



## Lampiran 1. Instrumen Validasi Ahli Materi

### VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

#### A. Identitas Judges

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197108152001121001  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. Tujuan

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

#### C. Petunjuk

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen

1. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti Komputer, laptop, tablet dan handpone.
2. Tampilan komik digital pada handpone



3. Komik digital dapat diakses melalui tautan

<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhy1A4qu0IwhZUHAM/view?usp=sharing>  
[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive_link)

### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi

#### Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah instrumen
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1, 2
		Keakuratan materi	3, 4
		Kemutakhiran materi	5, 6
		Meningkatkan pemahaman	7, 8
2.	Kelayakan penyajian	Penyajian pembelajaran	9, 10
		Pendukung penyajian	11, 12
3	Bahasa	Komunikatif	13, 14
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	15, 16
		Keruntunan alur pikir	17, 18

(sumber: Purwono dalam Juliya, 2022)

### F. Instrumen Penilaian Komik Digital Oleh Ahli Materi

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dalam komik digital dengan CP	√				
2	Kesesuaian isi/materi dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran	√				
3	Kesesuaian Isi komik dengan keterampilan yang ingin dicapai.	√				
4	Kesesuai materi dengan konsep sains dasar untuk anak	√				
5	Kesesuaian materi dalam komik digital dengan fenomena dan kehidupan sehari-hari anak	√				
6	Penyajian materi sesuai dengan Tingkat perkembangan anak	√				

7	Penyajian materi eksperimen yang mudah diikuti	√				
8	Kejelasan penyampaian materi yang mudah dipahami	√				
<b>Penyajian</b>						
9	Kesesuaian penyajian materi eksperimen dengan tahap perkembangan kognitif anak	√				
10	Penyajian materi eksperimen untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak	√				
11	Kejelasan dalam penyajian materi		√			
12	Kesesuaian penyajian materi dengan alur cerita komik digital	√				
<b>Bahasa</b>						
13	Penggunaan bahasa yang komunikatif	√				
14	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan materi yang disampaikan.	√				
15	Kemenarikkan kata atau kalimat yang digunakan dalam komik digital		√			
16	Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan kognitif dan bahasa anak	√				
17	Kejelasan alur cerita untuk diikuti oleh anak		√			
18	Konsistensi penyampaian konsep dalam mendukung pemahaman anak terhadap eksperimen	√				
<b>Jumlah</b>						

## G. Saran Dan Masukan

1. Komik digital perlu diberi halaman.

2. Tuliskan tujuan pembelajaran di bagian awal komik digital.

### H. Simpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	√
Layak digunakan tanpa revisi	

Singaraja, 25 April 2025  
Dosen/Pakar



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

## Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

### VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

#### A. Identitas Judges

Nama : Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A  
NIP : 197405202008121003  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. Tujuan

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

#### C. Petunjuk

- d. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- e. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- f. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen

4. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti Komputer, laptop, tablet dan handpone.

5. Tampilan komik digital pada handpone



6. Komik digital dapat diakses melalui tautan

<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhy1A4qu0IwhZUHAM/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive_link)

### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi

#### Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah instrumen
1.	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CP dan TP	1, 2
		Keakuratan materi	3, 4
		Kemutakhiran materi	5, 6
		Meningkatkan pemahaman	7, 8
2.	Kelayakan penyajian	Penyajian pembelajaran	9, 10
		Pendukung penyajian	11, 12
3	Bahasa	Komunikatif	13, 14
		Kesesuaian dengan tingkat perkembangan anak	15, 16
		Keruntunan alur pikir	17, 18

(sumber: Purwono dalam Juliya, 2022)

### F. Instrumen Penilaian Komik Digital Oleh Ahli Materi dan Media

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Materi</b>						
1	Kesesuaian materi dalam komik digital dengan CP	✓				
2	Kesesuaian isi/materi dalam komik digital dengan tujuan pembelajaran		✓			
3	Kesesuaian Isi komik dengan keterampilan yang ingin dicapai.	✓				
4	Kesesuai materi dengan konsep sains dasar untuk anak	✓				
5	Kesesuaian materi dalam komik digital dengan fenomena dan kehidupan sehari-hari anak	✓				
6	Penyajian materi sesuai dengan Tingkat perkembangan anak	✓				
7	Penyajian materi eksperimen yang mudah diikuti	✓				

8	Kejelasan penyampaian materi yang mudah dipahami		✓			
<b>Penyajian</b>						
9	Kesesuaian penyajian materi eksperimen dengan tahap perkembangan kognitif anak	✓				
10	Penyajian materi eksperimen untuk menumbuhkan rasa ingin tahu anak	✓				
11	Kejelasan dalam penyajian materi		✓			
12	Kesesuaian penyajian materi dengan alur cerita komik digital	✓				
<b>Bahasa</b>						
13	Penggunaan bahasa yang komunikatif	✓				
14	Kesesuaian penggunaan kalimat dengan materi yang disampaikan.	✓				
15	Kemenarikkan kata atau kalimat yang digunakan dalam komik digital	✓				
16	Kesesuaian Bahasa dengan perkembangan kognitif dan bahasa anak		✓			
17	Kejelasan alur cerita untuk diikuti oleh anak	✓				
18	Konsistensi penyampaian konsep dalam mendukung pemahaman anak terhadap eksperimen	✓				
<b>Jumlah</b>						

### G. Saran Dan Masukan

.....

.....

### H. Simpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	
Layak digunakan tanpa revisi	✓

Singaraja, April 2025  
Dosen/Pakar



Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A  
NIP. 197405202008121003



Lampiran 3. Rekapitulasi dan Perhitungan Hasil Penilaian Media oleh Ahli Materi

No Butir	Ahli I	Ahli II
1	4	4
2	4	3
3	4	4
4	4	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	3
9	4	4
10	4	4
11	3	3
12	4	4
13	4	4
14	4	4
15	3	4
16	4	3
17	3	4
18	4	4
<b>Skor perolehan</b>	<b>69</b>	<b>68</b>
<b>Rata-rata Skor</b>	<b>3.83333</b>	<b>3.77778</b>
<b>Skor maksimal</b>	<b>72</b>	<b>72</b>
<b>Persentase</b>	<b>95.8333</b>	<b>94.4444</b>

Perhitungan:

$$\text{Persentase (P1)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{69}{72} \times 100\%$$

$$= 95,83\%$$

$$\text{Persentase (P2)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{68}{72} \times 100\%$$

$$= 94,44\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{P1+P2}{2}$$

$$= \frac{95,88\%+94,44\%}{2} = 95,14\%$$

### VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

#### A. Identitas Judges

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

NIP : 197108152001121001

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

#### B. Tujuan

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

#### C. Petunjuk

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- b. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen

- a. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet dan handpone.
- b. Tampilan komik digital pada handpone



- c. Komik digital dapat diakses melalui tautan

<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhy1A4qu0IwhZUHAM/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive_link)

#### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	indikator	Butir soal
1.	Kualitas tampilan media dan materi	Kesesuaian tampilan dengan materi	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Kemenaarikan objek atau gambar	7, 8, 9,
2.	Kualitas penyajian	Tipografi	10, 11, 12, 13
		Kualitas suara	14, 15, 16, 17
3.	Kemudahan penggunaan media	Kemudahan menggunakan media	18, 19
		Kemudahan pembelajaran	20, 21

(sumber: Wena dalam Juliya, 2022)

## F. Instrumen Penilaian Desain Media

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Kualitas tampilan media</b>						
1	Tampilan desain cover komik digital		√			
2	Kejelasan penyajian ilustrasi	√				
3	Kemenarikkan ilustrasi	√				
4	Keterpaduan penyajian Ilustrasi		√			
5	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	√				
6	Kesesuaian gambar komik digital dengan materi	√				
7	Konsistensi karakter	√				
8	Konsistensi background	√				
9	Kesesuaian proporsi warna	√				
<b>Kualitas Penyajian</b>						
10	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan	√				
11	Tampilan gambar dan jenis huruf yang digunakan dalam komik digital	√				
12	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dengan ukuran media.	√				
13	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam komik digital	√				
14	Kejelasan suara dalam penyampaian narasi atau dialog	√				
15	Kesesuaian suara dengan karakter dalam komik digital	√				
16	Kesesuaian variasi intonasi dan ekspresi suara dengan konteks cerita	√				

17	Keterbacaan teks dalam komik digital	√				
<b>Kemudahan Penggunaan</b>						
18	Kemudahan mengakses media komik digital	√				
19	Kemudahan penggunaan media komik digital	√				
20	Kesesuaian alur cerita dengan materi	√				
21	Kesesuaian alur cerita dengan tingkat perkembangan kognitif dan bahasa anak	√				
<b>Jumlah</b>						

### G. Saran Dan Masukan

1. Judul pada halaman depan gunakan huruf kapital semua.
2. Pada cover tuliskan sasarannya.

### H. Simpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajran komik digital berbasis eksperimen ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	√
Layak digunakan tanpa revisi	

Singaraja, 25 April 2025  
Dosen/Pakar



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

Lampiran 5. Instrumen Validasi Ahli Media 2

**VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA**

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

**A. Identitas Judges**

Nama : Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A  
NIP : 197405202008121003  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**B. Tujuan**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

**C. Petunjuk**

- d. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- e. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- f. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen

- d. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti komputer, laptop, tablet dan handpone.
- e. Tampilan komik digital pada handpone



- f. Komik digital dapat diakses melalui tautan

<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhy1A4qu0IwhZUHAM/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive_link)

#### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	indikator	Butir soal
1.	Kualitas tampilan media dan materi	Kesesuaian tampilan dengan materi	1, 2, 3, 4, 5, 6
		Kemenerikan objek atau gambar	7, 8, 9,
2.	Kualitas penyajian	Tipografi	10, 11, 12, 13
		Kualitas suara	14, 15, 16, 17
3.	Kemudahan penggunaan media	Kemudahan menggunakan media	18, 19
		Kemudahan pembelajaran	20, 21

(sumber: Wena dalam Juliya, 2022)

## F. Instrumen Penilaian Desain Media

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Kualitas tampilan media</b>						
1	Tampilan desain cover komik digital		✓			
2	Kejelasan penyajian ilustrasi	✓				
3	Kemenarikkan ilustrasi		✓			
4	Keterpaduan penyajian Ilustrasi	✓				
5	Kesesuaian ilustrasi dengan materi	✓				
6	Kesesuaian gambar komik digital dengan materi	✓				
7	Konsistensi karakter	✓				
8	Konsistensi background	✓				
9	Kesesuaian proporsi warna	✓				
<b>Kualitas Penyajian</b>						
10	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan	✓				
11	Tampilan gambar dan jenis huruf yang digunakan dalam komik digital		✓			
12	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dengan ukuran media.		✓			Ukuran huruf diperbesar agar lebih jelas
13	Kesesuaian kalimat yang digunakan dalam komik digital	✓				
14	Kejelasan suara dalam penyampaian narasi atau dialog	✓				
15	Kesesuaian suara dengan karakter dalam komik digital		✓			
16	Kesesuaian variasi intonasi dan ekspresi	✓				

	suara dengan konteks cerita					
17	Keterbacaan teks dalam komik digital	✓				
<b>Kemudahan Penggunaan</b>						
18	Kemudahan mengakses media komik digital	✓				
19	Kemudahan penggunaan media komik digital	✓				
20	Kesesuaian alur cerita dengan materi	✓				
21	Kesesuaian alur cerita dengan tingkat perkembangan kognitif dan bahasa anak		✓			
<b>Jumlah</b>						

### G. Saran Dan Masukan

1. Tambahkan profil pengembang media di bagian akhir
2. Kontras warna di bagian back ground agar ditambahkan sehingga animasi manusia lebih terlihat.

### H. Simpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, maka media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Singaraja, April 2025

Dosen/Pakar



Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A  
NIP. 197405202008121003

Lampiran 6. Rekapitulasi dan Perhitungan Hasil Penilaian Media oleh Ahli Desain Media  
Tabel Hasil Penilaian Media oleh Ahli Desain Media

No Butir	Ahli I	Ahli II
1	3	3
2	4	4
3	4	3
4	3	4
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	4
10	4	4
11	4	3
12	4	3
13	4	4
14	4	4
15	4	3
16	4	4
17	4	4
18	4	4
19	4	4
20	4	4
21	4	3
<b>Skor Perolehan</b>	<b>82</b>	<b>78</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>84</b>	<b>84</b>
<b>Persentase</b>	<b>97.62</b>	<b>92.86</b>

Perhitungan:

$$\text{Persentase (P1)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{82}{84} \times 100\%$$

$$= 97,62\%$$

$$\text{Persentase (P2)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{78}{84} \times 100\%$$

$$= 92,86\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{P1+P2}{2}$$

$$= \frac{97,62\%+92,86\%}{2} = 95,24\%$$

Lampiran 7. Instrumen validasi Respon pengguna 1

**LEMBAR PENILAIAN PENGGUNA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBASIS EKSPERIMEN  
(GURU 1)**

**A. Identitas Responden**

Nama : Noni Wicaksana Dewi, S.Pd.  
Jabatan : Guru  
Instansi : PAUD 3 Serangkai

**B. Tujuan**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut”. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

**C. Petunjuk**

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- b. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

**D. Angket Respon Pengguna (Guru)**

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan CP dan TP		V			
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik		V			
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan Tingkat perkembangan peserta didik		V			
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan karakteristik peserta didik		V			
<b>Bahasa</b>						
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dengan materi yang disampaikan		V			
6.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami peserta didik	V				
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komik digital dengan perkembangan peserta didik		V			
<b>Visual</b>						
8.	Tampilan desain komik digital	V				
9.	Kesesuaian media yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan		V			
10.	Kesesuaian tampilan dengan perkembangan peserta didik		V			
11.	Kemenarikan gambar dan jenis huruf		V			

12.	Keseimbangan antara gambar dan tulisan		V			
<b>Audio &amp; Teks</b>						
13.	Kejelasan penggunaan efek suara/musik		V			
14.	Kemenarikkan suara/musik dalam komik digital		V			
15.	Kejelasan penggunaan intonasi suara dalam percakapan komik digital		V			
16.	Keterbacaan teks dalam komik digital		V			
17.	Penyusunan tata letak atau penempatan teks		V			
<b>Penyajian</b>						
18.	Kemenarikkan penyampaian materi dalam menarik minat belajar peserta didik		V			
19.	Kesesuaian penyajian materi dengan alur cerita komik digital		V			
20.	Kejelasan alur cerita dalam komik digital		V			
21.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dengan ukuran media		V			
22.	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan		V			
23.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakter peserta didik		V			
24.	Kemudahan dalam mengakses media komik digital	V				
25.	Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	V				
<b>Jumlah</b>						

## E. Saran dan Komentar

Komik digital berbasis eksperimen ini sudah bagus tetapi kembangkan lagi video pembelajaran berbasis eksperimen dengan materi yang lain.

Merembu,

Guru/Responden



Noni Wicaksana Dewi, S.Pd.



Lampiran 8. Instrumen validasi Respon pengguna 2

**LEMBAR PENILAIAN PENGGUNA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBASIS EKSPERIMEN  
(GURU 2)**

**A. Identitas Responden**

Nama : Baik Nana Mardiana, S.Pd.  
Jabatan : Guru  
Instansi : PAUD 3 Serangkai

**B. Tujuan**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut”. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap media yang sedang dikembangkan sehingga dapat diketahui kualitasnya dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menstimulasi keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat.

**C. Petunjuk**

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- b. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait produk pengembangan pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Penilaian Instrumen Respon Pengguna (Guru)

No Butir	Indikator Penilaian	Skor				Keterangan
		4	3	2	1	
<b>Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan CP dan TP		V			
2.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan kebutuhan peserta didik		V			
3.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam media dengan Tingkat perkembangan peserta didik		V			
4.	Kesesuaian materi yang disajikan dalam komik digital dengan karakteristik peserta didik		V			
<b>Bahasa</b>						
5.	Kesesuaian kalimat yang digunakan dengan materi yang disampaikan	V				
6.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami peserta didik	V				
7.	Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komik digital dengan perkembangan peserta didik	V				
<b>Visual</b>						
8.	Tampilan desain komik digital		V			

9.	Kesesuaian media yang ditampilkan dengan materi yang diajarkan		V			
10.	Kesesuaian tampilan dengan perkembangan peserta didik		V			
11.	Kemenarikan gambar dan jenis huruf		V			
12.	Keseimbangan antara gambar dan tulisan		V			
<b>Audio &amp; Teks</b>						
13.	Kejelasan penggunaan efek suara/musik		V			
14.	Kemenarikan suara/musik dalam komik digital		V			
15.	Kejelasan penggunaan intonasi suara dalam percakapan komik digital		V			
16.	Keterbacaan teks dalam komik digital		V			
17.	Penyusunan tata letak atau penempatan teks		V			
<b>Penyajian</b>						
18.	Kemenarikan penyampaian materi dalam menarik minat belajar peserta didik		V			
19.	Kesesuaian penyajian materi dengan alur cerita komik digital		V			
20.	Kejelasan alur cerita dalam komik digital		V			
21.	Kesesuaian ukuran huruf yang digunakan dengan ukuran media		V			
22.	Kesesuaian tata letak gambar dan tulisan	V				

23.	Kesesuaian penggunaan warna dengan karakter peserta didik		V			
24.	Kemudahan dalam mengakses media komik digital	V				
25.	Kemudahan penggunaan dalam pembelajaran	V				
<b>Jumlah</b>						

#### E. Saran dan Komentar

Untuk saran saya selaku Pengguna Media Pembelajaran ini agar lebih di kembangkan lagi materi-materi Pembelajaran dengan menggunakan komik digital berbasis eksperimen ini guna meningkatkan keterampilan Sains anak pada tingkat taman kanak-kanak.



Merembu,

Guru/Responden

Baiq Nana Mardiana, S.Pd.

Lampiran 9. Rekapitulasi dan Penghitungan Hasil Penilaian dari Respon Pengguna  
 Hasil Penilaian dari Respon Pengguna (Guru)

No Butir	Guru 1	Guru 2
1	3	3
2	3	3
3	3	3
4	3	3
5	3	4
6	4	4
7	3	4
8	4	3
9	3	3
10	3	3
11	3	3
12	3	3
13	3	3
14	3	3
15	3	3
16	3	3
17	3	3
18	3	3
19	3	3
20	3	3
21	3	3
22	3	4
23	3	3
24	4	4
25	4	4
<b>Perolehan Skor</b>	<b>79</b>	<b>81</b>
<b>Skor Total</b>	<b>96</b>	<b>96</b>
<b>Persentase</b>	<b>82.29</b>	<b>84.37</b>

Perhitungan:

$$\text{Persentase (P1)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{79}{96} \times 100\%$$

$$= 82,29\%$$

$$\text{Persentase (P2)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} &= \frac{81}{96} \times 100\% \\ &= 84,37\% \\ \text{Rata-rata} &= \frac{P1+P2}{2} \\ &= \frac{82,29\%+84,37\%}{2} \\ &= 83,33\% \end{aligned}$$



Lampiran 10. Instrumen Validasi Keterampilan Proses Sains

**VALIDASI INSTRUMEN KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK**

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

**A. Identitas Judges**

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP. : 197108152001121001  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**B. Tujuan**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrumen validasi ahli materi yang telah dibuat sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrumen ini untuk digunakan sebagai lembar penilaian oleh ahli materi.

**C. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait perbaikan media pembelajaran pada lembar yang sudah disediakan.

#### D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen

- a. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti Komputer, laptop, tablet dan handpone.  
b. Tampilan komik digital pada handpone



- c. Komik digital dapat diakses melalui tautan  
<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhy1A4qu01whZUHAM/view?usp=sharing>  
[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJ10/view?usp=drive_link)

#### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi Keterampilan Proses Sains Anak

Aspek	Indikator	Jumlah Instrumen
Mengamati	Anak dapat mengamati benda dan peristiwa	1 - 4
Mengklasifikasikan	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan ciri	5 - 8
Memprediksi	Membuat dugaan berdasarkan pola-pola tertentu	9 - 12
Mengukur	Menentukan alat ukur yang diperlukan dalam suatu penyidikan atau percobaan dan menggunakan alat ukur berstandar	13 - 16
Mengkomunikasikan	Menceritakan Kembali hasil pengamatan atau	17 - 20

	peristiwa sistematis	secara	
--	----------------------	--------	--

### F. Instrumen Penilaian Keterampilan Proses Sains Anak

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
1	Mengamati	1. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air	√			
		2. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air	√			
		3. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air	√			
		4. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air	√			
2	Mengklasifikasi	5. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air	√			
		6. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air	√			
		7. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air.	√			
		8. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang tenggelam di dalam air.	√			
3	Memprediksi	9. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air.	√			

		10. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	√			
		11. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air.	√			
		12. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air.	√			
4	Mengukur	13. Kemampuan anak memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air.	√			
		14. Kemampuan anak memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda	√			
		15. Keterampilan anak dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan.	√			
		16. Keterampilan anak dalam mengukur berat benda yang digunakan.	√			
5	Mengkomunikasikan	17. Kemampuan anak menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda larut dan tidak larut dalam air.	√			
		18. Kemampuan anak menceritakan kembali kegiatan percobaan benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan	√			
		19. Kemampuan anak menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air	√			
		20. Kemampuan anak menceritakan kembali	√			

		kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan.				
--	--	---	--	--	--	--

### G. Saran Dan Masukkan

Sudah oke

### H. Simpulan

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrumen penilaian ahli materi ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	
Layak digunakan tanpa revisi	√

Singaraja, 25 April 2025  
Dosen/Pakar

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



Lampiran 11. Instrumen Validasi Keterampilan Proses Sains

**VALIDASI INSTRUMEN KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK**

“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat”

**A. Identitas Responden**

Nama : Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A

NI :197405202008121003

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

**B. Tujuan**

Sehubungan dengan adanya pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis eksperimen dalam meningkatkan keterampilan proses sains anak taman kanak-kanak di Lombok Barat yang berjudul “Eksperimen Seru Benda Terapung dan Tenggelam dan Eksperimen Seru Benda Larut dan Tidak Larut” maka peneliti telah menyiapkan instrumen penilaian ahli materi dan media. Melalui instrumen ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian serta masukan dan saran terhadap instrumen validasi ahli materi yang telah dibuat sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya instrumen ini untuk digunakan sebagai lembar penilaian oleh ahli materi

**C. Petunjuk**

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk membaca pernyataan dengan seksama.
- b. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada butir pernyataan instrumen dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom R = Relevan, atau TR= Tidak Relevan sesuai penilaian Bapak/Ibu.
- c. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan komentar dan saran terkait perbaikan media pembelajaran pada lembar yang sudah disediakan.

**D. Petunjuk Akses Komik Digital Berbasis Eksperimen**

- a. Media komik digital dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti Komputer, laptop, tablet dan handpone.

b. Tampilan komik digital pada handpone



c. Komik digital dapat diakses melalui tautan

<https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhyLA4qu0IwhZUHAM/view?usp=sharing>

[https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt\\_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive_link)

#### E. Kisi-kisi Instrumen Validasi Keterampilan Proses Sains Anak

Aspek	Indikator	Jumlah Instrumen
Mengamati	Anak dapat mengamati benda dan peristiwa	1 - 4
Mengklasifikasikan	Anak mampu mengelompokkan benda sesuai dengan ciri	5 - 8
Memprediksi	Membuat dugaan berdasarkan pola-pola tertentu	9 - 12
Mengukur	Menentukan alat ukur yang diperlukan dalam suatu penyidikan atau percobaan dan menggunakan alat ukur berstandar	13 - 16
Mengkomunikasikan	Menceritakan Kembali hasil pengamatan atau peristiwa secara sistematis	17 - 20

### F. Instrumen Penilaian Keterampilan Proses Sains Anak

No	Aspek	Indikator Penilaian	Skor			
			4	3	2	1
1	Mengamati	1. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air	✓			
		2. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air	✓			
		3. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air	✓			
		4. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air		✓		
2	Mengklasifikasi	5. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air	✓			
		6. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air	✓			
		7. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air.	✓			
		8. Kemampuan anak mengelompokkan benda-benda yang tenggelam di dalam air.	✓			
3	Memprediksi	9. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air.		✓		
		10. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	✓			

		11. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air.	✓			
		12. Kemampuan anak meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air.		✓		
4	Mengukur	13. Kemampuan anak memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air.	✓			
		14. Kemampuan anak memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda	✓			
		15. Keterampilan anak dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan.		✓		
		16. Keterampilan anak dalam mengukur berat benda yang digunakan.	✓			
5	Mengkomunikasikan	17. Kemampuan anak menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda larut dan tidak larut dalam air.	✓			
		18. Kemampuan anak menceritakan kembali kegiatan percobaan benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan	✓			
		19. Kemampuan anak menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air	✓			
		20. Kemampuan anak 21. menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam	✓			

		dalam air yang telah dilakukan.				
--	--	---------------------------------	--	--	--	--

**G. Saran Dan Masukkan**

.....

.....

.....

.....

**H. Simpulan**

Berdasarkan penilaian tersebut, maka instrumen penilaian ahli materi ini dinyatakan:

Belum layak digunakan	
Layak digunakan dengan revisi ringan	
Layak digunakan tanpa revisi	✓

Singaraja, 25 April 2025  
Dosen/Pakar



Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A  
NIP. 197405202008121003

Lampiran 12. Rekapitulasi dan Perhitungan Hasil Validasi Keterampilan Proses Sains

No Item	Ahli I	Ahli II
1	4	4
2	4	4
3	4	4
4	4	3
5	4	4
6	4	4
7	4	4
8	4	4
9	4	3
10	4	4
11	4	4
12	4	3
13	4	4
14	4	4
15	4	3
16	4	4
17	4	4
18	4	4
19	4	4
20	4	4
<b>Perolehan Skor</b>	<b>80</b>	<b>76</b>
<b>Skor Maksimal</b>	<b>80</b>	<b>80</b>
<b>Persentase</b>	<b>100%</b>	<b>95%</b>
<b>Rata-rata</b>	<b>97.5%</b>	

Perhitungan:

$$\text{Persentase (P1)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{80}{80} \times 100\%$$

$$= 100\%$$

$$\text{Persentase (P2)} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100\%$$

$$= \frac{76}{80} \times 100\%$$

$$= 95\%$$

$$\text{Rata-rata} = \frac{P1+P2}{2}$$

$$= \frac{100\%+95\%}{2} = 97,5\%$$

Lampiran 13. Rubrik Penilaian Keterampilan Proses Sains

**RUBRIK PENILAIAN KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK TAMAN KANAK-KANAK (USIA 5-6 TAHUN)**

Aspek	Pernyataan Penilaian	Kategori penilaian			
		BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
Mengamati	1. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air	Anak belum mampu mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air	Anak mulai mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air dengan bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air tanpa bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
	2. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air	Anak belum mampu mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air	Anak mulai mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air dengan bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air tanpa bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
	3. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air	Anak belum mampu mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air	Anak mulai mengenal ciri-ciri benda yang tidak larut dalam air dengan bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air tanpa bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang terapung dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya
	4. Kemampuan anak mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air	Anak belum mampu mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air	Anak mulai mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air dengan bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air tanpa bantuan guru	Anak mengenal ciri-ciri benda yang tenggelam dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya

Mengklasifikasi	5. Kemampuan anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	6. Kemampuan anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	7. Kemampuan anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang terapung dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya..
	8. Kemampuan anak memiliki keterampilan	Anak belum memiliki keterampilan	Anak mulai memiliki keterampilan mengelompokkan	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan	Anak memiliki keterampilan mengelompokkan

	mengelompokkan benda-benda yang tenggelam di dalam air.	mengelompokkan benda-benda yang tenggelam di dalam air.	benda-benda yang tenggelam di dalam air dengan bantuan guru.	benda-benda yang tenggelam di dalam air tanpa bantuan guru.	benda-benda yang tenggelam di dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
Memprediksi	9. Kemampuan anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	10. Kemampuan anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	11. Kemampuan anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat tenggelam dalam air tanpa bantuan guru dan

					dapat membantu temannya.
	12. Kemampuan anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air.	Anak belum memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air.	Anak mulai memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat terapung dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya..
Mengukur	13. Kemampuan anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air.	Anak belum memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air.	Anak mulai memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air dengan bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur volume/ banyak air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	14. Kemampuan anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda	Anak belum memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda	Anak mulai memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda dengan bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda tanpa bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan memilih alat yang digunakan untuk mengukur berat benda tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

	15. Kemampuan anak memiliki keterampilan dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan.	Anak belum memiliki keterampilan dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan.	Anak mulai memiliki keterampilan dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan dalam mengukur volume/ banyak air yang digunakan tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	16. Kemampuan anak memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan.	Anak belum memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan.	Anak mulai memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan dengan bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan tanpa bantuan guru.	Anak memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
Mengkomunikasikan	17. Kemampuan anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda larut dan tidak larut dalam air.	Anak belum memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda larut dan tidak larut dalam air	Anak mulai memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda larut dan tidak larut dalam air dengan bantuan guru.		
	18. Kemampuan anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan	Anak belum memiliki kemampuan menceritakan	Anak mulai memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan	Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan	Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan

	benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan.	kembali kegiatan percobaan benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan.	benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan dengan bantuan guru.	benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan tanpa bantuan guru.	benda larut dan tidak larut dalam air yang telah dilakukan tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	19. Kemampuan anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air	Anak belum memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air	Anak mulai memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air dengan bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air tanpa bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.
	20. Kemampuan anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan.	Anak belum memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan	Anak mulai memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan dengan bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan tanpa bantuan guru.	Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan benda terapung dan tenggelam dalam air yang telah dilakukan tanpa bantuan guru dan dapat membantu temannya.

Lampiran 14. Hasil Penilaian Keterampilan Proses Sains Awal Anak

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN PROSES SAINS AWAL ANAK TK (5-6 TAHUN)**

Res	KPS 1	KPS 2	KPS 3	KPS 4	KPS 5	KPS 6	KPS 7	KPS 8	KPS 9	KPS 10	KPS 11	KPS 12	KPS 13	KPS 14	KPS 15	KPS 16	KPS 17	KPS 18	KPS 19	KPS 20	Total	
1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
3	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
4	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31
5	1	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
6	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
7	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
8	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
9	1	1	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
12	1	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
13	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
14	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
15	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
16	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	33
17	1	1	2	2	2	2	3	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30
18	1	1	1	2	3	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
19	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	1	1	34
20	1	1	1	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
21	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
22	1	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
23	1	1	2	2	3	2	3	3	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32
24	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29

Lampiran 15. Hasil Penilaian Keterampilan Proses Sains Akhir Anak

**LEMBAR PENILAIAN KETERAMPILAN PROSES SAINS AKHIR ANAK TK (USIA 5-6 TAHUN)**

Res	KPS 1	KPS 2	KPS 3	KPS 4	KPS 5	KPS 6	KPS 7	KPS 8	KPS 9	KPS 10	KPS 11	KPS 12	KPS 13	KPS 14	KPS 15	KPS 16	KPS 17	KPS 18	KPS 19	KPS 20	TOTAL
1	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	66
2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	65
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	57
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	60
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	60
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	63
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	63
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	58
10	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	62
11	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	63
12	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	59
13	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	66
14	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	64
15	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	62
16	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	66
17	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	66
18	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	60
19	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	66
20	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	67
21	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	63
22	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	66
23	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	72
24	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	66

Lampiran 16. Analisis Data Statistik

**Hasil Uji Prasyarat Normalitas dan Homogenitas**

**Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Keterampilan Proses Sains Awal	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%
Keterampilan Proses Sains Akhir	24	100.0%	0	0.0%	24	100.0%

**Descriptives**

		Statistic	Std. Error	
Keterampilan Proses Sains Awal	Mean	28.88	.543	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	27.75	
		Upper Bound	30.00	
	5% Trimmed Mean	28.81		
	Median	29.00		
	Variance	7.071		
	Std. Deviation	2.659		
	Minimum	25		
	Maximum	34		
	Range	9		
	Interquartile Range	4		
	Skewness	.267	.472	
	Kurtosis	-.796	.918	
Keterampilan Proses Sains Akhir	Mean	63.33	.709	
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	61.87	
		Upper Bound	64.80	
	5% Trimmed Mean	63.24		
	Median	63.00		
	Variance	12.058		
	Std. Deviation	3.472		
	Minimum	57		
	Maximum	72		
	Range	15		
	Interquartile Range	6		
	Skewness	.224	.472	
	Kurtosis	.237	.918	

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Keterampilan Proses Sains	.106	24	.200*	.954	24	.334
Keterampilan Proses Sains	.154	24	.147	.944	24	.203

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

a. Lilliefors Significance Correction

### Test of Homogeneity of Variances

Skor Keterampilan Proses Sains

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.567	1	46	.217

### Hasil Uji Paired Sample t-Test

#### Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretes	28.88	24	2.659	.543
	Postest	63.33	24	3.472	.709

#### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretes & Postest	24	.160	.455

#### Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test - Post test	-34.458	4.021	.821	-36.156	-32.760	-41.978	23	.000

Lampiran 17. Modul Ajar

**Modul Ajar Dengan Media Komik Digital Berbasis Eksperimen**

**INFORMASI UMUM**

Nama Penulis	Fatwini dan Baiq Nana Mardiana, S.Pd.	Jenjang/Kelas	PAUD/TK
Nama Sekolah	PAUD 3 Serangkai	Jumlah Murid	24 anak
Tema	Air, Udara dan Api	Alokasi Waktu	2 hari
Sub Tema	Eksperimen Air	Semester / Tahun Pelajaran	II/2024-2025
Capaian Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nilai Agama dan Budi pekerti Anak menghargai sesama manusia dengan berbagai perbedaannya dan mempraktikkan perilaku baik dan berakhlak mulia.</li> <li>➤ Jati Diri Anak menggunakan fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk mengeksplorasi dan memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bentuk pengembangan diri.</li> <li>➤ Dasar-dasar Literasi dan Steam Anak mengenali dan memahami berbagai informasi, mengomunikasikan perasaan dan pikiran secara lisan, tulisan, atau menggunakan berbagai media serta membangun percakapan. Anak mengenali dan menggunakan konsep pramatematika untuk memecahkan masalah di dalam kehidupan sehari-hari. Anak menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar,</li> </ul>		

	<p>untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan social.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Anak melakukan kegiatan dengan teman yang berbeda beda.</li> <li>➤ Anak mengeksplorasi alat dan bahan di sekitar untuk Anak mendemonstrasikan strategi sederhana menggunakan alat dan bahan di sekitar untuk bermain bersama pada beragam aktivitas motorik halus dan taktil</li> <li>Perunutan dari kompetensi yang lebih sederhana, yaitu partisipasi aktif dalam mengembangkan fungsi motorik halus dan taktil.</li> <li>➤ Anak dapat mengamati benda dan peristiwa.</li> <li>➤ Anak mengelompokkan benda sesuai dengan ciri.</li> <li>➤ Membuat dugaan berdasarkan pola-pola tertentu.</li> <li>➤ Menentukan alat ukur yang diperlukan dalam suatu penyidikan atau percobaan dan menggunakan alat ukur berstandar.</li> <li>➤ Mengutarakan hasil dari pengamatan/peristiwa secara sistematis dan jelas</li> </ul>
<p>Target</p>	<p>Anak memiliki keterampilan proses sains yang lengkap dan optimal</p>
<p>Sumber Belajar</p>	<p>Media komik digital berbasis eksperimen dan Lingkungan sekitar anak</p>
<p>Peta Konsep</p>	<pre> graph TD     A[Eksperimen Air] --&gt; B[Benda larut dan tidak larut]     A --&gt; C[Benda terapung dan tenggelam]   </pre>

<p>Curah Ide Kegiatan</p>	<p>Beberapa kegiatan yang dapat dikembangkan dari peta konsep, antara lain:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Alternatif kegiatan awal untuk menumbuhkan motivasi, ide serta imajinasi anak <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengamati video komik digital berbasis eksperimen “eksperimen seru benda larut dan tidak larut”</li> <li>▪ Mengamati vidio komik digital berbasis eksperimen “eksperimen seru benda terapung dan tenggelam”.</li> <li>▪ Bermain estapet air</li> <li>▪ Bermain meniup bola dalam air</li> <li>▪ Bermain pesan berantai</li> <li>▪ Bermain memasukan air ke dalam botol dengan spon</li> </ul> </li> <li>2. Alternatif kegiatan main <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Eksplor dengan benda-benda disekitar tentang benda larut dan tidak larut, benda tenggelam dan terapung.</li> <li>▪ Eksperimen <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mengamati yang terjadi pada benda</li> <li>▪ Mengelompokkan benda sesuai dengan ciri</li> <li>▪ Memprediksi yang akan terjadi pada benda</li> <li>▪ Mengukur benda yang akan digunakan</li> <li>▪ Mengkomunikasikan hasil dari apa yang diamati</li> </ul> </li> </ul> </li> </ol>

## Kegiatan Pembelajaran

### Hari 1

Senin, 19 Februari 2024

“Yuk, mengenal benda larut dan tidak larut dalam air Pada Bahan Minuman Kita”

Tujuan Kegiatan :

1. Anak memahami ciri-ciri pada benda yang larut dalam air.
2. Anak memahami ciri-ciri pada benda yang tidak larut dalam air.
3. Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut.
4. Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut
5. Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut.
6. Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut
7. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat ukur yang digunakan untuk mengukur volume/banyak air yang digunakan.
8. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat ukur yang digunakan untuk mengukur berat benda yang digunakan.
9. Anak memiliki keterampilan dalam mengukur volume/banyak air yang digunakan.
10. Anak memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan.
11. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan.
12. Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan yang telah dilakukan.

### Kegiatan Pembelajaran:

Alur	Kegiatan	Alat dan Bahan
<b>Kegiatan awal (60 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Penyambutan anak</li><li>2. Senam pagi</li><li>3. Games seru “lari zig-zag menyusun pola”</li><li>4. Sarapan Bersama</li><li>5. Patroli semut</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bekal anak</li><li>• Bak sampah</li><li>• Sabun dan air</li></ul>

	6. Cuci tangan	
<b>Kegiatan ibadah (30 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Absensi Anak</li> <li>2. Belajar iqra</li> <li>3. Tahfiz</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iqra</li> </ul>
<b>Pembukaan (30 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengucapkan Salam.</li> <li>2. Menyapa anak-anak.</li> <li>3. Menjelaskan dan tanya jawab tentang hari dan tanggal (pengenalan kalender).</li> <li>4. Memperkenalkan tema dan subtema yang akan dipelajari (Tema: air, api dan api, subtema: air, dengan pokok bahasan benda larut dan tidak larut di dalam air).</li> <li>5. Apersepsi pengetahuan anak tentang Air dan benda larut dan tidak larut dalam air.</li> <li>6. Mengarahkan anak untuk bersiap menyimak cerita komik digital berbasis eksperimen.</li> <li>7. Menyimak Komik digital berbasis eksperimen “eksperimen seru benda larut dan tidak larut di dalam air.</li> <li>8. Setelah selesai menyimak cerita dalam komik digital guru memantik pengetahuan anak dengan beberapa pertanyaan seperti: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adakah diantara kalian yang memiliki pengalaman yang sama seperti di dalam cerita ?</li> <li>- Kenapa ya gula bisa hilang di dalam air?</li> <li>- Kira-kira selain gula adakah benda lainnya yang dapat larut? atau bahkan ada benda lain yang tidak dapat larut dalam air?</li> <li>- Kenapa airnya berubah warna ya, ketika tepung dan pasir di masukkan ke dalam air?</li> <li>- Apakah kalian sudah tahu benda mana yang bisa larut dan tidak bisa larut di dalam air?</li> </ul> </li> <li>9. Untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak, guru memberikan kesempatan pada semua anak sesuai dengan minatnya</li> </ol>	Laptop, LCD, Proyektor, Komik digital berbasis eksperimen <a href="https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhylA4qu0IwhZUHAM/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1rbwFv9fJiuoJ1NTNhylA4qu0IwhZUHAM/view?usp=drive_link</a>

	<p>untuk mencoba menemukan benda yang larut dan tidak larut dalam air melalui eksperimen benda larut dan tidak larut di dalam air.</p>	
<b>Inti (60 menit)</b>	<p>Eksperimen air “eksperimen seru benda larut dan tidak larut”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok.</li> <li>2. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan anak.</li> <li>3. Guru menjelaskan Langkah-langkah percobaan sesuai dengan cerita dalam komik digital berbasis eksperimen.</li> <li>4. Anak-anak melakukan percobaan dengan memasukan benda yang ada di sekitarnya ke dalam gelas berisi air seperti pada cerita komik digital berbasis eksperimen.</li> <li>5. Anak mengamati semua proses percobaan yang dilakukan.</li> <li>6. Anak melakukan pengukuran volume air dalam gelas dengan menandai batas air sebelum dimasukan benda dengan sesudah memasukan benda. Dan anak mengukur banyak/berat bahan yang digunakan untuk dimasukan ke dalam air. Guru dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berapa banyak gula yang kamu masukan ke dalam air sehingga berubah warna seperti ini?</li> <li>- Berapa banyak air yang dimasukkan ke dalam wadah?</li> </ul> </li> <li>7. Guru dapat memperkuat pengamatan anak dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kamu amati?</li> <li>- Perubahan apa yang terjadi?</li> <li>- Apa yang terjadi pada benda yang kamu masukan ke dalam air?</li> <li>- Bagaimana tekstur bahan-bahan yang kamu gunakan?</li> </ul> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Toples plastik transparan / gelas ukur</li> <li>Sendok plastik, Wadah tempat bahan,</li> <li>1. Gula</li> <li>2. Tepung</li> <li>3. Kopi</li> <li>4. Teh</li> <li>5. Pasir</li> <li>Spidol,</li> <li>Timbangan</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Bagaimana rasa dari bahan-bahan yang kamu campurkan dengan air?</li> </ul> <p>8. Setelah selesai bereksperimen untuk mengetahui pemahaman anak, guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdasarkan hasil eksperimen apakah kalian tahu mana benda yang larut dan tidak larut di dalam air?</li> <li>- Apa kalian tahu bagaimana ciri-ciri benda yang dapat larut di dalam air?/bagaimana kalian tahu kalau gula dan garam bisa larut di dalam air? (jawabannya; gula dan garam <b>bercampur dan menyatu</b> sampai tidak terlihat lagi dan terjadi perubahan rasa. Jadi, kalau kamu lihat air tetap jernih tapi rasanya berubah, berarti ada benda yang <b>larut</b> di dalamnya seperti gula atau garam).</li> <li>- Apa kalian tahu bagaimana ciri-ciri benda tidak larut dalam air?/Bagaimana kalian tahu pasir dan tepung tidak bisa larut di dalam air? (jawaban; masih tetap kelihatan walaupun sudah di aduk)</li> <li>- Alat-alat apa yang kita butuhkan dan gunakan pada eksperimen?</li> </ul> <p>9. Anak mengelompokkan benda yang larut dan tidak larut di dalam air.</p> <p>10. Anak menceritakan Kembali kegiatan eksperimen yang sudah dilakukan.</p> <p>11. Guru dapat memberikan apresiasi berupa pujian atau tepuk tangan untuk setiap anak yang telah berani melakukan percobaan.</p> <p>Sebelum kegiatan bermain berakhir, guru mengingatkan durasi main. Setelah kegiatan main berakhir guru mengajak anak-anak untuk beres-beres atau merapikan kembali tempat bermainnya.</p>	
--	--	--

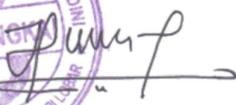
	- Guru mengajak anak untuk refleksi kegiatan yang telah dilakukan, dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti “bagaimana perasaan kalian selama melakukan percobaan?” “proses yang mana paling kalian sukai?” “adakah proses yang kurang menyenangkan? “adakah benda lain yang ingin kalian coba lakukan di rumah?	
Penutup (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan kegiatan selanjutnya / kegiatan besok</li> <li>2. Memberikan nasihat</li> <li>3. Bernyanyi untuk pulang</li> <li>4. Do’a</li> <li>5. Pulang</li> </ol>	

**Refleksi Guru**

**Tehnik Penilaian :**

Observasi menggunakan instrumen model ceklis.

Mengetahui  
Kepala Sekolah



Muhardi, S.Pd. SH.



Merembu, Mei 2025

Guru Kelas



Baiq Nana Mardiana, S.Pd.

## Kegiatan Pembelajaran

### Hari 2

Senin, 19 Februari 2024

“Yuk, mengenal benda larut dan tidak larut dalam air Pada Bahan Minuman Kita”

Tujuan Kegiatan :

1. Anak memahami ciri-ciri pada benda yang larut dalam air.
2. Anak memahami ciri-ciri pada benda yang tidak larut dalam air.
3. Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang dapat larut.
4. Anak memiliki keterampilan mengelompokkan benda-benda yang tidak dapat larut
5. Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang dapat larut.
6. Anak memiliki keterampilan meramalkan benda-benda yang tidak dapat larut
7. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat ukur yang digunakan untuk mengukur volume/banyak air yang digunakan.
8. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat ukur yang digunakan untuk mengukur berat benda yang digunakan.
9. Anak memiliki keterampilan dalam mengukur volume/banyak air yang digunakan.
10. Anak memiliki keterampilan dalam mengukur berat benda yang digunakan.
11. Anak memiliki kemampuan menyebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam percobaan.
12. Anak memiliki kemampuan menceritakan kembali kegiatan percobaan yang telah dilakukan.

**Kegiatan Pembelajaran:**

Alur	Kegiatan	Alat dan Bahan
<b>Kegiatan awal (60 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penyambutan anak</li> <li>2. enam pagi</li> <li>3. Games seru “lari zig-zag menyusun pola”</li> <li>4. Sarapan Bersama</li> <li>5. Patroli semut</li> <li>6. Cuci tangan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bekal anak</li> <li>• Bak sampah</li> <li>• Sabun dan air</li> </ul>
<b>Kegiatan ibadah (30 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Absensi Anak</li> <li>2. Belajar iqra</li> <li>3. Tahfiz</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Iqra</li> </ul>
<b>Pembukaan (30 menit)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. Mengucapkan Salam</li> <li>5. Menyapa anak-anak</li> <li>6. Menjelaskan dan tanya jawab tentang hari dan tanggal (pengenalan kalender)</li> <li>7. Memperkenalkan tema dan subtema yang akan dipelajari</li> <li>8. Apersepsi pengetahuan anak tentang Air</li> <li>9. Mengarahkan anak untuk bersiap menyimak cerita komik digital berbasis eksperimen.</li> <li>10. Menyimak Komik digital berbasis eksperimen “eksperimen seru benda terapung dan tenggelam di dalam air.</li> <li>11. Setelah selesai menyimak cerita dalam komik digital guru memantik pengetahuan anak dengan beberapa pertanyaan seperti:</li> <li>12. Benda apa saja yang dapat tenggelam dan terapung dalam air?</li> <li>13. Mengapa ya kita perlu belajar tentang benda tenggelam dan terapung?</li> <li>14. Apakah benda yang berukuran besar itu akan tenggelam?</li> <li>15. Kira-kira benda yang ada di sekitar kita sekarang dapat mengapung dan tenggelam?</li> <li>16. Untuk memberikan pengalaman langsung kepada anak, guru memberikan kesempatan pada semua anak sesuai dengan minatnya untuk mencoba menemukan benda yang</li> </ol>	<p>Laptop, LCD, Proyektor, Komik digital berbasis eksperimen</p> <p><a href="https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive_link">https://drive.google.com/file/d/1sPVt0tt_sZY6iegGp-Bx6NoHu2ROEJl0/view?usp=drive_link</a></p>

	larut dan tidak larut dalam air melalui eksperimen.	
<b>Inti (60 menit)</b>	<p>Eksperimen air “eksperimen seru benda terapung dan tenggelam”</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagi anak-anak menjadi beberapa kelompok.</li> <li>2. Guru memperkenalkan alat dan bahan yang akan digunakan anak.</li> <li>3. Anak-anak melakukan percobaan dengan memasukan benda yang ada di sekitarnya ke dalam gelas berisi air.</li> <li>4. Anak mengamati semua proses percobaan yang dilakukan.</li> <li>5. Guru dapat memperkuat pengamatan anak dengan memberikan pertanyaan pemantik seperti <ul style="list-style-type: none"> <li>- Apa yang kamu amati?</li> <li>- Perubahan apa yang terjadi?</li> <li>- Apa yang terjadi pada benda yang kamu masukan ke dalam air?</li> <li>- Bagaimana tekstur bahan-bahan yang kamu masukkan ke dalam air?</li> </ul> </li> <li>6. Anak melakukan pengukuran volume air dalam gelas dengan menandai batas air sebelum dimasukan benda dengan sesudah memasukan benda.</li> <li>7. Anak melakukan pengukuran pada benda-benda yang digunakan dalam percobaan. Dan untuk memperkuat pemahaman anak, guru dapat memberikan pertanyaan pemantik seperti “Mana ya yang lebih berat antara sendok plastik dan sendok besi ?”</li> <li>8. Setelah selesai bereksperimen untuk mengetahui pemahaman anak, guru mengajukan beberapa pertanyaan seperti:</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Toples plastik transparan</li> <li>- Gelas ukur</li> <li>- Sendok plastik,</li> <li>- Daun, kertas,</li> <li>- Sendok besi</li> <li>- Sendok plastik,</li> <li>- koin.</li> <li>- Spidol,</li> <li>- Timbangan.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Berdasarkan hasil eksperimen apakah kalian tahu mana benda yang terapung dan tenggelam di dalam air?</li> <li>- Apa kalian tahu bagaimana ciri-ciri benda yang terapung di dalam air?/bagaimana kalian tahu kalau daun, kertas dan sendok plastik dan garam bisa terapung? (jawabannya; karena daun, kertas dan sendok plastic cukup ringan sehingga bisa terapung di air).</li> <li>- Apa kalian tahu bagaimana ciri-ciri benda tenggelam di dalam air?/Bagaimana kalian tahu koin, sendok besi dan kerikil tenggelam di dalam air? (jawaban; karena koin, sendok besi dan kerikil cukup berat dan padat)</li> <li>- Alat-alat apa yang kita butuhkan dan gunakan pada eksperimen?</li> </ul> <p>9. Anak mengelompokkan benda terapung dan tenggelam.</p> <p>10. Anak menceritakan Kembali kegiatan eksperimen yang sudah dilakukan.</p> <p>11. Guru dapat memberikan apresiasi dengan pujian ataupun tepuk tangan pada setiap anak yang telah melakukan percobaan.</p> <p>Sebelum kegiatan bermain berakhir, guru mengingatkan durasi main. Setelah kegiatan main berakhir guru mengajak anak-anak untuk beres-beres atau merapikan kembali tempat bermainnya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru mengajak anak untuk refleksi kegiatan main yang telah dilakukan, dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti “bagaimana perasaan kalian selama melakukan percobaan ?”</li> </ul>	
--	--	--

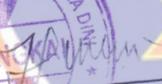
	- Guru mengajak anak untuk refleksi kegiatan yang telah dilakukan, dengan mengajukan beberapa pertanyaan seperti “bagaimana perasaan kalian selama melakukan percobaan?” “proses yang mana paling kalian sukai?” “adakah proses yang kurang menyenangkan?” “adakah benda lain yang ingin kalian coba lakukan di rumah?”	
Penutup (15 menit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyampaikan kegiatan selanjutnya / kegiatan besok</li> <li>2. Memberikan nasihat</li> <li>3. Bernyanyi untuk pulang</li> <li>4. Do'a</li> <li>5. Pulang</li> </ol>	

**Refleksi Guru**

**Tehnik Penilaian :**

Observasi menggunakan instrumen model ceklis.

Merembu, Mei 2025

Mengetahui  
Kepala Sekolah  
  
Muhardi, S.Pd. SH.



Guru Kelas

  
Baiq Nana Mardiana, S.Pd.



Lampiran 18. Surat Pengantar Uji Judges I



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 1649/UN48.14.22/KM/2025  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada  
Yth. : Ibu Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd

Di - Tempat

Dengan hormat, berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : **FATWINI**  
NIM/Semester : **2329171005/4 (Empat)**  
Program Studi : **Pendidikan Anak Usia Dini (S2)**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 8 April 2025  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

## Lampiran 19. Surat Pengantar Uji Judges II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 1650/UN48.14.22/KM/2025  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada  
Yth. : Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : **FATWINI**  
NIM/Semester : **2329171005/4 (Empat)**  
Program Studi : **Pendidikan Anak Usia Dini (S2)**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 8 April 2025  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

Lampiran 20. Surat Pengantar Uji Judes III



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 1818/UN48.14.22/KM/2025  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada  
Yth. : Bapak Didith Pramunditya Ambara S.Psi., M.A

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

**Nama** : FATWINI  
**NIM/Semester** : 2329171005/4 (Empat)  
**Program Studi** : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
**Judul Tesis** : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 17 April 2025  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

  
Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

Lampiran 21. Surat Pengantar Uji Judges IV



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 081999446444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Nomor : 1819/UN48.14.22/KM/2025  
Lamp : 1 (satu) gabung  
Perihal : **Pengantar Judges**

Kepada  
Yth. : Bapak Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Di - Tempat

Dengan hormat,berkenan dengan persiapan penyusunan Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai Judges) penelitian mahasiswa kami sebagai berikut :

Nama : **FATWINI**  
NIM/Semester : **2329171005/4 (Empat)**  
Program Studi : **Pendidikan Anak Usia Dini (S2)**  
Judul Tesis : **Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Eksperimen dalam Menstimulasi Keterampilan Proses Sains Anak Taman Kanak-kanak di Lombok Barat**

Demikianlah kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terimakasih.

Singaraja, 17 April 2025  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini

Nice Maylani Astril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

Lampiran 22. Surat Pengantar Ujian Tesis



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
Jalan Udayana No. 11 Singaraja – Bali, Telp. (0362) 32558, Fax (03623) 25375  
Laman: <http://pasca.undiksha.ac.id>

Jumat, 25 juli 2025

Nomor : 3533/UN48.14.20/KM/2025  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Menguji Tesis

Kepada:

Yth. Bapak/Ibu Dewan Penguji  
Ketua Ujian : Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
Penguji 1 : Prof. Dr. I Ketut Gading, M.Psi.  
Penguji 2 : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.  
Penguji 3 : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
Penguji 4 : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

di tempat

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya ujian Tesis Program Pascasarjana Program Studi Magister Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak dan Ibu Dewan Penguji untuk menguji Tesis Mahasiswa atas nama Fatwini (NIM 2329171005), pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 29 Juli 2025  
Pukul : 10.00 – 12.00 Wita  
Ruang : Ruang Kelas 1 Gedung Pascasarjana Lantai 1

Karena pentingnya ujian Tesis ini, maka diharapkan ujian terlaksana sesuai jadwal.

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dan Ibu Dewan Penguji kami ucapkan terimakasih.

Koordinator  
Program Studi S2 PAUD

Sekretaris  
Program Studi S2 PAUD

Nice Maylani Asril, M.Psi., Ph.D., Psikolog  
NIP. 198705082012122001

Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198403272015041001

Lampiran 23. Surat Izin Pengambilan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**PROGRAM PASCASARJANA**

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81116 Telepon 08199946444 Laman [www.pasca.undiksha.ac.id](http://www.pasca.undiksha.ac.id)

Singaraja, 5 Mei 2025

Nomor : 2012/UN48.14.1/KM/2025  
Hal : **Mohon Ijin Pengambilan Data**  
Yth. : **Kepala PAUD 3 Serangkai**.....

di Tempat.....

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

Nama : Fatwini  
NIM : 2329171005  
Program Studi : Pendidikan Anak Usia Dini (S2)  
Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS EKSPERIMEN DALAM MENSTIMULASI KETERAMPILAN PROSES SAINS ANAK TAMAN KANAK-KANAK DI LOMBOK BARAT.**

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian. Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,

I Gede Astawan  
NIP. 1984202012122004

Gede Wira Baru  
NIP. 198403272015041001

Mengetahui,  
a.n. Direktur,  
Wadir I,



Ira Baenis Putu Arnyana  
NIP. 195812311986011005

Lampiran 24. Surat Keterangan Penelitian



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
KB 3- SERANGKAI**  
Merembu Timur Desa Merembu Kec Labuapi Kab. Lombok Barat

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : 03 /KB 3-S/MRB/V/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhardi, S.Pd  
Jabatan : Kepala sekolah  
Unit Kerja : KB 3 Serangkai  
Alamat : Jl. Raya Merembu Desa Merembu Dusun Merembu Timur, Kec.  
Labuapi Kab. Lombok Barat, Prov. NTB

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Fatwini  
NIM : 2329171005  
Jabatan : Mahasiswa Pascasarjana PAUD  
Alamat : Universitas Ganesha

Memang benar Mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian di sekolah kami.  
Demikian surat keterangan telah melakukan penelitian ini dibuat untuk dapat digunakan  
sebagaimana mestinya.

Merembu, 14 Mei 2025

Kepala Sekolah,

(Muhardi, S.Pd.)



Lampiran 25. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 26. Link Komik Digital Berbasis Eksperimen

**Komik Digital Berbasis Eksperimen Materi Benda Terapung dan Tenggelam**



<https://drive.google.com/file/d/15KwWnTmbpTiChEVAJFYJL1wAoj6rvyxv/view?usp=drivesdk>

**Komik Digital Berbasis Eksperimen Materi Benda Larut dan Tidak Larut**



<https://drive.google.com/file/d/15N5D71Y3dZHVL5NPk786Nd7j4oVqIW4y/view?usp=drivesdk>

### DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Fatwini lahir di Penakak, Lombok Timur, pada tanggal 31 Juli 1988. Pendidikan dasar ia tempuh di SD Negeri Penakak Masbagik, dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2000. Setelah itu, ia melanjutkan pendidikan menengah pertamanya di MTsN Model Selong, dan lulus pada tahun 2003. Pendidikan menengah atas diselesaikan di SMA Negeri 1 Masbagik, yang ia tamatkan pada tahun 2006.

Minatnya yang besar terhadap dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan membawanya menempuh pendidikan tinggi di bidang sains. Ia meraih gelar

Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang Pendidikan Kimia dari IKIP Mataram pada tahun 2010. Seiring berjalannya waktu dan meningkatnya perhatian terhadap pendidikan anak usia dini, ia kembali menempuh pendidikan sarjana kedua di bidang Pendidikan Anak Usia Dini di Institut Pendidikan Nusantara Global, dan berhasil menyelesaikannya pada tahun 2024.

Saat ini, Fatwini sedang melanjutkan studi pascasarjana pada program Magister Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Pendidikan Ganesha (Undiksha). Studi ini merupakan wujud komitmennya dalam mengembangkan keilmuan dan praktik pendidikan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak usia dini, terutama dalam konteks lokal. Dengan latar belakang pendidikan yang beragam serta semangat belajar yang tinggi, Fatwini terus berkontribusi dalam dunia pendidikan melalui berbagai penelitian, pengembangan media pembelajaran, dan kegiatan akademik lainnya, khususnya yang berfokus pada peningkatan kualitas pembelajaran anak usia dini.