.	I Komang Agus Dena Pradipta	
12.	I Komang Aryada	
13.	I Made Agus Merta Jiwa	
14.	I Putu Suryadi Merta	
15.	Ni Kadek Gita Apriani	
16.	Ni Kadek Mita Sumadiani	
17.	Ni Kadek Sri Vitaloka	
18.	Ni Ketut Helina Natasya Putri	
19.	Ni Komang Devi Purnama Sari	
20.	Ni Komang Sri Masha Divya Devi	
21.	Ni Luh Putu Pasek Gadis Purnama	
22.	Ni Made Ayu Anggita Darma Yanti	
23.	Ni Made Ayu Winda Sukajati	
24.	Ni Made Devi Wulantari	
25.	Ni Made Oktavia Dewi	

26.	Ni Putu Ayu Elindria Gawandari	
27.	Ni Putu Ayu Meilan Riana Putri	
28.	Ni Putu Tika Pradnya Sari	
29.	Ni Putu Yeni Arista Devi	
30.	Pande Komang Yudi Pratama	
31.	I Putu Indra Sukrawan	
32.	Ni Putu Oktaviona Putri	

Mengetahui,
Wali Kelas V

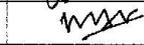
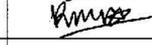

Ngurah Puha Ardika, S.Pd
NIP. 199610092022211004

Lampiran 34. Presensi *Post-test*

PRESENSI POST-TEST
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK
DENGAN PENDEKATAN MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Hari/tanggal:

No.	Nama	TTD
1.	Ayu Mei Ananda Cahyani	
2.	I Gede Yoga Sapta Wiguna	
3.	I Gusti Kadek Putra Astama	
4.	I Gusti Putu Elvano Arya Adyatama	
5.	I Kadek Aditya Guna Wibawa	
6.	I Kadek Agus Putra Yasa	
7.	I Kadek Nathan Mahardika	
8.	I Ketut Aryadi	
9.	I Ketut Dedi Wirastama Putra	
10.	I Ketut Gede Aldi Prapta Mahendra	
11.	I Komang Agus Dena Pradipta	
12.	I Komang Aryada	
13.	I Made Agus Merta Jiwa	
14.	I Putu Suryadi Merta	
15.	Ni Kadek Gita Apriani	
16.	Ni Kadek Mita Sumadiani	
17.	Ni Kadek Sri Vitaloka	
18.	Ni Ketut Helina Natasya Putri	
19.	Ni Komang Devi Purnama Sari	
20.	Ni Komang Sri Masha Divya Devi	
21.	Ni Luh Putu Pasek Gadis Purnama	
22.	Ni Made Ayu Anggita Darma Yanti	
23.	Ni Made Ayu Winda Sukajati	
24.	Ni Made Devi Wulantari	
25.	Ni Made Oktavia Dewi	

26.	Ni Putu Ayu Elindria Gawandari	
27.	Ni Putu Ayu Meilan Riana Putri	
28.	Ni Putu Tika Pradnya Sari	
29.	Ni Putu Yeni Arista Devi	
30.	Pande Komang Yudi Pratama	
31.	I Putu Indra Sukrawan	
32.	Ni Putu Oktaviona Putri	

Mengetahui,

Wali Kelas V



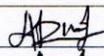
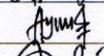
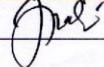
Ngurah Putu Ardika SPd

NIP 199610092022711009

Lampiran 35. Presensi Guru

PRESENSI UJI RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK
DENGAN PENDEKATAN MINDFULLNES-CONGNITIVE-BEHAVIORAL
HARMONY UNTUK MENINGKATKAN KENYAMANAN BELAJAR
SISWA DI KELAS V SD NEGERI 6 PENDEM

Hari/tanggal:

No.	Nama	TTD
1.	Ngurah putu Ardika, S.Pd	
2.	I G.A. Anggraeni, S.Pd	
3.	Komang Sri Nurtiwahzuni, S.Pd	
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Mengetahui,

Kepala Sekolah SD N 6 Pendem




 IDEWA AYU GEDE SUSILAWATI, S.Pd
 NIP: 196712211991052001

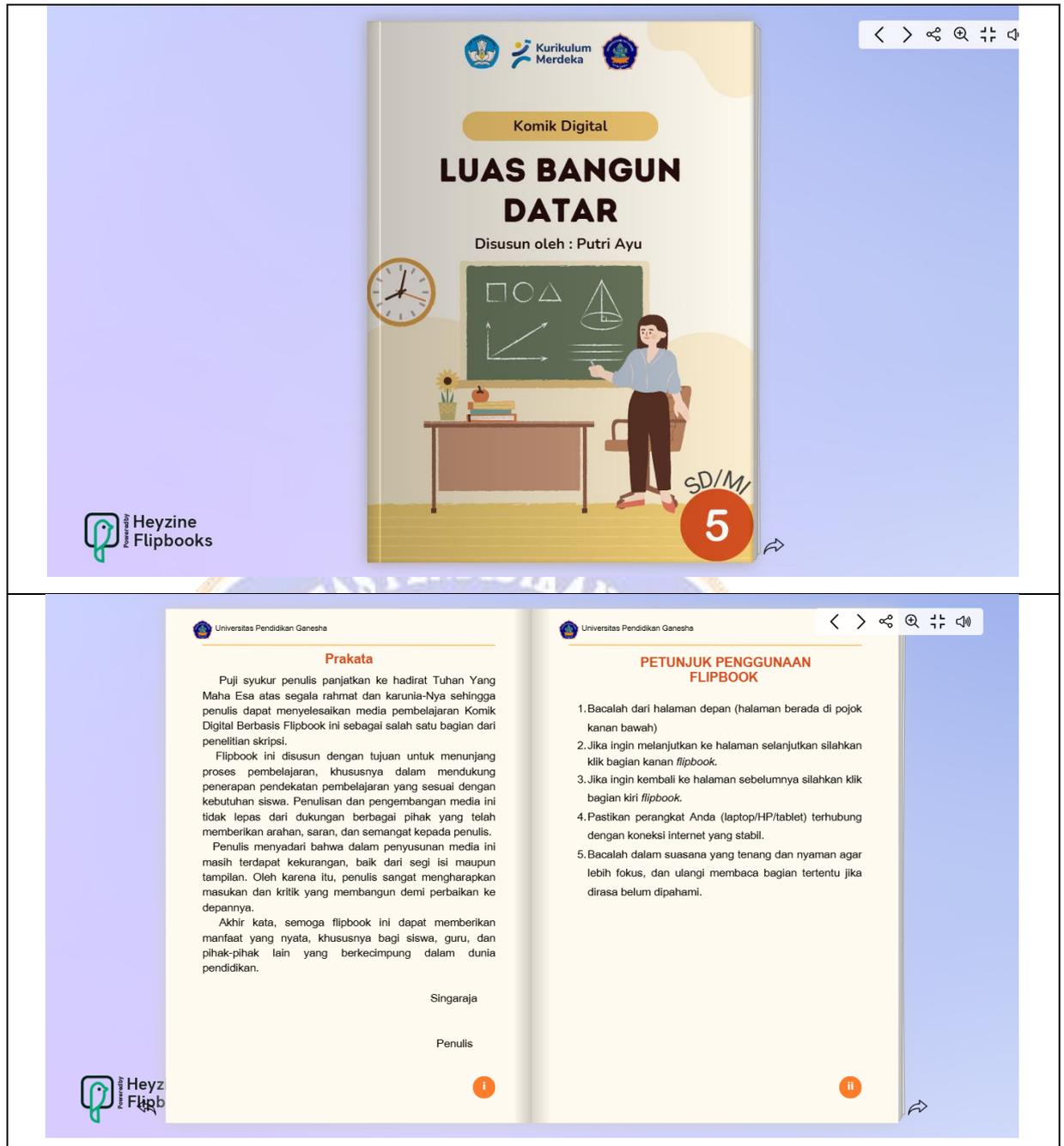
Lampiran 36. Produk Akhir

Link Media:

<https://go.undiksha.ac.id/KomikFlipbook-MediaSkripsi-PutriAyu>

Barcode Media:





Universitas Pendidikan Ganesha

KOMPETENSI

Capaian Pembelajaran (CP)
Peserta didik dapat menentukan keliling dan luas berbagai bentuk bangun datar (segitiga, segiempat, dan segibanyak) serta gabungannya. Mereka dapat menghitung durasi waktu dan mengukur besar sudut.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Peserta didik mampu menentukan luas berbagai bentuk bangun datar contoh (persegi, persegi panjang, dan segitiga).

Tujuan Pembelajaran
Dengan penggunaan media komik digital berbasis flipbook peserta didik dapat memahami konsep dan mengukur luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.

Heyz Flipbook iii

Universitas Pendidikan Ganesha

PETUNJUK MEMBACA KOMIK DIGITAL

1. Sebelum mulai belajar, sebaiknya berdoa terlebih dahulu
2. Bacalah komik edukasi ini dari awal sampai akhir
3. Bacalah isi komik secara berurutan sesuai dengan alur cerita.
4. Perhatikan elemen visual (gambar) dan teks secara bersamaan untuk memahami makna dan pesan yang ingin disampaikan.
5. Baca pula kesimpulan dari materi pada komik edukasi ini!

iv

Komik Digital Berbasis Flipbook

PENGENALAN TOKOH



Ibu Guru



Putri



Edo



Citra

Heyz Flipbook v

Edo, Putri, Citra merupakan siswa kelas 5 SD Cipta Bangsa. Mereka berteman baik. Mereka selalu mengerjakan tugas sekolah bersama, belajar bersama, berangkat dan pulang sekolah bersama, serta bermain bersama.

Pagi yang cerah di Sekolah Dasar Cipta Bangsa.



SEKOLAH

1

Panel 2:

- Teacher: Pagi anak-anak
- Student: Pagi ibuuuu.
- Teacher: Bagaimana kabar hari ini? apakah sehat semua?
- Student: Sehat buuuu, ibu bagaimana? apakah sehat juga?
- Teacher: Sehat ibuuu.
- Student: Ibu sehat juga anak-anak, apakah ada yang tidak hadir hari ini?
- Teacher: Nihil ibu....

Panel 3:

- Teacher: Baik, pada pertemuan sebelumnya kita telah belajar mengenai pengertian luas bangun datar dan juga jenis-jenis bangun datar.
- Student: Nah siapa yang masih ingat, apa itu bangun datar?
- Teacher: Saya tau buu.... Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang dibatasi oleh garis lurus atau lengkung.
- Student: Tepat, benar putrii.. jadi siapa yang tau bentuk-bentuk bangun datar yang ada?
- Teacher: Hmmmm...lupa buk hehehehe
- Student: Saya masih ingat buuuuu....

Panel 4:

- Teacher: Iya citra, silahkan maju kedepan dan tulis di papan yaaa
- Student: Iya bukkk..
- Teacher: Jadi bentuk-bentuk bangun datar ada persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium dan lingkaran

Panel 5:

- Teacher: Okeee bagus citraaa.... Jadi anak-anak yang lain bisa diingat lagi ya materi yang sudah ibu jelaskan...
- Student: Nahhh, jadi pertemuan hari ini ibu akan menjelaskan luas bangun datar persegi, persegi panjang, dan segitiga.
- Teacher: Selain itu, nanti kita juga akan mencari penemuan konsep rumus luas bangun datar tersebut.
- Student: Maaf bu saya kurang paham, penemuan konsep itu maksudnya gimana
- Teacher: Penemuan konsep yang dimaksud adalah kita akan mencari tau kenapa dalam pengukuran luas bangun datar itu kita memakai rumus tersebut.

Iya Edoo...Oke jadi sekarang silahkan buka buku matematika halaman 45 ya anak-anak...

Ooo...jadi begitu buu, paham-paham.

Baikk buuuu

Nah siapa yang tau apa artinya luas? coba di baca bukunya.

Saya tau ibu, Luas bangun datar adalah ukuran area (daerah) yang menempati suatu bangun dua dimensi.

Wahhh,, anak-anak ibu pintar-pintar yahhh... nah ibu penasaran lagi nii,, kira-kira siapa yang bisa menjelaskan apa itu persegi?

Saya bisa buu, persegi adalah bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama..

Nah baguss,, lalu bagaimana cara menentukan luas persegi?

Hmmm.....

Okeee, jadi begini,,, apakah kalian pernah melihat pak tukang yang sedang bekerja memasang ubin pada rumah?

Pernah ibuuuu.....

Perhatikan yaaa...ibu misalkan luas teras rumah tersebut berbentuk \square dan teras tersebut akan dipasang ubin.

Contoh Pengubinan

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Jika dihitung luas ubin yang dapat menutupi luas daerah tersebut adalah 9 satuan ubin. Sehingga banyaknya ubin yang dipakai untuk menutupi luas daerah tersebut sama dengan luasnya.

Selain itu untuk mencari luas daerah persegi juga dapat dihitung dengan cara mengalikan jumlah ubin kesamping atau jumlah ubin menurun yaitu $3 \times 3 = 9$ satuan ubin.

Jadi dapat disimpulkan bahwa Luas Bangun Datar adalah banyak satuan luas yang dapat digunakan untuk menutup rapat daerah tersebut.

LUAS PERSEGI PANJANG

Untuk menghitung luas persegi panjang dapat dengan cara mengalikan jumlah ubin ke samping (panjang) dengan jumlah ubin menurun (lebar).

Dapat dilihat bahwa luas teras yang berbentuk persegi panjang = $4 \times 3 = 12$. Maka didapatkan rumus luas persegi panjang adalah panjang \times lebar.

Paham-paham ibu

Oke jadi itu dia penjelasan ibu mengenai konsep dasar luas Persegi dan Persegi Panjang. Jadi apakah kalian sudah paham apa yang ibu sudah jelaskan?

Wah saya baru memahaminya bu, ternyata rumus itu bisa dicari ya bu.

Yahh.. benar sekali citraaa..

Heyz Flipit

Baik, tadi ibu sudah jelaskan materi mengenai luas persegi dan Persegi Panjang

Sekarang siapa yang bisa menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan benar, ibu akan kasih nilai A

Saya tau buu.., luas persegi dihitung dengan mengalikan panjang salah satu sisi dengan dirinya sendiri dan luas persegi panjang dapat dihitung dengan panjang \times lebar.

Tepat sekali Citraaa... rumusnya adalah $L = \text{sisi} \times \text{sisi}$ dan rumus Luas Persegi Panjang = $p \times l$

Pertanyaan selanjutnya, jika sisi sebuah persegi 5cm, berapakah luasnya?

Saya tau ibu... Luasnya adalah $5 \times 5 = 25 \text{ cm}^2$

Yapp, pintar-pintar sekali anak-anak ibu..

Ohh gitu ya de, paham-paham

Heyz Flipit

Sekarang, mari kita beralih ke soal persegi panjang.

Baik ibuuuu..

Rina memiliki sebuah taman berbentuk persegi panjang di halaman rumahnya. Panjang taman tersebut adalah 8 meter dan lebarnya 5 meter. Ia ingin menanam rumput di seluruh bagian taman itu. Berapa luas taman milik Rina?

Saya bisa menjawab buuu...Luasnya adalah 13 m ya bu?

Ahhh?? dimana dapet 13 cit? bukannya dikali ya?

Wahhh, Terima kasih ya anak-anak ibuu,, sudah berani mengajukan pendapatnya... ibu sangat bangga sekali... namun jawaban citra ibu luruskan yaaaa.....

Jadi begini yaa, coba bisa dilihat di papan

Persegi Panjang

$$\text{Luas} = \text{panjang} \times \text{lebar}$$

$$= 8 \times 5$$

$$= 40 \text{ m}^2$$

Jadi bisa dilihat yaa bahwa luas persegi panjang tersebut adalah 40 m².

Oh Ternyata gampang yah hehehhee.....

TETTT...TETTT...TETT...jam Pulang sekolah berbunyi sangat kencang!!

Iya yaaa aku kak mikirnya ribet ya hehehe.....

Okee jadi karena sudah waktu pulang, ibu tugaskan kepada anak-anak untuk mencari dan menemukan konsep dasar luas segitiga yaaa...pertemuan selanjutnya kita bahas.

Ooohhh kalau udah tau rumus ternyata gampang yaaahhh....

Baik buuuuu.

Panel 18:
Eh putri tunggu...kamu nanti sibuk gak? boleh nggak kalau nanti aku ke rumah kamu belajar???

Aku ikut juga dong putri...biar aku ga belajar sendirian

Bolehh gaiss..aku nanti juga ga ada kemana kok, nanti ke rumahku aja ya jam 3 sore.....

Okaydehh

Panel 19:
Putriii_Putriii...aku edoooo!!

Permisiii.....

Haiii Aku baru bangun nii hehehehe... ayukkk masuk duluuu.....

Heyz Flight Powerfully

Panel 20:
Oh ya Putt., kamu udah sempat baca buku tentang tugas yang ibu guru kasi?

Ahh tugas yang mana? kok aku lupa yaa...

Itu yang bu guru nyuruh kita mencari konsep dasar luas bangun datar segitigaaa

Oh iyaaa, untung kalian ngingetin. Aku belum baca nii, entar kita cari sama-sama yaa.....

Okee Putriiii...

Kalau gitu aku ambil buku dulu yaaa...

Panel 21:
Citraa kamu udah paham setelah baca materi ini?

Aku kok gak paham-paham yaaa, padahal aku baca udah berulang kali...

Kalau kamu gimana Put bisa?

Setelah aku baca materi ini, aku sepertinya paham deh bahwa luas bangun datar segitiga itu didapatkan dari luas persegi panjang.

Heyz Flight Powerfully

Ah kok bisa sii?

Iyaa kok bisa ya? bukannya beda rumusnya yaaa?

Nahh jadi gini temen-temen. Segitiga itu terbentuk dari setengah persegi panjang.

Sehingga bagian panjang persegi panjang di sebut alas segitiga dan bagian lebar persegi panjang disebut sebagai tinggi segitiga.

Atau jika di tulis rumusnya adalah

Luas Segitiga = $\frac{1}{2} \times$ Luas Persegi Panjang
 $= \frac{1}{2} \times p \times l$
 $= \frac{1}{2} \times a \times t$

Jika kita menarik garis diagonal pada persegi panjang maka akan membelah menjadi 2 segitiga seperti gambar berikut.

Sehingga rumus luas segitiga adalah $\frac{1}{2} \times$ alas \times tinggi.

Jadi gitu temen-temen yang aku tangkap dari penjelasan di buku dan beberapa sumber lain yang aku cari.

Hey! Flip! 22 23

Nah lalu siapa yang bisa jawab pertanyaan ini? Sebuah segitiga siku-siku dengan panjang alas 12 cm dan tingginya 10 cm. Berapakah luas segitiga siku-siku tersebut?

Aku coba jawab ya...
 Luas = $\frac{1}{2} \times$ alas \times tinggi
 $= \frac{1}{2} \times 12 \times 10$
 $= 6 \times 10$
 $= 60 \text{ cm}^2$

Wahhh temen-temenku hebat sekali, makasi banyak yaa udah bantu, aku jadi semakin paham materinya, besok kita bisa jawab pertanyaan buk guru di sekolah deh.

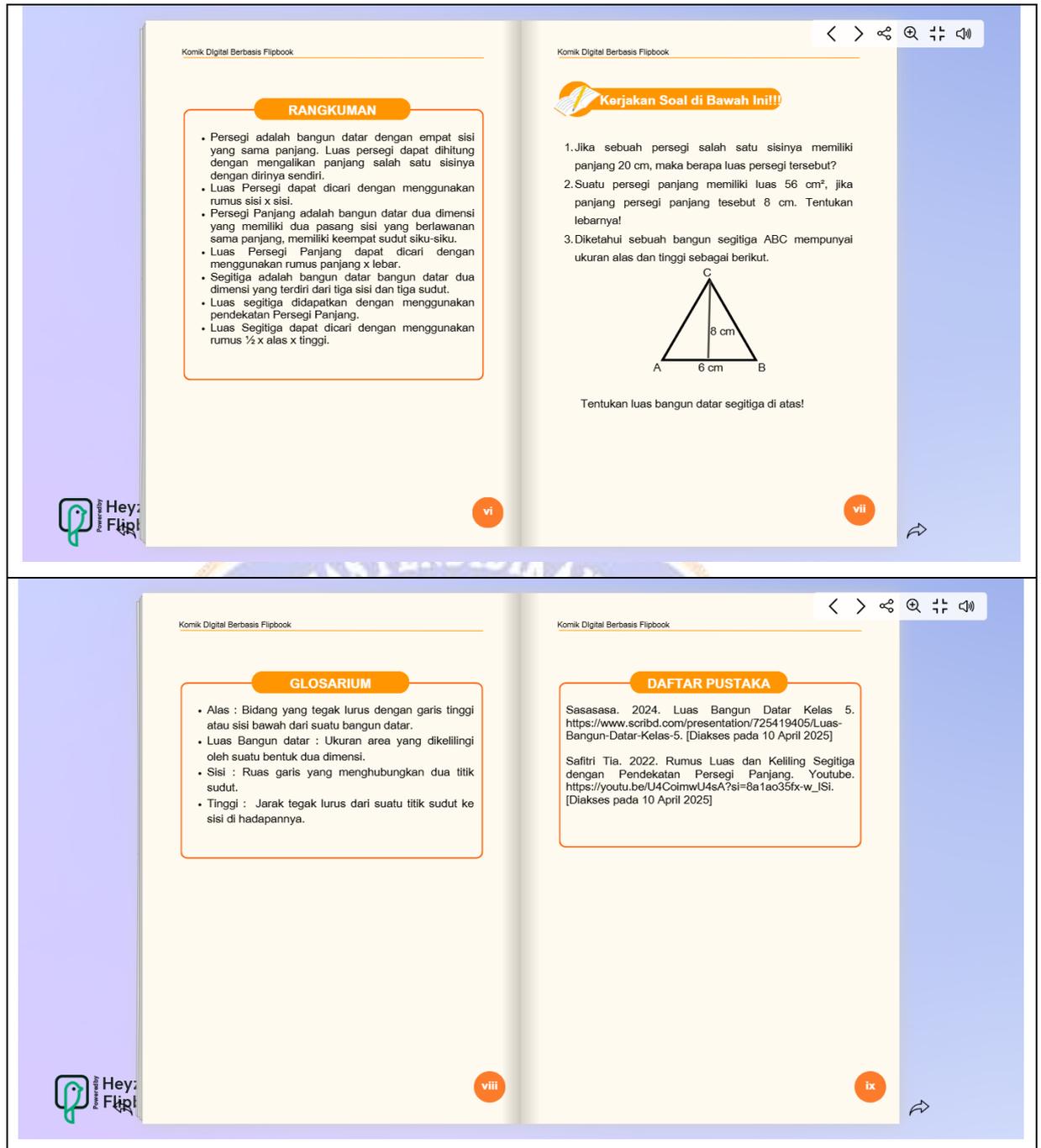
Iya nii makasi banyak temen-temen..... kayaknya udah sore nii, aku sama citra pulang yaaa

Jadi, luas segitiga siku-siku tersebut adalah 60 cm^2 . Bener ga put yaa? aku baru belajar juga niiii...

Iya sama- sama gaiss... iya udah sore ni aku mau nyapu halaman jugaa... hati-hati yaaa dijalan

Iya putrii, dada sampai bertemu di sekolahhhh....

Hey! Flip! 24 25





Lampiran 37. Dokumentasi Observasi, Wawancara, dan Penyebaran angket gaya belajar.



Lampiran 38. Dokumentasi Uji Kepraktisan Guru.



Lampiran 39. Dokumentasi Uji Kepraktisan Siswa.



Lampiran 40. Dokumentasi *Pre-test*, *Post-test*, dan *Ice Breaking*

Lampiran 41. Dokumentasi Bersama Siswa Kelas V.



RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Putri Ayu Dwiadiningsih lahir di Baluk pada tanggal 27 November 2002. Penulis merupakan anak kedua dari 3 bersaudara. Penulis lahir dari pasangan suami istri I Gede Budiana dan Ni Made Kariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Nakula, Banjar Jati, Desa Baluk, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali.

Penulis pertama kali masuk pendidikan di TK Swastika Karya pada tahun 2008 dan lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Baluk dan lulus pada tahun 2015, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 2 Negara dan lulus pada tahun 2018. Kemudian Penulis melanjutkan pendidikan SMA di SMA Negeri 1 Negara dan lulus tahun 2021 dengan jurusan Peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Kemudian, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai Tahun 2021 sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Flipbook* Dengan Pendekatan *Mindfullnes-Congnitive-Behavioral Harmony* Untuk Meningkatkan Kenyamanan Belajar Siswa di Kelas V SD Negeri 6 Pendem”. Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Proram Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.