



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Terkait 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 : 10590/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Singaraja, 10 Desember 2024

Yth.
Kepala Sekolah SD No. 1 Abiansemal
Kepala Sekolah SD No. 6 Abiansemal
di tempat

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

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 9067/UN48.10.1/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 17 Juni 2025

Yth.
Kepala Sekolah SD No. 6 Abiansema
di tempat

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

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I



Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002



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



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



**PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
KOORDINATOR WILAYAH DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KECAMATAN ABIANSEMAL
SEKOLAH DASAR NO. 6 ABIANSEMAL**

Alamat : Jln. Kebyar Duduk, Br. Gunung, Ds. Abiansemal, Badung
Email : sdno6abiansemal@gmail.com



SURAT KETERANGAN

No : 045.2/22/SD No. 6 Abs/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Plt. Kepala SD No. 6 Abiansemal, Ds. Abiansemal, Kec. Abiansemal, Kab. Badung, Prov. Bali menerangkan bahwa :

1. Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
2. NIM : 2111031437
3. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan ini memang benar Mahasiswa tersebut diatas melakukan pengumpulan data sekolah, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini kami sampaikan sebagai permakluman, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Abiansemal, 19 April 2025
Plt. Kepala SD No. 6 Abiansemal



Kebir Mustawa, S.Ag

NIP. 19711002 200604 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
KORWIL DISDIKPORA KECAMATAN ABIANSEMAL
SEKOLAH DASAR NO. 6 ABIANSEMAL



NSS : 101220402027

NPSN : 50101584

Alamat : Jln LKehyarDuduk Br. Gunung, Abiansemal Kec. Abiansemal Kab. Badung email : sdn6abiansemal@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/78/SDNo.6 Abs/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD No. 6 Abiansemal, Ds. Abiansemal, Kec. Abiansemal, Kab. Badung, Provinsi Bali menerangkan :

1. Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
2. NIM : 2111031437
3. Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan ini memang benar Mahasiswa tersebut diatas melakukan Pengumpulan Data di SD No 6 Abiansemal, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini kami sampaikan sebagai permakluman, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.



Mangupura, 25 Juni 2025
Kepala SD No. 6 Abiansemal

Anak Agung Gede Laras Budi Kusuma, S.Pd.SD
NIP.19870915 200901 1 003



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 8107/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 4 Juni 2025

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.P.d.M.Pd,
Dr. I Made Citra Wibawa, 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 Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengann sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 02 Juni 2025

Ahli II,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd

NIP. 198408282009122005



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd.,M.Pd
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengann sebenarnya untuk dapat digunakan semestinya.

Singaraja, 02 Juni 2025

Ahli I,

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd.,M.Pd

NIP 198307262009121004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 9226/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 19 Juni 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.,
Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.,
Prof.Dr. I Made Teguh, S.Pd., 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 Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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, 02 Juni 2025
Ahli Materi

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd
NIP. 198408282009122005



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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, 02 Juni 2025
Ahli Materi

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



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

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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, 02 Juni 2025
Ahli Media

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



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
Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Anik Kania Dewi
NIM : 2111031437
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, 02 Juni 2025
Ahli Media

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

Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli

INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama :
NIP :
Instansi :

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Kualitas Desain Visual					
1	Penggunaan warna dan gambar mendukung pemahaman materi.					
2	Ilustrasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.					
3	Sampul komik memuat identitas dengan jelas (judul, nama pengembang, dsb).					

4	Gambar pada komik mencerminkan karakter dan lingkungan lokal yang dikenal siswa.					
5	Gambar-gambar menarik dan mampu membangkitkan minat siswa.					
6	Gaya ilustrasi konsisten di seluruh halaman komik.					
7	Komposisi antara gambar dan teks tertata secara rapi dan tidak tumpang tindih.					
B Kemudahan Penggunaan						
8	Komik mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.					
9	Komik dapat digunakan secara berulang tanpa kehilangan makna materi.					
10	Komik tidak memerlukan panduan rumit dalam penggunaannya.					
11	Komik mudah dibawa dan disimpan oleh siswa.					
C Desain Teks						
12	Penggunaan balon kata sesuai dengan narasi dan dialog.					
13	Pemilihan kata dalam teks mudah dipahami oleh siswa SD.					
14	Ukuran, jenis huruf, dan spasi nyaman untuk dibaca.					
15	Warna huruf kontras dengan latar belakang dan mudah dibaca.					
D Kemenarikan dan Inovasi						
16	Komik menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.					
17	Cerita dalam komik mendorong siswa untuk aktif berdiskusi.					
18	Komik mengandung pesan untuk memotivasi kepedulian terhadap lingkungan.					
19	Alur cerita dalam komik inovatif dan tidak monoton.					
20	Penyajian informasi dan pesan pembelajaran dalam komik menyenangkan dan menarik.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

**) : Lingkari salah satu*



INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Komponen Kelayakan Isi					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.					
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.					
3	Aktivitas pembelajaran sesuai dengan isi materi yang disampaikan.					

4	Materi memiliki kedalaman dan kelengkapan sesuai tingkat perkembangan siswa.					
5	Ilustrasi atau gambar pada media membantu memperjelas isi materi.					
6	Materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.					
7	Penyajian materi runtut, sistematis, dan memiliki alur logis yang jelas.					
B	Komponen Kebahasaan Penyajian					
8	Kalimat-kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik.					
9	Tidak ada kalimat atau istilah yang memiliki makna ganda (ambigu).					
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.					
C	Strategi Penyampaian Materi					
11	Bahasa penyampaian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.					
12	Materi dikemas secara menarik dan interaktif					
13	Materi didukung oleh media visual yang relevan.					
14	Materi dikaitkan dengan budaya lokal atau lingkungan sekitar siswa.					
15	Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, dari konsep dasar ke penerapan.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

ISTRUMEN RESPON GURU

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama :
 NIP :
 Instansi :

C. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Keefesienan Media Komik					
1	Saya merasa media ini mudah dioperasikan selama proses pembelajaran.					
2	Media ini sangat membantu saya dalam menjelaskan materi secara jelas kepada siswa.					
3	Penggunaan media ini memudahkan saya dalam mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif.					

B	Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi				
4	Saya melihat bahwa penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.				
5	Media ini mampu menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.				
6	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang berlaku.				
C	Evaluasi				
7	Saya merasa media ini memudahkan saya dalam menilai dan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi.				
8	Penggunaan media ini mampu meningkatkan suasana kelas dan mendorong motivasi siswa untuk belajar.				
9	Media ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks, khususnya dalam materi ekosistem.				
10	Saya puas dengan penggunaan media komik ini karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.				
D	Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran				
11	Saya melihat bahwa media ini memfasilitasi siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.				
12	Media ini membantu siswa memahami keterkaitan antara konsep ekosistem yang harmonis dengan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.				
E	Keterlibatan Budaya Lokal				
13	Saya menilai bahwa media ini mampu memperkenalkan elemen-elemen budaya lokal dalam materi pembelajaran.				
14	Media ini mengajak siswa untuk belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui legenda I Macan Bali.				
15	Media ini memperkenalkan budaya sesuai dengan cerita atau legenda yang berkembang di tengah masyarakat.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

**) : Lingkari salah satu*



ISTRUMEN RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa :
 Nomor :
 Kelas :

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Keefesienan Media Komik					
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.					
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.					
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.					
B	Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi					
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.					
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.					

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.					
C Evaluasi						
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.					
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.					
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.					
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran						
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.					
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.					
E Keterlibatan Budaya Lokal						
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.					
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.					
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

**ISTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

KISI-KISI ISTRUMEN EFEKTIVITAS SISWA

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Ekosistem	Siswa mampu menjelaskan pengertian ekosistem secara tepat	Siswa dapat mendefinisikan ekosistem dengan benar	PG	1,5	C1
2		Siswa mampu membedakan Komponen Penyusun ekosistem	Siswa dapat mengelompokkan contoh komponen biotik dan abiotik	PG	13,15	C4
3		Siswa mampu menjelaskan peran makhluk hidup dalam ekosistem	Siswa dapat menganalisis hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam suatu ekosistem	PG	2,3	C4
4		Siswa mampu menganalisis jenis ekosistem	Siswa dapat menganalisis ciri ekosistem darat dan ekosistem perairan	PG	4,16	C4
5		Siswa mampu mengurutkan dan menjelaskan	Siswa dapat menganalisis urutan rantai makanan serta	PG	8,17	C4

		alur energi dalam rantai makanan	hubungan antar makhluk hidup di dalamnya			
6		Siswa mampu menganalisis cara menjaga keseimbangan ekosistem	Siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keseimbangan ekosistem	PG	18	C4
7		Siswa mampu menganalisis dampak perusakan lingkungan terhadap ekosistem	Siswa dapat menganalisis dampak pencemaran dan perusakan lingkungan terhadap keberlangsungan ekosistem	PG	6,7	C4
8		Siswa mampu mengidentifikasi tindakan yang mencerminkan pelestarian ekosistem	Siswa dapat memilih tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang menjaga keseimbangan ekosistem	PG	14	C3
9		Siswa mampu menganalisis keterkaitan antara nilai lokal dengan pelestarian lingkungan	Siswa dapat menganalisis nilai-nilai kearifan lokal dalam Legenda I Macan Bali yang mendukung keseimbangan alam	PG	9, 19	C4
10		Siswa mampu menganalisis dampak positif dan negatif tindakan	Siswa dapat menganalisis peran manusia dalam menjaga atau merusak	PG	10,11, 12	C5

		manusia terhadap ekosistem	lingkungan			
11		Siswa mampu memberikan solusi terhadap permasalahan lingkungan	Siswa dapat merancang solusi terhadap permasalahan ekosistem berdasarkan kasus nyata	PG	20	C6
Total					20	

(Sumber : (Irmawati, 2015) Di modifikasi)



ISTRUMEN EFEKTIVITAS

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikan identitas dengan benar!
2. Bacalah soal dengan baik dan benar!
3. Kerjakan dengan baik dan benar!
4. Tanyakan kepada guru jika mengalami kendala!

B. Identitas

Nama Siswa :

Nomor :

Kelas :

C. Lembar Soal-Soal Efektivitas

1. Manakah pengertian dari ekosistem yang paling tepat adalah...
 - a. hubungan antara makhluk hidup saja di suatu tempat
 - b. tempat tinggal tumbuhan dan hewan
 - c. interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di suatu lingkungan
 - d. sekumpulan tumbuhan dalam suatu wilayah

Kunci: C

2. Dalam sebuah taman, terdapat ulat yang memakan daun, burung yang memakan ulat, dan pohon yang menghasilkan daun.
Berdasarkan informasi tersebut, urutan peran makhluk hidup dalam ekosistem secara tepat adalah...
 - a. burung = dekomposer, ulat = produsen, pohon = konsumen
 - b. ulat = konsumen, burung = konsumen, pohon = produsen
 - c. ulat = produsen, pohon = konsumen, burung = decomposer
 - d. pohon = konsumen, burung = produsen, ulat = decomposer

Kunci : B

3. Manakah dari peran berikut yang paling tepat menggambarkan dekomposer dalam ekosistem?
 - a. menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - b. mengurai sisa makhluk hidup menjadi unsur hara
 - c. memakan tumbuhan dan hewan
 - d. melindungi ekosistem dari gangguan luar

Kunci : B

4. Raka sedang mengikuti kegiatan pengamatan lingkungan di sekolah. Ia mencatat beberapa tempat yang menurutnya termasuk ke dalam ekosistem, yaitu danau, hutan, kolam, dan gurun. Guru Raka lalu meminta siswa untuk mengelompokkan mana yang termasuk ekosistem darat dan mana yang termasuk ekosistem perairan.

Jika kamu adalah Raka, manakah pasangan tempat yang menunjukkan ekosistem darat dan ekosistem perairan secara berurutan?

- a. hutan dan kolam
- b. kolam dan danau
- c. gurun dan hutan
- d. hutan dan danau

Kunci : D

5. Bacalah cerita dibawah ini!

Saat berdiskusi di kelas, guru menjelaskan bahwa setiap ekosistem memiliki ciri khas berdasarkan tempat hidupnya. Raka lalu bertanya, "Apa yang membedakan ekosistem darat dengan ekosistem perairan, Bu?" Guru pun mengajak siswa untuk menganalisis karakteristik kedua ekosistem tersebut.

Apakah perbedaan utama antara ekosistem darat dan ekosistem perairan?

- a. ekosistem darat tidak memiliki makhluk hidup
- b. ekosistem perairan tidak ada interaksi
- c. ekosistem darat lebih luas dari ekosistem perairan
- d. ekosistem darat didominasi tanah, ekosistem perairan didominasi air

Kunci : D

6. Di kebun sekolah terdapat tanaman jagung yang dimakan belalang. Lalu, belalang dimakan oleh burung.

Urutkan rantai makanan yang tepat adalah...

- a. jagung → burung → belalang
- b. belalang → jagung → burung
- c. jagung → belalang → burung
- d. burung → belalang → jagung

Kunci : C

7. Setelah pembakaran hutan besar-besaran, banyak hewan berpindah tempat dan tanaman sulit tumbuh.

Dampak dari peristiwa tersebut adalah...

- a. lingkungan menjadi lebih sehat
- b. ekosistem menjadi tidak seimbang
- c. hewan mendapat tempat tinggal baru

- d. tanaman menjadi lebih subur

Kunci : B

8. Jika sungai tercemar limbah, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah...
- a. air sungai menjadi lebih jernih
 - b. kehidupan di sungai tetap stabil
 - c. ikan dan tumbuhan air bisa mati
 - d. populasi hewan sungai meningkat

Kunci : C

9. Manakah contoh tindakan yang dapat membantu menjaga keseimbangan ekosistem?
- a. menebang pohon sembarangan
 - b. membakar sampah plastic
 - c. menanam kembali pohon yang ditebang
 - d. memburu hewan langka

Kunci : C

10. Bacalah cerita dibawah ini!

Dalam legenda I Macan Bali, digambarkan seekor harimau menjaga hutan dan tidak merusak tumbuhan di sekitarnya. Nilai kearifan lokal apa yang tercermin dari cerita tersebut yang berhubungan dengan pelestarian lingkungan?

- a. keberanian menghadapi musuh
- b. kepedulian terhadap keseimbangan alam
- c. kepatuhan terhadap aturan adat
- d. kesetiaan terhadap pemimpin

Kunci : B

11. Dewa sedang membaca sebuah cerita tentang Pak Putu, seorang petani yang menebang pohon secara sembarangan untuk memperluas lahan. Setelah beberapa bulan, tanah di sekitar lahan Pak Putu menjadi longsor ketika hujan deras turun. Guru kemudian meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan peristiwa tersebut. Berdasarkan cerita tersebut, apa kesimpulan yang dapat diambil dari peristiwa yang terjadi?

- a. penebangan pohon membuat tanah menjadi lebih subur
- b. penebangan pohon dapat mempercepat pertumbuhan tanaman lain
- c. penebangan pohon dapat menyebabkan kerusakan lingkungan
- d. penebangan pohon tidak berpengaruh pada kondisi tanah

Kunci : C

12. Di kelas, Putu mendengar bahwa pemerintah telah melarang masyarakat membuang limbah ke sungai. Guru meminta siswa untuk berpikir tentang alasan di balik larangan tersebut dan dampaknya bagi ekosistem sungai. Menurutmu, apa alasan utama pemerintah melarang masyarakat membuang limbah ke sungai? Jelaskan dampak yang mungkin terjadi pada ekosistem sungai jika limbah terus dibuang ke sungai.
- limbah membuat air terasa manis
 - limbah mempercepat pertumbuhan ikan
 - limbah mengganggu keseimbangan ekosistem
 - limbah menjernihkan air sungai

Kunci : C

13. Apa solusi paling tepat untuk menjaga keseimbangan ekosistem laut dari kerusakan akibat sampah plastik?
- menebar jaring plastik di laut
 - membiarkan nelayan membuang sampah
 - melarang penggunaan plastik sekali pakai dan membersihkan laut
 - menutup akses ke pantai

Kunci : C

14. Dalam pelajaran IPA, guru meminta siswa untuk menganalisis komponen penyusun ekosistem. Diketahui bahwa komponen ekosistem terdiri atas komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda tak hidup). Perhatikan daftar berikut ini.
- ikan
 - batu
 - rumput
 - air
 - burung

Berdasarkan daftar tersebut, manakah kelompok yang termasuk ke dalam komponen biotik?

- b, c, dan d
- a, c, dan e
- a, b, dan d
- c, d, dan e

Kunci jawaban : B

15. Suatu Ekosistem laut merupakan salah satu jenis ekosistem perairan yang sangat luas dan memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi.
Manakah contoh makhluk hidup yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem laut?

- a. karang, ikan, dan ganggang
- b. air laut, pasir, dan cahaya matahari
- c. pasir, batu karang, dan garam
- d. ombak, air, dan arus laut

Kunci Jawaban: A

16. Pada saat kegiatan pengamatan di taman sekolah, guru meminta siswa mencatat semua hal yang mereka temui. Berikut adalah hasil pengamatan salah satu kelompok:

- rumput
- semut
- batu
- udara
- pohon
- air hujan

Dari hasil pengamatan tersebut, analisislah mana yang termasuk komponen biotik dan abiotik!

- a. biotik: rumput, semut, pohon; abiotik: batu, udara, air hujan
- b. biotik: batu, udara, air hujan; abiotik: rumput, semut, pohon
- c. biotik: semut, udara, air hujan; abiotik: pohon, batu, rumput
- d. biotik: pohon, batu, air hujan; abiotik: semut, rumput, udara

Kunci Jawaban: A

17. Gita sedang mengamati ekosistem, adapun hasil pengamatan dari Gita adalah sebagai berikut.

- Ekosistem A: Banyak terdapat tumbuhan kaktus, udara panas, curah hujan rendah.
- Ekosistem B: Dihuni oleh ikan, ganggang, dan tumbuhan air, serta memiliki kadar oksigen terlarut.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, analisislah perbedaan kedua ekosistem!

- a. ekosistem a adalah perairan, ekosistem b adalah darat karena dihuni tumbuhan.
- b. ekosistem a dan b keduanya termasuk ekosistem darat karena terdapat tumbuhan.
- c. ekosistem a termasuk ekosistem darat, ekosistem b termasuk ekosistem perairan.
- d. ekosistem a termasuk perairan karena suhunya panas, ekosistem b termasuk darat.

Kunci Jawaban: C

18. Perhatikan rantai makanan berikut ini:

Rumput → Belalang → Katak → Ular → Elang

Jika populasi katak berkurang drastis karena penyakit, apa dampak yang kemungkinan terjadi pada rantai makanan tersebut?

- a. populasi belalang menurun karena tidak dimakan katak
- b. populasi ular menurun karena kekurangan makanan
- c. populasi elang meningkat karena lebih banyak makanan
- d. populasi rumput menurun karena dimakan ular

Kunci jawaban : B

19. Di sebuah hutan, banyak pohon ditebang untuk dijadikan lahan pertanian. Akibatnya, banyak burung kehilangan tempat tinggal dan serangga berkembang pesat karena predatornya berkurang.

Berdasarkan situasi tersebut, apa faktor utama yang memengaruhi keseimbangan ekosistem hutan itu?

- a. jumlah serangga yang sedikit
- b. penurunan curah hujan
- c. aktivitas manusia dalam penebangan pohon
- d. bertambahnya jumlah hewan buas

Kunci jawaban : C

20. Dalam Legenda I Macan Bali, diceritakan tentang seorang raja yang memerintahkan warga untuk menjaga kelestarian hutan dan tidak melakukan perburuan liar. Masyarakat diajarkan untuk menghormati alam sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Berdasarkan cerita tersebut, nilai kearifan lokal apa yang dapat mendukung keseimbangan alam?

- a. menjaga keberagaman budaya dengan mengabaikan alam
- b. melakukan perburuan untuk keuntungan pribadi
- c. menghormati alam dengan menjaga kelestarian hutan dan tidak memburu hewan secara liar
- d. mengambil sumber daya alam tanpa memperhatikan dampaknya

Kunci jawaban : C

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media, Materi, Praktisi, dan Efektivitas

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		

17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli I



Dr. I Made Citra Wibawa, S.pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
 LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
 HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

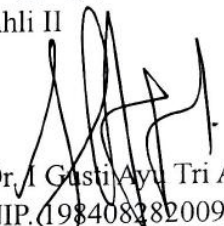
B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		
16.	✓		

17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli II


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M. Pd.
NIP. 198408282009122005



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
ISTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
 LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
 HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli I



Dr. I Made Citra Wibawa, S.pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
ISTRUMEN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
 LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
 HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
 PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk

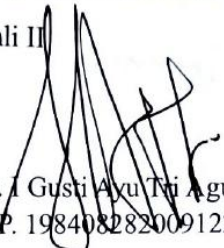
1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli II


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M. Pd.
NIP. 198408282009122005



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli I



Dr. I Made Citra Wibawa, S.pd., M.Pd..
NIP. 198307262009121004



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

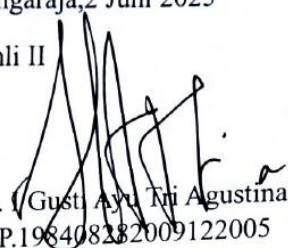
1. Mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli II


Dr. Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M. Pd.
NIP.198408282009122005



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli I



Dr. I Made Citra Wibawa, S.pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		
15.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli H

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M. Pd.
NIP. 198408282009122005



LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		
31.	✓		
32.	✓		
33.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli I



Dr. I Made Citra Wibawa, S.pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

ISTRUMEN EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesedian 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 kolom saran/komentar yang telah tersedia.

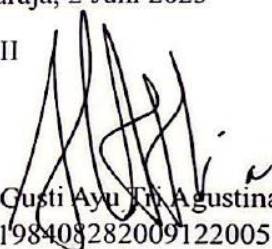
B. Penilaian

No Butir	Penilaian		Saran/Komentar
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓	✓	
5.	✓		
6.	✓	✓	
7.	✓		
8.	✓		
9.		✓	
10.	✓		
11.	✓		
12.	✓		
13.	✓		
14.	✓		

15.	✓		
16.	✓		
17.	✓		
18.	✓		
19.	✓		
20.	✓		
21.	✓		
22.	✓		
23.	✓		
24.	✓		
25.	✓		
26.	✓		
27.	✓		
28.	✓		
29.	✓		
30.	✓		
31.	✓		
32.	✓		
33.	✓		

Singaraja, 2 Juni 2025

Ahli II


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M. Pd.
NIP. 198408282009122005

Lampiran 4. Perhitungan Validitas Isi Instrumen Penelitian Kuesioner

1) Uji Validitas Isi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Uji validitas isi dilaksanakan bersama dua dosen pakar. Penilaian kedua pakar ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

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

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

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan validitas isi berapa pada kategori **validitas isi sangat tinggi**

2) Uji Validitas Isi Instrumen Ahli Muatan Pembelajaran

Uji validitas isi dilaksanakan bersama dua dosen pakar. Penilaian kedua pakar ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan validitas isi berapa pada kategori **validitas isi sangat tinggi**

3) Uji Validitas Isi Instrumen Kepraktisan Oleh Guru

Uji validitas isi dilaksanakan bersama dua dosen pakar. Penilaian kedua pakar ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15.

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = 1,00$$

Dapat disimpulkan validitas isi berapa pada kategori **validitas isi sangat tinggi**

4) Uji Validitas Isi Instrumen Kepraktisan Oleh Peserta didik

Uji validitas isi dilaksanakan bersama dua dosen pakar. Penilaian kedua pakar ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

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

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

$$V = 1.00$$

Dapat disimpulkan validitas isi berapa pada kategori **validitas isi sangat tinggi**

Lampiran 5. Perhitungan Uji Instrumen Pilihan Ganda

1) Uji Validitas Isi

Uji validitas isi dilaksanakan bersama dua dosen pakar. Penilaian kedua pakar ditabulasikan sebagai berikut.

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Kurang Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	4, 6, 9	1, 2, 3, 5, 7, 8, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrument sebagai berikut.

$$V = \frac{30}{0+0+3+30}$$

$$V = \frac{30}{33}$$

$$V = 0,91$$

Dapat disimpulkan validitas isi berapa pada kategori **validitas isi sangat tinggi**



2) Uji Validitas Butir

Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	Jumlah
Gusti Ayu Andhita Kumala Dewi	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
I Gede Radhya Pramana	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	10
I Gst Agung Teja Dharma Kusuma	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
I Gusti Ayu Made Saha Pramiswari	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	23
I Gusti Ayu Pramessti Dewi	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	10
I Kadek Abhi Gunawan	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22
I Kadek Gian Mahardika	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	7
I Ketut Wiguna Antara Jaya	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	13
I Komang Artha Duta Putra	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	16
I Nyoman Adi Wiguna	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	12
I Putu Adi Dharma Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	30
I putu raka wisara yatha	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	5
I Putu Sastra Budi Arta	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	22
Kadek Dika Putra Gunawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	27
Kadek Revan Aditya Putra	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	23
Kelana Ayu Werta Putri	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	18
Komang Anggreksa	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	17
Made Arya Mahendra Putra	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	19
Made Christian Adhwinata	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	19
Ni Kadek Ahimsa Dwi Pratiwi	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	13
Ni Kadek Angelita Ayumi Wigaya	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Ni Kadek Citra Mas Ayumi	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	17
Ni Kadek Dwi Suryanindi	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	20
Ni kadek Sukma Pertiwi	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	13
Ni Ketut Gita Mulyantini	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	20
Ni Komang Ayu Sari Dewi	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	6
Ni Luh Gede Shanti Aprilia	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	29
Ni Made Dwijawanti Padmadewi	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	5
Ni Putu Kerya Antika Putri	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	11
Jumlah Point Item	20	14	20	18	15	10	16	16	14	14	12	14	15	14	14	16	16	18	19	10	21	14	10	14	17	14	16	16	12	18	16	14	17	
r hitung	0,57	0,33	0,49	0,59	0,30	0,47	0,36	0,52	0,34	0,23	0,52	0,59	0,35	0,54	0,48	0,22	0,59	0,46	0,35	0,48	0,34	0,66	0,63	0,44	0,31	0,43	0,58	0,47	0,34	0,37	0,56	0,54	0,28	
r tabel	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	0,37	
Keterangan	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	

3) Uji Reliabilitas

Nama	1	3	4	6	8	11	12	14	15	17	18	20	22	23	24	26	27	28	31	32	Jumlah
Gusti Ayu Andhita Kumala Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	17
I Gede Raditya Pramana	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
I Gst Agung Teja Dharma Kusuma	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15
I Gusti Ayu Made Sitha Pramiswari	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	12
I Gusti Ayu Pramesti Dewi	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	5
I Kadek Abhi Gunawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	15
I Kadek Gian Mahardika	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3
I Ketut Wiguna Antara Jaya	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	6
I Komang Artha Diana Putra	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10
I Nyoman Adi Wiguna	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	7
I Putu Adi Dharma Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18
I putu raka wistara yatha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
I Putu Sastria Budi Arta	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14
Kadek Dika Putra Gunawan	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Kadek Revan Aditya Putra	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
Kelana Ayu Wiarta Putri	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12
Komang Anggareksa	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	9
Made Arya Mahendra Putra	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	10
Made Christian Adiwinata	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	12
Ni Kadek Alvina Dwi Pratiwi	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5
Ni Kadek Angelita Ayumi Wijaya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16
Ni Kadek Citra Mas Ayumi	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	12
Ni Kadek Dwi Suryanindi	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13
Ni kadek Sukma Pertiwi	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	8
Ni Ketut Gita Mulyantini	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14
Ni Komang Ayu Sari Devi	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	3
Ni Luh Gede Shanti Aprilia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
Ni Made Dwijayanti Pradnyadewi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ni Putu Kezva Artika Putri	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
Jumlah Point Item	20	20	18	10	16	12	14	14	14	16	18	10	14	10	14	14	16	16	16	14	
k	20																				
p	0.69	0.69	0.62	0.34	0.55	0.41	0.48	0.48	0.48	0.55	0.62	0.34	0.48	0.34	0.48	0.48	0.55	0.55	0.55	0.48	
q	0.31	0.31	0.38	0.66	0.45	0.59	0.52	0.52	0.52	0.45	0.38	0.66	0.52	0.66	0.52	0.52	0.45	0.45	0.45	0.52	
pq	0.21	0.21	0.24	0.23	0.25	0.24	0.25	0.25	0.25	0.25	0.24	0.23	0.25	0.23	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	
Total pq	4.80																				
Var Total	29.81																				
r11	0.88																				
Keterangan	Sangat Tinggi																				

4) Uji Tingkat Kesukaran

Nama	1	3	4	6	8	11	12	14	15	17	18	20	22	23	24	26	27	28	31	32
Gusti Ayu Andhita Kumala Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1
I Gede Raditya Pramana	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
I Gst Agung Teja Dharma Kusuma	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1
I Gusti Ayu Made Sirha Pramswari	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0
I Gusti Ayu Pramesti Dewi	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
I Kadek Abhi Gunawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1
I Kadek Gian Mahardika	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0
I Ketut Wiguna Antara Jaya	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0
I Komang Artha Diana Putra	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1
I Nyoman Adi Wiguna	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1
I Putu Adi Dharma Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
I putu raka wistara yatha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
I Putu Sastria Budi Arta	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0
Kadek Dika Putra Gunawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Kadek Revan Aditya Putra	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Kelana Ayu Wiarta Putri	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0
Komang Anggareksa	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0
Made Arya Mahendra Putra	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0
Made Christian Adiwinata	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0
Ni Kadek Alvina Dwi Pratiwi	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
Ni Kadek Angelita Ayumi Wijaya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Ni Kadek Citra Mas Ayumi	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0
Ni Kadek Dwi Suryanindi	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1
Ni kadek Sukma Pertiwi	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0
Ni Ketut Gita Mulyantini	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
Ni Komang Ayu Sari Dewi	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0
Ni Luh Gede Shanti Aprilia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
Ni Made Dwijayanti Pradnyadewi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Ni Putu Kezva Artika Putri	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
nb	20	20	18	10	16	12	14	14	14	16	18	10	14	10	14	14	16	16	16	14
n	29																			
Tingkat Kesukaran Butir Tes	0.69	0.69	0.62	0.34	0.55	0.41	0.48	0.48	0.48	0.55	0.62	0.34	0.48	0.34	0.48	0.48	0.55	0.55	0.55	0.48
Keterangan	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Tingkat Kesukaran Perangkat Tes	0.51																			
Keterangan	Sedang																			



5) Uji Daya Beda

Nama	1	3	4	6	8	11	12	14	15	17	18	20	22	23	24	26	27	28	31	32	Total	
I Putu Adi Dharma Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	18	B A T A S
Kadek Dika Putra Gunawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	18	
Gusti Ayu Andhita Kumala Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	17	
Ni Luh Gede Shanti Aprilia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17	
Kadek Revan Aditya Putra	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	
Ni Kadek Angelita Ayumi Wijaya	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	16	
I Gst Agung Teja Dharma Kusuma	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	15	
I Kadek Abhi Gunawan	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	15	
I Putu Sastria Budi Arta	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14	
Ni Ketut Gita Mulyantini	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14	A T A S
Ni Kadek Dwi Suryanindi	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	13	
I Gusti Ayu Made Sitha Pramiswari	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	12	
Kelana Ayu Wiarta Putri	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	12	
Made Christian Adiwinata	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	12	
Ni Kadek Citra Mas Ayumi	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	12	
I Komang Artha Diana Putra	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	
Made Arya Mahendra Putra	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	10	
Komang Anggareksa	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	9	
Ni kadek Sukma Pertiwi	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	8	B A T A S
I Nyoman Adi Wiguna	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	7	
I Ketut Wiguna Antara Jaya	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	6	
I Gusti Ayu Pramesti Dewi	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	5	
Ni Kadek Alvina Dwi Pratiwi	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	5	
I Gede Raditya Pramana	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	
Ni Putu Kezya Artika Putri	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4	
I Kadek Gian Mahardika	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3	B A W A H
Ni Komang Ayu Sari Devi	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	3	
I putu raka wistara yatha	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	
Ni Made Dwijayanti Pradnyadewi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Rata-rata Atas	0.93	0.93	0.86	0.57	0.79	0.64	0.71	0.71	0.71	0.79	0.86	0.57	0.71	0.57	0.71	0.71	0.79	0.79	0.86	0.71		
Rata-rata Bawah	0.47	0.47	0.40	0.13	0.33	0.20	0.27	0.27	0.27	0.33	0.40	0.13	0.27	0.13	0.27	0.27	0.33	0.33	0.27	0.27		
Daya Pembeda	0.46	0.46	0.46	0.44	0.45	0.44	0.45	0.45	0.45	0.45	0.46	0.44	0.45	0.44	0.45	0.45	0.45	0.45	0.59	0.45		
Kriteria	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik		

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

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

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Kualitas Desain Visual					
1	Penggunaan warna dan gambar mendukung pemahaman materi.				✓	
2	Ilustrasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.				✓	
3	Sampul komik memuat identitas dengan jelas (judul dan nama pengembang).				✓	

4	Gambar pada komik mencerminkan karakter dan lingkungan lokal yang dikenal siswa.				✓	
5	Gambar-gambar menarik dan mampu membangkitkan minat siswa.				✓	
6	Gaya ilustrasi konsisten di seluruh halaman komik.				✓	
7	Komposisi antara gambar dan teks tertata secara rapi dan tidak tumpang tindih.				✓	
B Kemudahan Penggunaan						
8	Komik mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				✓	
9	Komik dapat digunakan secara berulang tanpa kehilangan makna materi.				✓	
10	Komik tidak memerlukan panduan rumit dalam penggunaannya.				✓	
11	Komik mudah dibawa dan disimpan oleh siswa.				✓	
C Desain Teks						
12	Penggunaan "balon" kata sesuai dengan narasi dan dialog.				✓	
13	Pemilihan kata dalam teks mudah dipahami oleh siswa SD.				✓	
14	Ukuran, jenis huruf, dan spasi nyaman untuk dibaca.				✓	
15	Warna huruf kontras dengan latar belakang dan mudah dibaca.				✓	
D Kemenarikan dan Inovasi						
16	Komik menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.				✓	
17	Cerita dalam komik mendorong siswa untuk aktif berdiskusi.				✓	
18	Komik mengandung pesan untuk memotivasi kepedulian terhadap lingkungan.				✓	
19	Alur cerita dalam komik inovatif dan tidak monoton.				✓	
20	Penyajian informasi dan pesan pembelajaran dalam komik menyenangkan dan menarik.				✓	

D. Komentor dan Saran Perbaikan

1. Tambahkan halaman
2. Tambahkan jumbo videonya

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 02 Juni 2025

Validator



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

NIP. 197108152001121001



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Kualitas Desain Visual					
1	Penggunaan warna dan gambar mendukung pemahaman materi.				v	
2	Ilustrasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami siswa.				v	
3	Sampul komik memuat identitas dengan jelas (judul dan nama pengembang).				v	

4	Gambar pada komik mencerminkan karakter dan lingkungan lokal yang dikenal siswa.				v	
5	Gambar-gambar menarik dan mampu membangkitkan minat siswa.				v	
6	Gaya ilustrasi konsisten di seluruh halaman komik.				v	
7	Komposisi antara gambar dan teks tertata secara rapi dan tidak tumpang tindih.				v	
B Kemudahan Penggunaan						
8	Komik mudah digunakan oleh siswa secara mandiri.				v	
9	Komik dapat digunakan secara berulang tanpa kehilangan makna materi.				v	
10	Komik tidak memerlukan panduan rumit dalam penggunaannya.				v	
11	Komik mudah dibawa dan disimpan oleh siswa.				v	
C Desain Teks						
12	Penggunaan "balon" kata sesuai dengan narasi dan dialog.				v	
13	Pemilihan kata dalam teks mudah dipahami oleh siswa SD.				v	
14	Ukuran, jenis huruf, dan spasi nyaman untuk dibaca.				v	
15	Warna huruf kontras dengan latar belakang dan mudah dibaca.				v	
D Kemenarikan dan Inovasi						
16	Komik menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar siswa.				v	
17	Cerita dalam komik mendorong siswa untuk aktif berdiskusi.			v		
18	Komik mengandung pesan untuk memotivasi kepedulian terhadap lingkungan.				v	
19	Alur cerita dalam komik inovatif dan tidak monoton.			v		
20	Penyajian informasi dan pesan pembelajaran dalam komik menyenangkan dan menarik.				v	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Secara umum komik sudah bagus.....
2. tambahkan musik latar untuk menghidupkan suasana.....
3. buat soal agar interaktif, bisa gunakan wordwall (gunakan teknik embed).....
-

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

**) : Lingkari salah satu*

Singaraja, 02 Juni 2025

Validator



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

NIP. 198908082024211004



Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M. Pd.
NIP : 198307262009121004
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Komponen Kelayakan Isi					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				✓	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.				✓	
3	Aktivitas pembelajaran sesuai dengan isi materi yang disampaikan.				✓	

4	Materi memiliki kedalaman dan kelengkapan sesuai tingkat perkembangan siswa.				✓	
5	Ilustrasi atau gambar pada media membantu memperjelas isi materi.				✓	
6	Materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.			✓		
7	Penyajian materi runtut, sistematis, dan memiliki alur logis yang jelas.				✓	
B Komponen Kebahasaan Penyajian						
8	Kalimat-kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik.				✓	
9	Tidak ada kalimat atau istilah yang memiliki makna ganda (ambigu).			✓		
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.				✓	
C Strategi Penyampaian Materi						
11	Bahasa penyampaian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				✓	
12	Materi dikemas secara menarik dan interaktif				✓	
13	Materi didukung oleh media visual yang relevan.				✓	
14	Materi dikaitkan dengan budaya lokal atau lingkungan sekitar siswa.				✓	
15	Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, dari konsep dasar ke penerapan.			✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Komik yang dikembangkan sangat menarik dan siap untuk digunakan.
 Saran: Tambahkan discover penulis, kata pengantar, pada evaluasi di tambahkan soal membuat ilustrasi. Misal: Apa yg dilakukan agar tidak di ungu-kan singa

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 02 Juni 2025

Validator



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustina, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198408282009122005
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Lembar Validitas Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Komponen Kelayakan Isi					
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.				√	
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.				√	
3	Aktivitas pembelajaran sesuai dengan isi materi yang disampaikan.				√	

4	Materi memiliki kedalaman dan kelengkapan sesuai tingkat perkembangan siswa.				√	
5	Ilustrasi atau gambar pada media membantu memperjelas isi materi.				√	
6	Materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.				√	
7	Penyajian materi runtut, sistematis, dan memiliki alur logis yang jelas.				√	
B	Komponen Kebahasaan Penyajian					
8	Kalimat-kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik.				√	
9	Tidak ada kalimat atau istilah yang memiliki makna ganda (ambigu).				√	
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.				√	
C	Strategi Penyampaian Materi					
11	Bahasa penyampaian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				√	
12	Materi dikemas secara menarik dan interaktif			√		
13	Materi didukung oleh media visual yang relevan.				√	
14	Materi dikaitkan dengan budaya lokal atau lingkungan sekitar siswa.			√		
15	Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, dari konsep dasar ke penerapan.				√	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sangat bagus komiknya, namun terlalu sadis pembunuhan ketiga macan tersebut.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 02 Juni 2025

Validator



Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

Lampiran 8. Perhitungan Validitas Media dan Materi Pembelajaran

Hasil Uji Media Pembelajaran

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A	Kualitas Desain Visual		
1	Penggunaan warna dan gambar mendukung pemahaman materi.	4	4
2	Ilustrasi yang digunakan jelas dan mudah dipahami peserta didik .	4	4
3	Sampul komik memuat identitas dengan jelas (judul dan nama pengembang).	4	4
4	Gambar pada komik mencerminkan karakter dan lingkungan lokal yang dikenal peserta didik.	4	4
5	Gambar-gambar menarik dan mampu membangkitkan minat peserta didik.	4	4
6	Gaya ilustrasi konsisten di seluruh halaman komik.	4	4
7	Komposisi antara gambar dan teks tertata secara rapi dan tidak tumpang tindih.	4	4
B	Kemudahan Penggunaan		
8	Komik mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri.	4	4
9	Komik dapat digunakan secara berulang tanpa kehilangan makna materi.	4	4
10	Komik tidak memerlukan panduan rumit dalam penggunaannya.	4	4
11	Komik mudah dibawa dan disimpan oleh peserta didik.	4	4
C	Desain Teks		
12	Penggunaan "balon" kata sesuai dengan narasi dan dialog.	4	4
13	Pemilihan kata dalam teks mudah dipahami oleh peserta didik SD.	4	4
14	Ukuran, jenis huruf, dan spasi nyaman untuk dibaca.	4	4
15	Warna huruf kontras dengan latar belakang dan mudah dibaca.	4	4
D	Kemenarikan dan Inovasi		
16	Komik menumbuhkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik.	4	4
17	Cerita dalam komik mendorong peserta didik untuk aktif berdiskusi.	4	3
18	Komik mengandung pesan untuk memotivasi kepedulian terhadap lingkungan.	4	4
19	Alur cerita dalam komik inovatif dan tidak monoton.	4	3
20	Pengajian informasi dan pesan pembelajaran dalam komik menyenangkan dan menarik.	4	4
Jumlah		80	78
Rata-rata		3,95	

Hasil Uji Muatan Pembelajaran

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A	Komponen Kelayakan Isi		
1	Materi dalam media sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.	4	4
2	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran.	4	4
3	Aktivitas pembelajaran sesuai dengan isi materi yang disampaikan.	4	4
4	Materi memiliki kedalaman dan kelengkapan sesuai tingkat perkembangan peserta didik.	4	4
5	Ilustrasi atau gambar pada media membantu memperjelas isi materi.	4	4
6	Materi disajikan secara kontekstual dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.	3	4
7	Penyajian materi runtut, sistematis, dan memiliki alur logis yang jelas.	4	4
B	Komponen Kebahasaan Penyajian		
8	Kalimat-kalimat yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik.	4	4
9	Tidak ada kalimat atau istilah yang memiliki makna ganda (ambigu).	3	4
10	Kalimat yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik tingkat sekolah dasar.	4	4
C	Strategi Penyampaian Materi		
11	Bahasa penyampaian materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik.	4	4
12	Materi dikemas secara menarik dan interaktif	4	3
13	Materi didukung oleh media visual yang relevan.	4	4
14	Materi dikaitkan dengan budaya lokal atau lingkungan sekitar peserta didik.	4	3
15	Penyampaian materi dilakukan secara bertahap, dari konsep dasar ke penerapan.	3	4
Jumlah		57	58
Rata-rata		3,83	

Pedoman Skala Empat Validitas Media

Rentang Skor	Predikat/Kualifikasi
$0,0 \leq X \leq 1,1$	Kurang
$1,1 < X \leq 2,1$	Cukup

$2,1 < X \leq 3,1$	Baik
$3,1 < X \leq 4,0$	Sangat Baik

Tabel Rata-rata Skor Validitas Ahli Media Ahli Muatan Pembelajaran

No	Ahli	Hasil Validitas	Kualifikasi
1	Uji ahli media pembelajaran	3,95	Sangat Baik
2	Uji ahli muatan pembelajaran	3,83	Sangat Baik



Lampiran 9. Hasil Respon Guru

ISTRUMEN RESPON GURU

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama : 1 Get. Ayu Agung Windha Laksmi Dewi, S.Pd.M.Pd.G.r
NIP : 19860113 2023 21 2 033
Instansi : SD NO. 6 Abiansemal

C. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Keefesienan Media Komik					
1	Saya merasa media ini mudah dioperasikan selama proses pembelajaran.				✓	
2	Media ini sangat membantu saya dalam menjelaskan materi secara jelas kepada siswa.				✓	
3	Penggunaan media ini memudahkan saya dalam mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif.				✓	

B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi					
4	Saya melihat bahwa penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.			✓	
5	Media ini mampu menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.			✓	
6	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang berlaku.			✓	
C Evaluasi					
7	Saya merasa media ini memudahkan saya dalam menilai dan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi.		✓		
8	Penggunaan media ini mampu meningkatkan suasana kelas dan mendorong motivasi siswa untuk belajar.			✓	
9	Media ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks, khususnya dalam materi ekosistem.			✓	
10	Saya puas dengan penggunaan media komik ini karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.			✓	
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Saya melihat bahwa media ini memfasilitasi siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.			✓	
12	Media ini membantu siswa memahami keterkaitan antara konsep ekosistem yang harmonis dengan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.			✓	
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Saya menilai bahwa media ini mampu memperkenalkan elemen-elemen budaya lokal dalam materi pembelajaran.			✓	
14	Media ini mengajak siswa untuk belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui legenda I Macan Bali.			✓	
15	Media ini memperkenalkan budaya sesuai dengan cerita atau legenda yang berkembang di tengah masyarakat.			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Pembuatan media sudah tepat sasaran, penerapannya sesuai dengan kebutuhan, evaluasi, dan memudahkan guru dalam strategi pembelajaran. Memperkaya pendekatan pembelajaran.

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Abiansema, 04 Juni 2025

Validator


Ibtisama Ayu Purnama, S.Pd, M.Pd, G.R
NIP. 19960113 202321 2033



ISTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu media pembelajaran.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama : Komang Windu Sari, S.Pd
 NIP : 199612162023212015
 Instansi : SD NO.6 Abianremai

C. Lembar Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Keefesienan Media Komik					
1	Saya merasa media ini mudah dioperasikan selama proses pembelajaran.			✓		
2	Media ini sangat membantu saya dalam menjelaskan materi secara jelas kepada siswa.			✓		
3	Penggunaan media ini memudahkan saya dalam mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif.			✓		

B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi					
4	Saya melihat bahwa penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.			✓	
5	Media ini mampu menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik bagi siswa.		✓		
6	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang berlaku.			✓	
C Evaluasi					
7	Saya merasa media ini memudahkan saya dalam menilai dan mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi.			✓	
8	Penggunaan media ini mampu meningkatkan suasana kelas dan mendorong motivasi siswa untuk belajar.			✓	
9	Media ini efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks, khususnya dalam materi ekosistem.			✓	
10	Saya puas dengan penggunaan media komik ini karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.			✓	
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Saya melihat bahwa media ini memfasilitasi siswa dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.			✓	
12	Media ini membantu siswa memahami keterkaitan antara konsep ekosistem yang harmonis dengan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.			✓	
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Saya menilai bahwa media ini mampu memperkenalkan elemen-elemen budaya lokal dalam materi pembelajaran.			✓	
14	Media ini mengajak siswa untuk belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui legenda I Macan Bali.			✓	
15	Media ini memperkenalkan budaya sesuai dengan cerita atau legenda yang berkembang di tengah masyarakat.			✓	

D. Komentor dan Saran Perbaikan

Media ini menjadi salah satu solusi alternatif dalam penerapan proses pembelajaran bermakna.

E. Kesimpulan

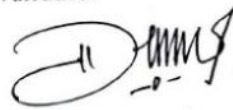
Media pembelajaran ini dinyatakan:

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

*) : *Lingkari salah satu*

Abiansemal, 04 Juni 2025

Validator



Kamang Windu Sari, S.Pd

NIP. 199612162023 212015



Lampiran 10. Hasil Respon Peserta didik

ISTRUMEN RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
Skor 3 = Setuju (S)
Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : I Gede Adi Putra Jaya
Nomor : 01
Kelas : V (Lima)

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.			✓		
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.			✓		

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.			✓	
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Mediannya sangat bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*): Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : I MADE AGUS ADHI DARWATA
 Nomor : 2 (dua)
 Kelas : 5 (lima)

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Mediaanya sangat bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : I Komang Agus Reyha Dariswara
 Nomor : 3
 Kelas : 5

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.			✓		
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.			✓	
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.			✓	
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.			✓	
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.			✓	
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.			✓	
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.			✓	
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.			✓	
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.			✓	
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.			✓	
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.			✓	

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah bagus sekali

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

- ① Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : Anindya Naila Ayu Kusuma
 Nomor : 4
 Kelas : VCB

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.			✓	
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.			✓	

D. Komentari dan Saran Perbaikan

Sudah sangat bagus mediana

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*): Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : *Ikomang Arya Satya Danadiaksa*
 Nomor : *5*
 Kelas : *V/5*

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.					✓
C Evaluasi						
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.					✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.					✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.					✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.					✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran						
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.					✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.					✓
E Keterlibatan Budaya Lokal						
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.					✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.					✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.					✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat Bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : *I kadek Bagus Owi Suryoga*
 Nomor : *6*
 Kelas : *5*

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentor dan Saran Perbaikan

Mediannya bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : Putu danisa utari iswara.
 Nomor : 7
 Kelas : V (5).

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.			✓		
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.			✓		
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.			✓	
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sangat bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*): Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : *Nikomang Dewi Wilandori*
 Nomor : *8*
 Kelas : *5/V*

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.			✓	
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.			✓	
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.			✓	
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.			✓	
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.			✓	
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.			✓	
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.			✓	
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.			✓	

D. Komentor dan Saran Perbaikan

Sudah bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*): *Lingkari salah satu*

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUATAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : *Ni kadek Dwi Putri Saraswati*
 Nomor : *9*
 Kelas : *V (Lima)*

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A Keefesienan Media Komik						
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi						
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.			✓	
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sudah sangat bagus

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

ISTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERMUTAN LOKAL
LEGENDA I MACAN BALI PADA MATERI EKOSISTEM YANG
HARMONIS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikanlah identitas dengan baik dan benar!
2. Baca pernyataan dan pilih 1 skor.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu:
 Skor 1 = Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 = Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 = Setuju (S)
 Skor 4 = Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

B. Identitas

Nama Siswa : Gusti Ayu Githa Septian.
 Nomor : 10
 Kelas : V/5

C. Lembar Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		1	2	3	4	
A	Keefesienan Media Komik					
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama pembelajaran.				✓	
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.				✓	
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif.				✓	
B	Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi					
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.				✓	
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.				✓	

6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.				✓
C Evaluasi					
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.				✓
8	Media pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.				✓
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.				✓
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran.				✓
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran					
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.				✓
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.				✓
E Keterlibatan Budaya Lokal					
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.				✓
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui cerita legenda I Macan Bali.				✓
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.				✓

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat bagus sekali

E. Kesimpulan

Media pembelajaran ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa ada perbaikan
2. Layak digunakan dengan perbaikan
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Lampiran 11. Perhitungan Rekapitulasi Hasil Respon Guru dan Respon Peserta didik

Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		P1	P2
A	Keefesienan Media Komik		
1	Saya merasa media ini mudah dioperasikan selama proses pembelajaran.	3	4
2	Media ini sangat membantu saya dalam menjelaskan materi secara jelas kepada peserta didik.	3	4
3	Penggunaan media ini memudahkan saya dalam mengatur waktu pembelajaran secara lebih efektif	3	4
B	Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi		
4	Saya melihat bahwa penggunaan media ini meningkatkan keterlibatan dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.	4	4
5	Media ini mampu menawarkan berbagai pendekatan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.	3	4
6	Materi yang disajikan dalam media ini sesuai dengan tujuan pembelajaran dan standar kurikulum yang berlaku.	4	4
C	Evaluasi		
7	Saya merasa media ini memudahkan saya dalam menilai dan mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi.	4	3
8	Penggunaan media ini mampu meningkatkan suasana kelas dan mendorong motivasi peserta didik untuk belajar.	4	4
9	Media ini efektif dalam membantu peserta didik memahami konsep-konsep kompleks, khususnya dalam materi ekosistem.	4	4
10	Saya puas dengan penggunaan media komik ini karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.	4	4
D	Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran		
11	Saya melihat bahwa media ini memfasilitasi peserta didik dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mereka.	4	4
12	Media ini membantu peserta didik memahami keterkaitan antara konsep ekosistem yang harmonis dengan pentingnya menjaga kelestarian lingkungan.	4	4
E	Keterlibatan Budaya Lokal		
13	Saya menilai bahwa media ini mampu memperkenalkan elemen-elemen budaya lokal dalam materi pembelajaran.	4	4
14	Media ini mengajak peserta didik untuk belajar sambil menghargai kearifan lokal melalui <i>Legenda I Macan Bali</i> .	4	4
15	Media ini memperkenalkan budaya sesuai dengan cerita atau legenda yang berkembang di tengah masyarakat.	4	4
Jumlah		56	59

No	Aspek/Pertanyaan	Skor	
		P1	P2
Rata-rata		3,83	



Hasil Uji Kepraktisan Oleh Peserta didik

No	Aspek/Pertanyaan	Skor									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
A	Keefesienan Media Komik										
1	Saya merasa mudah dalam mengoperasikan media selama proses pembelajaran.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Media yang digunakan membantu saya memahami dan menjelaskan materi dengan jelas.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
3	Media pembelajaran membantu saya mengatur waktu belajar dengan lebih efektif	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
B	Partisipasi, Keberagaman, dan Kesesuaian dengan Materi										
4	Media pembelajaran membuat saya lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
5	Media yang digunakan menawarkan cara belajar yang menarik bagi saya.	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6	Materi dalam media sesuai dengan apa yang saya pelajari di sekolah.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
C	Evaluasi										
7	Saya merasa mudah menilai dan mengevaluasi pemahaman saya terhadap materi dengan bantuan media.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4
8	Media	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4

No	Aspek/Pertanyaan	Skor									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
	pembelajaran membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan motivasi saya untuk belajar.										
9	Media membantu saya memahami konsep-konsep yang sulit dalam materi ekosistem.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
10	Saya merasa puas dengan penggunaan media komik karena meningkatkan kualitas pembelajaran	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4
D Kebermanfaatan dan Aplikasi Pembelajaran											
11	Media pembelajaran membantu saya mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari.	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4
12	Media membantu saya memahami hubungan antara ekosistem yang harmonis dan kelestarian lingkungan.	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
E Keterlibatan Budaya Lokal											
13	Media pembelajaran mengenalkan saya pada elemen-elemen budaya lokal dalam materi yang dipelajari.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Media mengajak saya belajar sambil menghargai	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4

No	Aspek/Pertanyaan	Skor									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
	kearifan lokal melalui cerita legenda I Maca Bali.										
15	Media mengenalkan saya pada budaya yang sesuai dengan cerita atau legenda di masyarakat.	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
Jumlah		57	60	57	58	60	58	57	57	60	60
Rata-rata		3,89									

Pedoman Skala Empat Kepraktisan Media

Rentang Skor	Predikat/Kualifikasi
$0,0 \leq X \leq 1,1$	Kurang
$1,1 < X \leq 2,1$	Cukup
$2,1 < X \leq 3,1$	Baik
$3,1 < X \leq 4,0$	Sangat Baik

Tabel Rata-rata Skor Kepraktisan Media Pembelajaran

No	Praktisi	Hasil Kepraktisan	Kualifikasi
1	Guru	3,83	Sangat Baik
2	Peserta didik	3,89	Sangat Baik

Lampiran 12. Hasil Uji Efektivitas Menggunakan SPSS

1) Normalitas Sebaran Data

Uji Normalitas Sebaran Data						
	Kolmogorov-Smirnov			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Sebelum Diterapkan Media (Pre-test)	0,188	15	0,161	0,960	15	0,686
Sesudah Diterapkan Media (Pos-test)	0,155	15	0,200	0,917	15	0,175

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui sebaran data hasil penelitian tersusun secara normal atau tidak normal. Data hasil belajar IPA peserta didik sebelum implementasi media, menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Kolmogorof-Smirnov sebesar 0,161 dan nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk sebesar 0,686. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, data hasil belajar IPA peserta didik sebelum implementasi media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* **berdistribusi normal**.

Selanjutnya, data hasil belajar IPA peserta didik setelah implementasi media, menunjukkan nilai signifikansi pada kolom Kolmogorof-Smirnov sebesar 0,200, dan nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk sebesar 0,175. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi pada kedua kolom lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, data hasil belajar IPA peserta didik setelah implementasi media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* **berdistribusi normal**.

2) Homogenitas Varians

Uji Homogenitas Varians			
Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.548	1	28	0,224

Salah satu uji prasyarat yang harus dilaksanakan sebelum dilakukannya pengujian hipotesis adalah uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,224. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 (taraf signifikansi 5%). Artinya, data hasil belajar IPA peserta didik sebelum dan sesudah implementasi media pembelajaran

komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* memiliki varians yang homogen.

3) Uji Hipotesis

Uji-t Sampel Berkorelasi									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2- tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum Diterapkan Media (Pre- test) - Sesudah Diterapkan Media (Pos-test)	- 51,333	14,326	3,699	- 59,267	- 43,400	- 13,878	14	0,000

Uji-t bertujuan untuk mengetahui adanya perbedaan hasil belajar IPA peserta didik sebelum diimplementasikannya media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* dan sesudah diimplementasikannya media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali*. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *paired sample t-test* atau uji-t sampel berkorelasi. Berdasarkan tabel uji-t, didapatkan bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah sebesar 0,000. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPA peserta didik kelas V sebelum belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali* dan sesudah belajar dengan menggunakan media pembelajaran komik berbasis muatan lokal *Legenda I Macan Bali*.

Lampiran 13. Nilai Pre-Test Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V

Nama Siswa	Butir Soal																				Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Anindya Naila Ayu Kusuma	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	10	50
Gusti Ayu Giha Septiari	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	9	45
I Gede Adi Putra Jaya	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6	30
I Gusti Nyoman Tri Surya	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	11	55
I Kadek Bagus Dwi Suyoga	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	8	40
I Komang Agus Reyka Daniswara	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	10	50
I Komang Aryasatya Dandiaksa	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	6	30
I Made Agus Adhi Parwata	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	6	30
I Putu Rangga Dios Nandha	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5	25
Ni Kadek Dwi Putra Saraswati	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4	20
Ni Kadek Mita Pradipta Dewi	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	15
Ni Komang Dewi Wulandari	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	30
Ni Putu Junita Kristiani	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	7	35
Putu Danisa Utari Iswara	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	5	25
Putu Nanda Riastuti	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	8	40



Lampiran 14. Nilai Post-Test Hasil Belajar IPA Peserta didik Kelas V

Nama Siswa	Butir Soal																				Skor	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
Anindya Naila Ayu Kusuma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	16	80
Gusti Ayu Gitba Septiari	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17	85
I Gede Adi Putra Jaya	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75
I Gusti Nyoman Tri Surya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
I Kadek Bagus Dwi Suyoga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	90
I Komang Agus Reyka Daniswara	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	15	75
I Komang Aryasatya Dandiaksa	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	17	85
I Made Agus Adhi Parwata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
I Putu Rangga Dios Nandha	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
Ni Kadek Dwi Putra Saraswati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19	95
Ni Kadek Mita Pradipta Dewi	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
Ni Komang Dewi Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19	95
Ni Putu Jumi Kristiani	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	15	75
Putu Damisa Utari Iswara	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17	85
Putu Nanda Riastuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18	90



Lampiran 15. Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL	
A. INFORMASI UMUM	
Nama Penyusun	: Ni Putu Anik Kania Dewi
Satuan Pendidikan	: SD No 6 Abiansemai
Tahun Pelajaran	: 2024/2025.
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.
Fase C, Kelas / Semester	: V (Lima) / I (Ganjil).
Bab 2	: Harmoni dalam Ekosistem
Topik C	: Ekosistem yang Harmonis
Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 Menit).
Kompetensi Awal	: 1. Siswa mampu membedakan benda hidup dan benda tak hidup, serta menyebutkan contoh-contoh makhluk hidup di sekitar mereka. 2. Siswa memahami bahwa makhluk hidup memerlukan hal-hal tertentu untuk bertahan hidup, seperti makanan, air, udara, dan tempat tinggal. 3. Siswa bisa menyebutkan dan memberikan contoh lingkungan di sekitar mereka. 4. Siswa menyadari bahwa di lingkungan ada benda hidup dan benda tak hidup yang saling berkaitan.
Profil Pelajar Pancasila	: 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2. Gotong-royong. 3. Bernalar kritis.
Metode Pembelajaran	: Ceramah, diskusi, penugasan, dan presentasi.
Model Pembelajaran	: Kooperatif tipe STAD
Sarana dan Prasarana	: 1. Sarana. • Laptop. • Proyektor. • LCD. • Speaker. • Alat tulis. 2. Prasarana. • Ruang Kelas.
Media Pembelajaran	: Komik berbasis muatan lokal Bali legenda I Macan Bali.
Sumber Belajar	: Buku guru dan buku peserta didik IPAS kelas V kurikulum Merdeka.
Target Peserta Didik	: Peserta didik reguler: tidak ada kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
Jumlah Peserta Didik	: 15 Peserta didik
Materi Pokok	: Penyebab dan dampak ketidakseimbangan lingkungan.

B. KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran	: Peserta didik menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik-abiotik dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.
Tujuan Pembelajaran	: 1. Peserta didik menganalisis pola hubungan saling ketergantungan dalam ekosistem di lingkungan sekitar (C4) 2. Peserta didik mengevaluasi dampak dari perubahan salah satu komponen biotik atau abiotik terhadap keseimbangan ekosistem lokal (C5) 3. Peserta didik merancang solusi yang menunjukkan upaya menjaga kestabilan ekosistem (C6)
Pemahaman Bermakna	: 1. Siswa memahami bahwa makhluk hidup dan tak hidup dalam ekosistem saling bergantung dan memengaruhi satu sama lain. 2. Siswa menyadari bahwa keseimbangan ekosistem itu dinamis dan mudah terganggu, sehingga penting untuk dijaga demi kelangsungan hidup. 3. Siswa merasa mampu dan bertanggungjawab untuk berkontribusi menjaga atau memulihkan ekosistem.
Pertanyaan Pemantik	: 1. Coba pikirkan, kenapa ya kita sering melihat burung hinggap di pohon? Apakah ada hubungan di antara mereka? Apa untungnya bagi burung, dan apa untungnya bagi pohon? 2. Bayangkan jika suatu hari tidak ada lagi pohon di bumi. Menurutmu, apa yang akan terjadi pada kita dan hewan-hewan lain?
Penilaian	: 1. Asesmen Formatif. • Penilaian Sikap. Dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. • Penilaian Keterampilan. Dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. 2. Asesmen Sumatif. Dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik di akhir penyelesaian semua konten

pada bab 2 topik C dengan menggunakan teknik tes dan instrumen berupa pilihan ganda.	
Kegiatan Pembelajaran :	
Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)	
1. Peserta didik mengucapkan salam dilanjutkan dengan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (<i>Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</i>). 2. Peserta didik mengikuti absensi yang dilaksanakan guru dilanjutkan dengan memeriksa kebersihan kelas dan kerapian diri. 3. Peserta didik bersama guru menyanyikan lagu wajib nasional “Dari Sabang sampai Merauke” (<i>Nasionalisme</i>). 4. Peserta didik melaksanakan <i>ice breaking</i> berdasarkan arahan guru. 5. Peserta didik menjawab pertanyaan pemantik dari guru: a. Coba pikirkan, kenapa ya kita sering melihat burung hinggap di pohon? Apakah ada hubungan di antara mereka? Apa untungnya bagi burung, dan apa untungnya bagi pohon? b. Bayangkan jika suatu hari tidak ada lagi pohon di bumi. Menurutmu, apa yang akan terjadi pada kita dan hewan-hewan lain?	
Kegiatan Inti (50 Menit)	
Sintaks 1. Menyampaikan Tujuan Pembelajaran.	
1. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang hendak dicapai: a. Peserta didik menganalisis pola hubungan saling ketergantungan dalam ekosistem di lingkungan sekitar (C4) b. Peserta didik mengevaluasi dampak dari perubahan salah satu komponen biotik atau abiotik terhadap keseimbangan ekosistem lokal (C5) c. Peserta didik merancang solusi yang menunjukkan upaya menjaga kestabilan ekosistem (C6) 2. Peserta didik menyimak motivasi yang diberikan oleh guru.	
Sintaks 2. Menyampaikan Informasi.	
3. Peserta didik menyimak materi pelajaran yang diberikan oleh guru. 4. Peserta didik memberikan pernyataan maupun pertanyaan apabila terdapat konsep yang belum dipahami.	
Sintaks 3. Mengorganisasikan Peserta Didik dalam Kelompok Belajar.	
5. Peserta didik belajar di dalam kelompok yang heterogen. Terdapat 3 kelompok yang terdiri dari 5 orang di setiap kelompok (<i>Berkebhinekaan Global dan gotong Royong</i>). 6. Peserta didik menerima komik berbasis muatan lokal legenda I Macan Bali. 7. Peserta didik mencermati komik berbasis muatan lokal legenda I Macan Bali berdasarkan arahan guru. 8. Peserta didik menyimak video pembelajaran yang tersedia dalam komik. 9. Peserta didik menjawab kuis yang tersedia dalam komik dengan berdiskusi bersama kelompoknya (<i>Berkebhinekaan Global, gotong Royong, dan Bernalar Kritis</i>). 10. Kelompok yang menjawab kuis dengan benar diberikan bintang oleh guru.	
Sintaks 4. Membimbing Penyelidikan dalam Kelompok.	
11. Setiap kelompok peserta didik menerima LKPD dari guru. 12. Peserta didik mengerjakan LKPD dengan berdiskusi bersama kelompoknya (<i>Berkebhinekaan Global, gotong Royong, dan Bernalar Kritis</i>).	

13. Peserta didik menerima bimbingan berkala dari guru. Sintaks 5. Melaksanakan Kegiatan Evaluasi. 14. Kelompok yang telah selesai mengerjakan LKPD ditunjuk oleh guru untuk melaksanakan presentasi. 15. Peserta didik melaksanakan presentasi dengan memaparkan hasil diskusinya (<i>Berkebhinekaan Global dan gotong Royong</i>). 16. Peserta didik kelompok lain mendapatkan kesempatan bertanya kepada kelompok yang sedang presentasi. Sintaks 6. Pemberian Penghargaan. 17. Peserta didik menerima <i>reward</i> dari guru karena telah mengikuti proses pembelajaran dengan baik	
Kegiatan Penutup (10 Menit)	
1. Peserta didik menerima tes evaluasi dari guru. 2. Peserta didik menyimak petunjuk pengerjaan tes evaluasi yang disampaikan oleh guru. 3. Peserta didik mengerjakan tes evaluasi (<i>Bernalar Kritis</i>). 4. Peserta didik mengumpulkan jawaban serta soal tes evaluasi di meja guru. 5. Peserta didik melakukan tanya jawab sekaligus menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 6. Peserta didik atas arahan guru merefleksikan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. 7. Peserta didik melaksanakan <i>ice breaking</i> atas arahan guru. 8. Peserta didik melaksanakan doa dilanjutkan dengan mengucapkan salam untuk menutup pembelajaran (<i>Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia</i>).	
Refleksi	: 1. Refleksi Guru. • Apakah komponen pembelajaran yang digunakan sudah tepat dalam memfasilitasi kebutuhan belajar dan karakteristik peserta didik? • Apakah seluruh peserta didik telah mencapai tujuan pembelajaran? • Bagaimana rencana tindak lanjut untuk proses pembelajaran kedepannya? 2. Refleksi Peserta Didik. • Apakah anak-anak senang mengikuti pembelajaran hari ini? • Apakah ada yang mengalami kesulitan saat proses pembelajaran sedang berlangsung? • Hal apa yang anak-anak sukai dalam pembelajaran hari ini?
Pengayaan dan Remedial	: 1. Pengayaan. Siswa membuat ekosistem mini dengan memanfaatkan barang bekas agar mereka dapat belajar langsung tentang komponen biotik-abiotik dan interaksinya lewat pengamatan berkelanjutan. 2. Remedial.

	Kegiatan remedial dilakukan kepada peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan bimbingan untuk melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual.
Lampiran	: 1. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). 2. Bahan ajar. 3. Media pembelajaran. 4. Instrumen penilaian.
Glosarium	: 1. Abiotik: Komponen tak hidup dalam suatu ekosistem, seperti air, tanah, udara, cahaya matahari, dan suhu. 2. Biotik: Komponen hidup dalam suatu ekosistem, meliputi semua makhluk hidup seperti tumbuhan, hewan, manusia, bakteri, dan jamur. 3. Ekosistem: Suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik antara makhluk hidup (biotik) dengan lingkungan tak hidupnya (abiotik) di suatu area tertentu. 4. Interaksi: Hubungan atau aksi saling memengaruhi antara dua atau lebih komponen dalam ekosistem (misalnya, interaksi antara hewan dan tumbuhan, atau antara makhluk hidup dengan air). 5. Kestabilan Ekosistem: Kondisi di mana ekosistem mampu mempertahankan struktur, fungsi, dan keanekaragaman hayatinya meskipun ada gangguan atau perubahan. 6. Komponen: Bagian-bagian yang membentuk suatu ekosistem. 7. Lingkungan: Segala sesuatu di sekitar makhluk hidup yang memengaruhi kehidupannya. 8. Makhluk Hidup: Organisme yang memiliki ciri-ciri kehidupan seperti bernapas, bergerak, tumbuh, dan berkembang biak. 9. Saling Ketergantungan: Kondisi di mana satu komponen ekosistem membutuhkan komponen lain untuk bertahan hidup atau berfungsi.
Daftar Pustaka	: Amalia Fitri, dkk. 2022. <i>Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V</i> . Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek. Amalia Fitri, dkk. 2022. <i>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial SD/MI Kelas V</i> . Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asessmen Pendidikan Kemdikbudristek.

Lagu	"Indonesia	Raya":
	https://youtu.be/uyyLot4PLXM?si=5XkUjlMuz7BTw9eT	



Mencocokkan Simbiois Makhluk Hidup

Lihatlah gambar di bawah ini, amati dan cocokkan dengan simbiosis yang tepat pada pilihan di bagian kanan.



Kupu-kupu dengan bunga

- Mutualisme
- Parasitisme
- Komensalisme



Nyamuk dengan manusia

- Mutualisme
- Parasitisme
- Komensalisme

Mencocokkan Simbiosis Komensalisme

Buatlah garis untuk menghubungkan makhluk hidup dengan yang lainnya agar terbentuk simbiosis komensalisme.



Mendeskripsikan Sebuah Gambar menjadi Cerita

Lihatlah gambar di bawah ini, amati kemudian buatlah cerita atau paragraf tentang gambar tersebut terkait dengan materi simbiosis.



Kutu pada Binatang Berbulu

Menjelaskan Simbiosis Mutualisme

Lihatlah gambar di bawah ini, amati kemudian jelaskan proses simbiosis mutualisme yang terjadi dan keuntungan dari tiap-tiap makhluk hidup.



Proses simbiosis mutualisme:

Ikan Badut: _____

Anemon Laut: _____



Proses simbiosis mutualisme:

Lebah: _____

Bunga: _____

2. Bahan Ajar



Gambar 2.16

Jaring-jaring makanan sangat erat kaitannya dengan populasi makhluk hidup. Karena proses ini menggambarkan keberlangsungan hidup anggota ekosistem. Jika hewan bisa makan maka akan bertahan hidup dan bisa berkembang biak. Jika hewan dimakan maka jumlahnya akan berkurang. Semua ini berlangsung secara alami dan membuat ekosistem tetap seimbang. Lalu, bagaimana jika satu komponen hilang? Apa yang terjadi jika ada perubahan lingkungan pada ekosistem, seperti misalnya pembangunan dan penebangan hutan? Yuk, kita pelajari bersama-sama.



Lakukan Bersama

Penyebab Kerusakan Ekosistem

Masih ingat dengan permainan jaring-jaring makanan di Topik A? Yuk, kita lanjutkan permainan ini! Sebelum mulai, siapkan kembali benang dan kertas labelnya, ya.

1. Gunakan kembali jaring-jaring makanan yang sudah kalian buat di karya sebelumnya sebagai anggota ekosistem.
2. Buatlah lingkaran dengan kelompok kalian dan hubungkan dengan benang sesuai dengan perannya masing-masing.
3. Sekarang, mari kita bermain "**andaikan**". Buatlah cerita andaikan yang membuat peran yang dimainkan hilang/berkurang di ekosistem itu. Setelah mengutarakan "andaikan", keluarlah dari lingkaran dan lepaskan benang yang dipegang.

4. Perhatikan contoh berikut.

"Andaikan ada kebakaran hutan sehingga pohon-pohon hangus terbakar"

- a. Maka yang berperan menjadi pohon keluar dari lingkaran dan melepaskan benang yang dipegangnya.
- b. Teman lain yang terhubung dengan pohon harus memikirkan apakah bisa bertahan dalam lingkaran atau harus ikut keluar. Jika keluar, maka ia juga akan melepaskan benangnya. Begitu seterusnya.



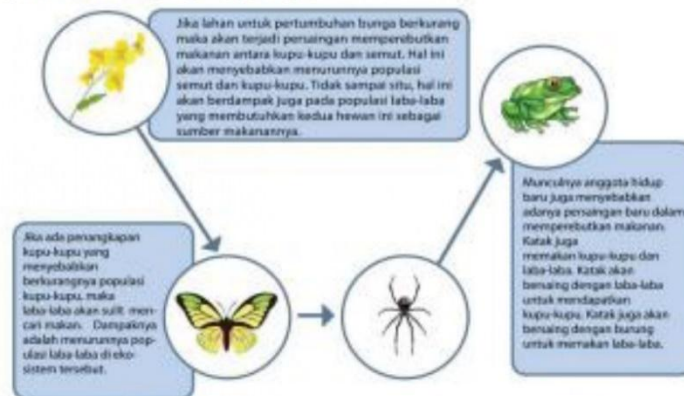
Gambar 2.17

5. Jika tidak ada lagi yang perlu keluar lingkaran, ulangi permainan dengan cerita yang baru. Lakukan permainan sampai 3 atau 4 cerita "andaikan".
6. Setelah selesai permainan ini, coba renungkan pertanyaan berikut dan tulis dalam buku tugas kalian.
 - a. Kejadian apa di kelompok kalian yang paling banyak memutus rantai makanan?
 - b. Apa yang terjadi saat konsumen tingkat 3 hilang dari ekosistem?
 - c. Apa yang terjadi saat tidak ada produsen?

- d. Apakah ada kejadian yang menurut kalian bisa menambah banyak populasi hewan lain?
- e. Dari kegiatan yang sudah dilakukan, faktor apa saja yang bisa menyebabkan rusaknya ekosistem?

Keseimbangan Ekosistem

Jaring-jaring makanan membantu tetap terkontrolnya pertumbuhan makhluk hidup. Dengan adanya makhluk hidup yang menjadi sumber makanan, maka populasi makhluk hidup akan tetap terjaga. Jika salah satu komponen hilang dapat menyebabkan hilangnya satu sumber makanan. Hal ini akan berdampak pada keseimbangan jaring-jaring makanan.



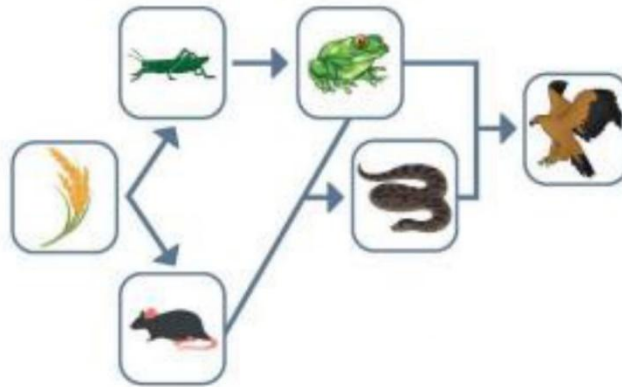
Gambar 2.18 Contoh hubungan keseimbangan dalam jaring-jaring makanan.



Mari Mencoba

Menganalisis Dampak Ketidakseimbangan Ekosistem

Yuk, kita kembali kepada kisah pamannya Mia dan Dara. Mari kita bantu pecahkan mengapa hama tahun ini semakin banyak dan memengaruhi jumlah panen paman. Apa yang kira-kira terjadi pada ekosistem sawah tersebut? Perhatikan gambar jaring-jaring makanan di sawah berikut.



Gambar 2.19

1. Cobalah analisis beberapa kasus yang mungkin terjadi dan lihat dampaknya pada jaring-jaring makanan di sawah.
2. Tuliskan semua kemungkinan yang terjadi pada setiap kasus di buku tugas kalian.
 - a. Kasus 1: Terjadi perburuan elang untuk diperjualbelikan.



Gambar 2.20

- b. Kasus 2: Pembangunan di sekitar sawah yang biasanya menjadi tempat tinggal ular.



Gambar 2.21

- c. Kasus 3: Permintaan ekspor katak sawah untuk dijadikan makanan semakin banyak sehingga banyak terjadi perburuan katak sawah.



Gambar 2.22

- d. Kasus 4: Orang-orang menjadikan berburu burung dengan senapan menjadi hobi dan olahraga.



Gambar 2.23



Lakukan Bersama

Yuk, berkumpul dengan kelompok kalian dan lakukan kegiatan berikut.

1. Bertukar pikiran untuk setiap kasus dengan teman-teman sekelompok kalian.
2. Tuliskan pada buku tugas jika ada kemungkinan baru yang kalian dapat dari teman kalian.



Gambar 2.24

3. Setelah itu, diskusikan pertanyaan berikut.
 - a. Kasus mana yang memungkinkan terjadinya peningkatan populasi tikus?
 - b. Kasus mana yang memungkinkan terjadinya peningkatan populasi serangga?
 - c. Apakah ada kemungkinan lain dari 4 kasus di atas yang memungkinkan terjadinya peningkatan populasi tikus dan serangga?
 - d. Siapa yang berperan terhadap adanya perubahan dalam ekosistem sawah?
4. Tuliskan jawabannya pada buku tugas.
5. Setelah itu, simpulkan apa yang terjadi pada ekosistem sawah paman.
6. Apakah kalian dan teman kalian punya solusi agar panen selanjutnya bisa lebih baik?



Mari Refleksikan

1. Apakah hal menarik atau ilmu baru yang kalian pelajari hari ini?
2. Faktor apa saja yang bisa mengganggu ketidakseimbangan ekosistem?
3. Apakah hubungan jaring-jaring makanan dengan keseimbangan ekosistem?
4. Bagaimana proses transfer energi jika ada suatu komponen yang hilang/ rusak?
5. Apa peran manusia dalam menjaga keseimbangan ekosistem?
6. Apa yang bisa kalian lakukan untuk menjaga keseimbangan ekosistem di sekitar kalian?



Belajar Lebih Lanjut

Penyebab Ketidakseimbangan Ekosistem

Umumnya, gangguan pada ekosistem bisa terjadi karena adanya bencana alam dan ulah manusia. Bencana alam, seperti gunung meletus dan kebakaran hutan akibat kemarau panjang dapat merusak ekosistem karena banyak makhluk hidup yang mati. Namun, fenomena alam ini pada jangka panjang dapat memberikan keuntungan tersendiri bagi ekosistem tersebut. Tanah di sekitar gunung yang meletus seiring dengan berjalannya waktu akan menjadi tanah yang subur untuk pertumbuhan aneka macam tumbuhan.



Sumber: freepik.com/user19273388

Gambar 2.25 Gunung berapi.

Banyak ulah manusia di Bumi ini yang membuat perubahan di ekosistem dan menyebabkan terganggunya keseimbangan jaring-jaring makanan yang ada di alam. Gambar-gambar berikut merupakan contoh perubahan yang mengganggu keseimbangan ekosistem.



Gambar 2.26



Gambar 2.27

Mempelajari ekosistem mengajarkan pada kita bahwa manusia hidup berdampingan dengan makhluk hidup lainnya. Sehingga, jangan sampai kita terlalu fokus mengambil dari alam dan sedikit memikirkan dampak selanjutnya pada hewan dan tumbuhan di sekitarnya. Oleh karena itu, mempelajari hal ini menjadi penting. Dengan demikian, kita bisa tetap mengupayakan keseimbangan ekosistem di sekitar kita. Contoh upaya yang bisa kita lakukan di antaranya:

- a. Menanam kembali tanaman sehingga dapat menjaga keberadaan produsen di sekitar kita.
- b. Memanfaatkan dekomposer untuk membuat tanah di sekitar kita menjadi subur.
- c. Tidak membunuh atau menangkap hewan sembarangan.



Apa yang Sudah Aku Pelajari?

1. Berkurang/hilangnya suatu komponen biotik dalam ekosistem akan memengaruhi keseimbangan jaring-jaring makanan.
2. Populasi suatu makhluk hidup bisa meningkat secara drastis atau menurun karena gangguan ini.
3. Faktor ketidakseimbangan makhluk hidup bisa diakibatkan oleh bencana alam dan ulah manusia.
4. Ekosistem yang tidak seimbang menjadi ekosistem yang tidak sehat.
5. Manusia berperan untuk menjaga keseimbangan ini dan memastikan jaring-jaring makanan tetap berjalan jika melakukan perubahan dalam suatu ekosistem.



Proyek Belajar

Sebagai bentuk rangkuman dari eksplorasi yang sudah kalian lakukan, bagaimana kalau kita membuat proyek untuk membantu proses siklus transfer energi agar kembali ke produsen? Perhatikan permasalahan dan tujuan proyek berikut.

Permasalahan

Sisa-sisa makanan yang kita buang merupakan salah satu contoh energi yang terbuang sia-sia.

Tujuan Proyek

Menggunakan peran dekomposer untuk menguraikan sampah makanan agar bisa menjadi nutrisi tambahan untuk tumbuhan.

Produk

Wadah pembuat kompos dari sampah organik di sekolah kalian. Hasil pupuk kompos bisa dimanfaatkan untuk tumbuhan di ekosistem sekolah.

Langkah Pengerjaan Proyek

1. Membuat keranjang kompos

- Bentuklah kelompok yang terdiri atas 4 - 5 orang.
- Buatlah komposter sederhana dengan memanfaatkan barang-barang yang ada di sekitar rumah atau sekolah. Pelajari cara membuat komposter pada lampiran. Kalian juga bisa mencari informasi tambahan di perpustakaan dan internet.

2. Pemisahan Sampah

Diskusikan bersama guru dan teman-teman di kelas untuk mengatur pemisahan sampah di area sekolah. Perhatikan tabel berikut untuk bahan diskusi.

Bahan Membuat Kompos dari Sampah Organik			
Bisa		Tidak Disarankan	
Daun kering	Kulit telur	Daging	Tulang ikan/ayam
Serbuk gergaji	Teh/kopi	Kulit udang	Lemak/minyak
Serutan kayu	Pupuk kandang	Produk susu dan turunannya (susu, keju, dsb)	Kertas/kardus makanan berminyak
Sekam padi	Buah dan sayur		
Kulit dan tangkai buah/sayur	Sisa makanan dari tumbuhan	Tanaman gulma/berpenyakit	Kertas berlapis bahan metal

Catatan: Semakin kecil ukuran sampah, semakin baik. Bisa dengan dicincang.

3. Pengamatan dan Hasil

- Buatlah tabel berikut pada buku tugas kalian.

Minggu ke-	Pengamatan	Kendala yang Dihadapi	Solusi yang Diambil

- Amati proses penguraian oleh dekomposer dari sampah organik yang ada dalam wadah kompos.
- Tuliskan perjalanan proyek kalian dalam tabel di buku tugas.

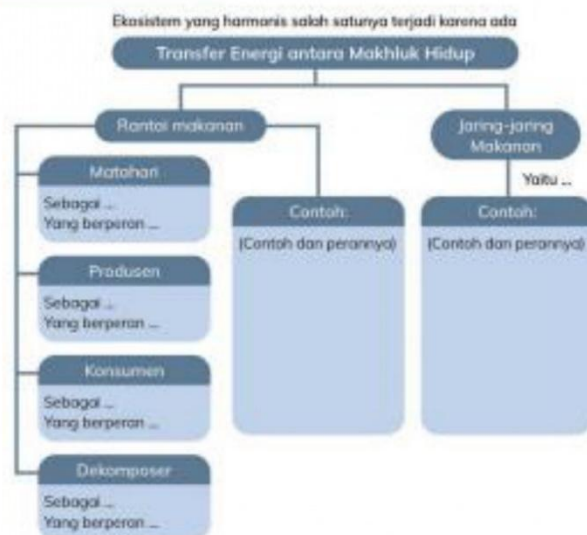
- d. Jika kompos sudah jadi, kalian bisa menaburkannya ke tanaman-tanaman di sekitar sekolah.

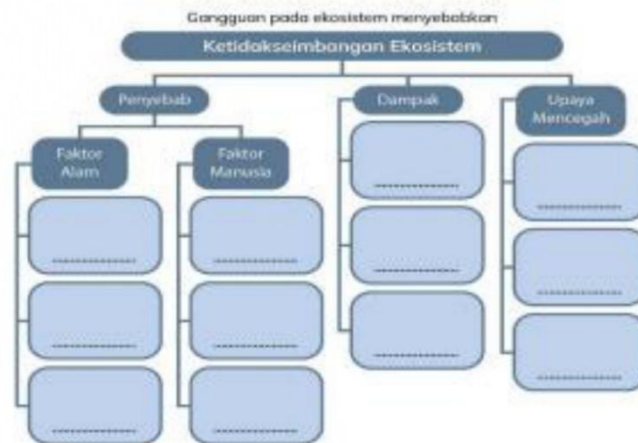
Refleksi Proyek Belajar

1. Apa hal menarik yang ditemukan saat mulai memisahkan sampah makanan?
2. Bagaimana kondisi lingkungan di sekolah setelah memulai memisahkan sampah makanan?
3. Apakah yang kalian lakukan dapat membantu menjaga keseimbangan ekosistem di sekitar sekolah kalian? Mengapa?
4. Apa yang harus dilakukan agar keranjang kompos bisa terus berjalan walaupun proyek belajar telah usai?
5. Dari pengalaman belajar di proyek ini, apakah hal yang bisa kalian terapkan di lingkungan sekolah kalian?



Peta Konsep





Uji Pemahaman

A. Mendeskripsikan Rantai Makanan

Ian dan Aga menemukan makhluk hidup saat berkunjung ke kebun sayur.

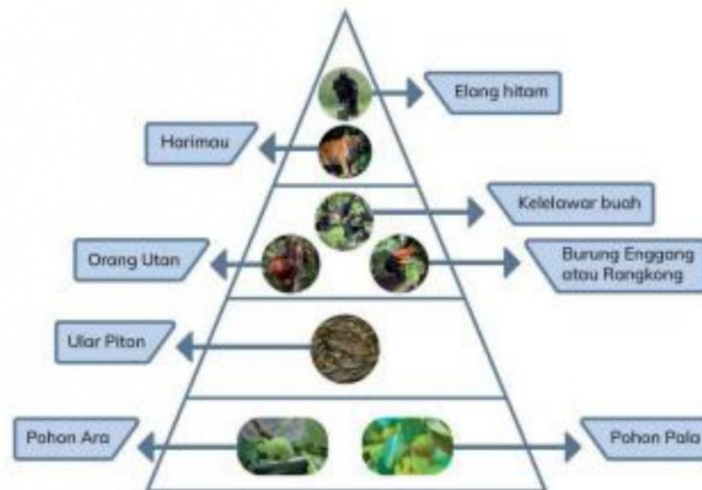


1. Gambarkan rantai makanan yang menunjukkan hubungan antara keempat makhluk hidup di atas.
2. Manakah yang berperan sebagai sumber energi utama dalam keberlangsungan rantai makanan ini?
3. Jelaskan proses transfer energi pada rantai makanan ini!

- Siapakah yang berperan sebagai produsen di rantai makanan yang kalian gambar?
- Manakah makhluk hidup yang termasuk kelompok herbivora? Termasuk konsumen tingkat berapakah hewan ini?
- Manakah makhluk hidup yang termasuk kelompok karnivora? Termasuk konsumen tingkat berapakah hewan ini?
- Apa yang dapat terjadi jika pemilik kebun membunuh semua katak yang ada di kebun?

B. Transfer Energi pada Jaring-Jaring Makanan

Perhatikan gambar piramida makanan pada ekosistem hutan hujan tropis berikut.



- Jelaskan proses transfer energi yang terjadi pada piramida makanan ini dalam bentuk jaring-jaring makanan! Gambarkan mulai dari Matahari sampai energi balik kembali ke tumbuhan!
- Apa peran dekomposer dalam proses transfer energi?
- Apa yang akan terjadi pada jaring-jaring makanan jika ada kebakaran hutan dan menghancurkan hampir semua pohon ara dan pohon pala?

C. Apa yang Terjadi pada Ekosistem ini?

Menurut informasi berita, di beberapa tempat sedang marak terjadi perburuan liar burung hantu untuk diperjual belikan. Fenomena ini terjadi di desa-desa yang merupakan kawasan persawahan.

1. Menurut kalian apa dampaknya ke jaring-jaring makanan dari perburuan burung hantu ini?
2. Kira-kira apa akibatnya kepada para petani di desa ini?

Lampiran

Membuat Komposter Sederhana

Alat:

1. pot gerabah atau drum/kontainer tertutup (bisa bekas cat dan sejenisnya) sebagai wadah penampung;
2. alat bantu untuk membuat lubang;
3. sekop kecil atau alat lain untuk mengaduk;
4. terpal atau bahan lain yang bisa dipakai untuk tutup pot.

Bahan:

1. daun kering;
2. sekam padi/serutan kayu;
3. tanah segar dan subur (bisa dicampur pupuk kandang atau kompos yang sudah jadi);
4. air gula jawa atau air cucian beras;
5. sampah makanan yang sudah dicincang kecil-kecil.

Langkah percobaan:

Menyiapkan Wadah

1. Buat lubang-lubang di bagian bawah dan samping wadah drum/kontainer. Fungsinya untuk keluar masuk udara. Minta bantuan orang dewasa untuk membuat lubang tersebut.



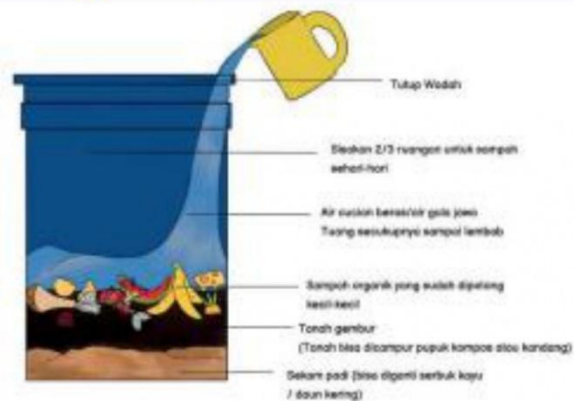
2. Untuk pot gerabah, umumnya bagian bawah sudah berlubang. Jika belum, minta bantuan untuk membuat lubang di bagian bawah pot.
3. Simpan wadah di atas tanah dan di tempat yang aman dari hujan.

Membuat Starter Kompos

Di awal, kita perlu membuat yang namanya starter kompos. Tujuannya sebagai media/tempat hidup yang cocok bagi dekomposer.

1. Simpan bahan-bahan sesuai urutan pada gambar di bawah.
2. Aduk starter, lalu lapisi lagi dengan daun kering/sekam padi.
3. Tutup wadah dan diamkan selama 3-4 hari.

Tanda-tanda starter berhasil: terasa hangat, penutupnya berembun, sampah yang kita masukkan mulai menghitam.



Mengolah Sampah Harian

Setelah starter jadi, kita bisa mulai mengolah sampah organik di sekitar kita.

1. Masukkan sampah organik yang sudah dipotong kecil-kecil.
2. Aduk sampah dengan starter setiap memasukkannya.
3. Jika komposter terlalu kering, tambahkan air cucian beras atau air gula jawa.
4. Jika komposter terlalu basah, tambahkan sekam padi/ serbuk kayu /daun kering.

Panen Kompos

1. Jika komposter sudah penuh, jangan isi kembali dengan sampah.
2. Diamkan selama 2 - 3 minggu. Aduk setiap 1 minggu untuk menjaga aliran udara dalam komposter.
3. Jika warnanya sudah kehitaman dan tidak berbau, pupuk siap dipakai.
4. Gunakan pupuk untuk tanaman di sekitar sekolah kalian.
5. Ambil sebagian untuk menjadi starter selanjutnya.



4. Instrumen Penilaian

A. Asesmen Formatif

- Penilaian Sikap

Dalam pembelajaran ini, penilaian sikap dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. Sikap yang diukur yaitu perubahan perilaku peserta didik berdasarkan Profil Pelajar Pancasila yang dimunculkan.

Rubrik Observasi Sikap

No	Sikap	Indikator	Kriteria		
			B (Baik)	C (Cukup)	K (Kurang)
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	Peserta didik berdoa di awal dan akhir pembelajaran dengan fokus.	Jika tiga indikator terpenuhi	Jika dua indikator terpenuhi	Jika satu atau kurang dari satu indikator terpenuhi
		Peserta didik berinteraksi dengan temannya berdasarkan nilai spiritual yang diyakini.			
		Peserta didik menunjukkan perilaku toleransi antar umat beragama.			
3	Gotong Royong	Peserta didik tiap kelompok menunjukkan sikap aktif saat mengerjakan LKPD.			
		Peserta didik menghargai argumen satu sama lain.			
		Peserta didik menunjukkan perilaku tolong menolong apabila ada teman yang mengalami kesulitan.			
4	Bernalar Kritis	Peserta didik mampu menyampaikan argumen dengan logis.			
		Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan kritis yang relevan.			
		Peserta didik mampu menganalisis dan memahami konten dengan baik.			

Penilaian: $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Kriteria Penilaian :
≤ 69 : Perlu Bimbingan

70-84	:	Baik									
85-100	:	Sangat Baik									
Lembar Observasi Sikap											
No	Nama	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia			Gotong Royong			Bernalar Kritis			Skor
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
• Penilaian Keterampilan Dalam pembelajaran ini, penilaian keterampilan dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. Keterampilan yang diukur meliputi keterampilan mengamati, mempertanyakan, dan mengomunikasikan hasil.											
Rubrik Observasi Keterampilan											
Keterampilan	Indikator dan Kriteria										
	B (Baik)	C (Cukup)	K (Kurang)								
Mengamati	Peserta didik secara fokus mengamati peristiwa dan mencatat detail penting tanpa terdistraksi.	Peserta didik menunjukkan fokus saat mengamati peristiwa dan mencatat beberapa detail penting namun sering terdistraksi.	Peserta didik sulit fokus saat mengamati dan melewatkan banyak detail penting.								
Bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang sangat	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang								

	relevan, mendalam, dan memicu pemikiran kritis terhadap masalah.	relevan dan cukup mendalam terhadap masalah.	tidak relevan atau tidak jelas.								
Berkomunikasi	Peserta didik berbicara dengan sangat jelas, intonasi tepat, volume memadai, dan mudah dipahami oleh kelompok lain.	Peserta didik berbicara dengan jelas, intonasi cukup tepat, volume memadai, dan sebagian besar mudah dipahami.	Peserta didik berbicara tidak jelas, terlalu pelan/cepat, dan tidak dapat dipahami.								
Penilaian: $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$ Kriteria Penilaian : ≤ 69 : Perlu Bimbingan 70-84 : Baik 85-100 : Sangat Baik											
Lembar Observasi Keterampilan											
No	Nama	Mengamati			Bertanya			Berkomunikasi			Skor
		B 3	C 2	K 1	B 3	C 2	K 1	B 3	C 2	K 1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											

B. Asesmen Sumatif

Dalam pembelajaran ini, asesmen sumatif dilaksanakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik pada ranah pengetahuan dengan menggunakan teknis tes dan instrumen berupa tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal.

Kisi-kisi Instrumen

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk Soal	Nomor Soal	Level Kognitif
1	Ekosistem	Siswa mampu menjelaskan pengertian ekosistem secara tepat	Siswa dapat mendefinisikan ekosistem dengan benar	PG	1,5	C1
2		Siswa mampu membedakan Komponen Penyusun ekosistem	Siswa dapat mengelompokkan contoh komponen biotik dan abiotik	PG	13,15	C4
3		Siswa mampu menjelaskan peran makhluk hidup dalam ekosistem	Siswa dapat menganalisis hubungan antara produsen, konsumen, dan dekomposer dalam suatu ekosistem	PG	2,3	C4
4		Siswa mampu menganalisis jenis ekosistem	Siswa dapat menganalisis ciri ekosistem darat dan ekosistem perairan	PG	4,16	C4
5		Siswa mampu mengurutkan dan menjelaskan alur energi dalam rantai	Siswa dapat menganalisis urutan makanan serta hubungan antar makhluk hidup	PG	8,17	C4

	makanan	di dalamnya			
6	Siswa mampu menganalisis cara menjaga keseimbangan ekosistem	Siswa dapat menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi keseimbangan ekosistem	PG	18	C4
7	Siswa mampu menganalisis dampak kerusakan lingkungan terhadap ekosistem	Siswa dapat menganalisis dampak pencemaran dan kerusakan lingkungan terhadap keberlangsungan ekosistem	PG	6,7	C4
8	Siswa mampu mengidentifikasi tindakan yang mencerminkan pelestarian ekosistem	Siswa dapat memilih tindakan nyata dalam kehidupan sehari-hari yang menjaga keseimbangan ekosistem	PG	14	C3
9	Siswa mampu menganalisis keterkaitan antara nilai lokal dengan pelestarian lingkungan	Siswa dapat menganalisis nilai-nilai kearifan lokal dalam Legenda I Macan Bali yang mendukung keseimbangan alam	PG	9, 19	C4
10	Siswa mampu menganalisis dampak positif dan negatif tindakan manusia terhadap ekosistem	Siswa dapat menganalisis peran manusia dalam menjaga atau merusak lingkungan	PG	10,11, 12	C5
11	Siswa mampu	Siswa dapat	PG	20	C6

		memberikan solusi terhadap permasalahan lingkungan	merancang solusi terhadap permasalahan ekosistem berdasarkan kasus nyata			
Total					20	

ISTRUMEN PENILAIAN

A. Petunjuk Pengisian

1. Isikan identitas dengan benar!
2. Bacalah soal dengan baik dan benar!
3. Kerjakan dengan baik dan benar!
4. Tanyakan kepada guru jika mengalami kendala!

B. Identitas

Nama Siswa :
 Nomor :
 Kelas :

C. Lembar Soal-Soal

1. Manakah pengertian dari ekosistem yang paling tepat adalah...
 - a. hubungan antara makhluk hidup saja di suatu tempat
 - b. tempat tinggal tumbuhan dan hewan
 - c. interaksi antara makhluk hidup dan benda mati di suatu lingkungan
 - d. sekumpulan tumbuhan dalam suatu wilayah

Kunci: C

2. Dalam sebuah taman, terdapat ulat yang memakan daun, burung yang memakan ulat, dan pohon yang menghasilkan daun.
 Berdasarkan informasi tersebut, urutan peran makhluk hidup dalam ekosistem secara tepat adalah...
 - a. burung = dekomposer, ulat = produsen, pohon = konsumen
 - b. ulat = konsumen, burung = konsumen, pohon = produsen
 - c. ulat = produsen, pohon = konsumen, burung = decomposer
 - d. pohon = konsumen, burung = produsen, ulat = decomposer

Kunci : B

3. Manakah dari peran berikut yang paling tepat menggambarkan dekomposer dalam ekosistem?
- menghasilkan makanan melalui fotosintesis
 - mengurai sisa makhluk hidup menjadi unsur hara
 - memakan tumbuhan dan hewan
 - melindungi ekosistem dari gangguan luar

Kunci : B

4. Raka sedang mengikuti kegiatan pengamatan lingkungan di sekolah. Ia mencatat beberapa tempat yang menurutnya termasuk ke dalam ekosistem, yaitu danau, hutan, kolam, dan gurun. Guru Raka lalu meminta siswa untuk mengelompokkan mana yang termasuk ekosistem darat dan mana yang termasuk ekosistem perairan.

Jika kamu adalah Raka, manakah pasangan tempat yang menunjukkan ekosistem darat dan ekosistem perairan secara berurutan?

- hutan dan kolam
- kolam dan danau
- gurun dan hutan
- hutan dan danau

Kunci : D

5. Bacalah cerita dibawah ini!
- Saat berdiskusi di kelas, guru menjelaskan bahwa setiap ekosistem memiliki ciri khas berdasarkan tempat hidupnya. Raka lalu bertanya, "Apa yang membedakan ekosistem darat dengan ekosistem perairan, Bu?" Guru pun mengajak siswa untuk menganalisis karakteristik kedua ekosistem tersebut.
- Apakah perbedaan utama antara ekosistem darat dan ekosistem perairan?
- ekosistem darat tidak memiliki makhluk hidup
 - ekosistem perairan tidak ada interaksi
 - ekosistem darat lebih luas dari ekosistem perairan
 - ekosistem darat didominasi tanah, ekosistem perairan didominasi air

Kunci : D

6. Di kebun sekolah terdapat tanaman jagung yang dimakan belalang. Lalu, belalang dimakan oleh burung.
- Urutkan rantai makanan yang tepat adalah...
- jagung → burung → belalang
 - belalang → jagung → burung
 - jagung → belalang → burung
 - burung → belalang → jagung

Kunci : C

7. Setelah pembakaran hutan besar-besaran, banyak hewan berpindah tempat dan tanaman sulit tumbuh.
Dampak dari peristiwa tersebut adalah...
- a. lingkungan menjadi lebih sehat
 - b. ekosistem menjadi tidak seimbang
 - c. hewan mendapat tempat tinggal baru
 - d. tanaman menjadi lebih subur

Kunci : B

8. Jika sungai tercemar limbah, maka dampak yang paling mungkin terjadi adalah...
- a. air sungai menjadi lebih jernih
 - b. kehidupan di sungai tetap stabil
 - c. ikan dan tumbuhan air bisa mati
 - d. populasi hewan sungai meningkat

Kunci : C

9. Manakah contoh tindakan yang dapat membantu menjaga keseimbangan ekosistem?
- a. menebang pohon sembarangan
 - b. membakar sampah plastik
 - c. menanam kembali pohon yang ditebang
 - d. memburu hewan langka

Kunci : C

10. Bacalah cerita dibawah ini!
Dalam legenda I Macan Bali, digambarkan seekor harimau menjaga hutan dan tidak merusak tumbuhan di sekitarnya. Nilai kearifan lokal apa yang tercermin dari cerita tersebut yang berhubungan dengan pelestarian lingkungan?
- a. keberanian menghadapi musuh
 - b. kepedulian terhadap keseimbangan alam
 - c. kepatuhan terhadap aturan adat
 - d. kesetiaan terhadap pemimpin

Kunci : B

11. Dewa sedang membaca sebuah cerita tentang Pak Putu, seorang petani yang menebang pohon secara sembarangan untuk memperluas lahan. Setelah beberapa bulan, tanah di

sekitar lahan Pak Putu menjadi longsor ketika hujan deras turun. Guru kemudian meminta siswa untuk menganalisis dan menyimpulkan peristiwa tersebut. Berdasarkan cerita tersebut, apa kesimpulan yang dapat diambil dari peristiwa yang terjadi?

- a. penebangan pohon membuat tanah menjadi lebih subur
- b. penebangan pohon dapat mempercepat pertumbuhan tanaman lain
- c. penebangan pohon dapat menyebabkan kerusakan lingkungan
- d. penebangan pohon tidak berpengaruh pada kondisi tanah

Kunci : C

12. Di kelas, Putu mendengar bahwa pemerintah telah melarang masyarakat membuang limbah ke sungai. Guru meminta siswa untuk berpikir tentang alasan di balik larangan tersebut dan dampaknya bagi ekosistem sungai.

Menurutmu, apa alasan utama pemerintah melarang masyarakat membuang limbah ke sungai? Jelaskan dampak yang mungkin terjadi pada ekosistem sungai jika limbah terus dibuang ke sungai.

- a. limbah membuat air terasa manis
- b. limbah mempercepat pertumbuhan ikan
- c. limbah mengganggu keseimbangan ekosistem
- d. limbah menjernihkan air sungai

Kunci : C

13. Apa solusi paling tepat untuk menjaga keseimbangan ekosistem laut dari kerusakan akibat sampah plastik?

- a. menebar jaring plastik di laut
- b. membiarkan nelayan membuang sampah
- c. melarang penggunaan plastik sekali pakai dan membersihkan laut
- d. menutup akses ke pantai

Kunci : C

14. Dalam pelajaran IPA, guru meminta siswa untuk menganalisis komponen penyusun ekosistem. Diketahui bahwa komponen ekosistem terdiri atas komponen biotik (makhluk hidup) dan abiotik (benda tak hidup). Perhatikan daftar berikut ini.

- a. ikan
- b. batu
- c. rumput
- d. air
- e. burung

Berdasarkan daftar tersebut, manakah kelompok yang termasuk ke dalam komponen biotik?

- a. b, c, dan d
- b. a, c, dan e
- c. a, b, dan d
- d. c, d, dan e

Kunci jawaban : B

15. Suatu Ekosistem laut merupakan salah satu jenis ekosistem perairan yang sangat luas dan memiliki keanekaragaman hayati yang tinggi. Manakah contoh makhluk hidup yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem laut?

- a. karang, ikan, dan ganggang
- b. air laut, pasir, dan cahaya matahari
- c. pasir, batu karang, dan garam
- d. ombak, air, dan arus laut

Kunci Jawaban: A

16. Pada saat kegiatan pengamatan di taman sekolah, guru meminta siswa mencatat semua hal yang mereka temui. Berikut adalah hasil pengamatan salah satu kelompok:

- rumput
- semut
- batu
- udara
- pohon
- air hujan

Dari hasil pengamatan tersebut, analisislah mana yang termasuk komponen biotik dan abiotik!

- a. biotik: rumput, semut, pohon; abiotik: batu, udara, air hujan
- b. biotik: batu, udara, air hujan; abiotik: rumput, semut, pohon
- c. biotik: semut, udara, air hujan; abiotik: pohon, batu, rumput
- d. biotik: pohon, batu, air hujan; abiotik: semut, rumput, udara

Kunci Jawaban: A

17. Gita sedang mengamati ekosistem, adapun hasil pengamatan dari Gita adalah sebagai berikut.

- Ekosistem A: Banyak terdapat tumbuhan kaktus, udara panas, curah hujan rendah.

- Ekosistem B: Dihuni oleh ikan, ganggang, dan tumbuhan air, serta memiliki kadar oksigen terlarut.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, analisislah perbedaan kedua ekosistem!

- ekosistem a adalah perairan, ekosistem b adalah darat karena dihuni tumbuhan.
- ekosistem a dan b keduanya termasuk ekosistem darat karena terdapat tumbuhan.
- ekosistem a termasuk ekosistem darat, ekosistem b termasuk ekosistem perairan.
- ekosistem a termasuk perairan karena suhunya panas, ekosistem b termasuk darat.

Kunci Jawaban: C

18. Perhatikan rantai makanan berikut ini:

Rumput → Belalang → Katak → Ular → Elang

Jika populasi katak berkurang drastis karena penyakit, apa dampak yang kemungkinan terjadi pada rantai makanan tersebut?

- populasi belalang menurun karena tidak dimakan katak
- populasi ular menurun karena kekurangan makanan
- populasi elang meningkat karena lebih banyak makanan
- populasi rumput menurun karena dimakan ular

Kunci jawaban : B

19. Di sebuah hutan, banyak pohon ditebang untuk dijadikan lahan pertanian. Akibatnya, banyak burung kehilangan tempat tinggal dan serangga berkembang pesat karena predatornya berkurang.

Berdasarkan situasi tersebut, apa faktor utama yang memengaruhi keseimbangan ekosistem hutan itu?

- jumlah serangga yang sedikit
- penurunan curah hujan
- aktivitas manusia dalam penebangan pohon
- bertambahnya jumlah hewan buas

Kunci jawaban : C

20. Dalam Legenda I Macan Bali, diceritakan tentang seorang raja yang memerintahkan warga untuk menjaga kelestarian hutan dan tidak melakukan perburuan liar. Masyarakat diajarkan untuk menghormati alam sebagai bagian dari kehidupan mereka.

Berdasarkan cerita tersebut, nilai kearifan lokal apa yang dapat mendukung keseimbangan alam?

- menjaga keberagaman budaya dengan mengabaikan alam

- b. melakukan perburuan untuk keuntungan pribadi
- c. menghormati alam dengan menjaga kelestarian hutan dan tidak memburu hewan secara liar
- d. mengambil sumber daya alam tanpa memperhatikan dampaknya

Kunci jawaban : C

3. Media Pembelajaran



4. Instrumen Penilaian

A. Asesmen Formatif

- Penilaian Sikap

Dalam pembelajaran ini, penilaian sikap dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. Sikap yang diukur yaitu perubahan perilaku peserta didik berdasarkan Profil Pelajar Pancasila yang dimunculkan.

Rubrik Observasi Sikap

No	Sikap	Indikator	Kriteria								
			B (Baik)	C (Cukup)	K (Kurang)						
1	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia	Peserta didik berdoa di awal dan akhir pembelajaran dengan fokus.	Jika tiga indikator terpenuhi	Jika dua indikator terpenuhi	Jika satu atau kurang dari satu indikator terpenuhi						
		Peserta didik berinteraksi dengan temannya berdasarkan nilai spiritual yang diyakini.									
		Peserta didik menunjukkan perilaku toleransi antar umat beragama.									
3	Gotong Royong	Peserta didik tiap kelompok menunjukkan sikap aktif saat mengerjakan LKPD.									
		Peserta didik menghargai argumen satu sama lain.									
		Peserta didik menunjukkan perilaku tolong menolong apabila ada teman yang mengalami kesulitan.									
4	Bernalar Kritis	Peserta didik mampu menyampaikan argumen dengan logis.									
		Peserta didik mampu mengajukan pertanyaan kritis yang relevan.									
		Peserta didik mampu menganalisis dan memahami konten dengan baik.									

Penilaian: $\frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$

Kriteria Penilaian :
≤ 69 : Perlu Bimbingan

70-84	:	Baik									
85-100	:	Sangat Baik									
Lembar Observasi Sikap											
No	Nama	Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia			Gotong Royong			Bernalar Kritis			Skor
		B	C	K	B	C	K	B	C	K	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
• Penilaian Keterampilan Dalam pembelajaran ini, penilaian keterampilan dilaksanakan dengan menggunakan teknik observasi dan instrumen berupa lembar observasi. Keterampilan yang diukur meliputi keterampilan mengamati, mempertanyakan, dan mengomunikasikan hasil.											
Rubrik Observasi Keterampilan											
Keterampilan	Indikator dan Kriteria										
	B (Baik)	C (Cukup)	K (Kurang)								
Mengamati	Peserta didik secara fokus mengamati peristiwa dan mencatat detail penting tanpa terdistraksi.	Peserta didik menunjukkan fokus saat mengamati peristiwa dan mencatat beberapa detail penting namun sering terdistraksi.	Peserta didik sulit fokus saat mengamati dan melewatkan banyak detail penting.								
Bertanya	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang sangat	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang	Peserta didik mengajukan pertanyaan yang								

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian



(Observasi Awal dan Wawancara Bersama Guru Kelas V)



(Uji Coba Instrumen Penelitian)



(Penerapan Media Komik Berbasis Muatan Lokal *Legenda I Macan Bali*)



(Penyebaran Pre-Test dan Post-Test)



Lampiran 17. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Anik Kania Dewi lahir di Abiansemal pada tanggal 15 Februari 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak I Putu Yadnyana, S.Pd., SD dan Ibu Ni Luh Gede Supriati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Br. Belawan, Abiansemal Dauh Yeh Cani, Kec. Abiansemal, Kab. Badung, Bali. Penulis menyelesaikan Taman Kanak-Kanak Kuntala Dewi

III dan lulus pada tahun 2009. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan dasar di SD No. 3 Abiansemal DYK dan lulus pada tahun 2015, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Abiansemal dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Abiansemal. Kemudian, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai Tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul Pengembangan Komik Bermuatan Lokal *Legenda I Macan Bali* pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 6 Abiansemal, penulis masih terdaftar sebagai mahapeserta didik Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.