

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Izin Observasi dan Pengumpulan Data Penelitian

Lar

  
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](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 5143/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 19 Juli 2024  
Lampiran : -  
Hal : Observasi Awal

Yth.  
Kepala Sekolah SD Negeri 19 Pemecutan  
di tempat

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

Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti  
NIM : 2111031370  
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. 1984082020121004

  
<http://fip.undiksha.ac.id> [Fakultas Ilmu Pendidikan](#) [@undiksha](#) [RP Undiksha](#) [0877 888 6905](#)

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**



Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 10037/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 10 Juli 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

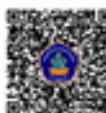
Yth.  
Chindytia, M.Pd  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti  
NIM : 2111031370  
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.  
NIP. 198408202012121004



Catatan :  
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Eletronik dan/atau Dokumen Eletronik dan/atau hasil ciptaannya merupakan alat bukti hukum yang sah"  
 • Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BapI  
 • Sert ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

## Lampiran 3 Surat Izin Uji Judges II



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
 Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
 Laman: www.fip.undiksha.ac.id

---

Nomor : 10037/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 10 Juli 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Judges

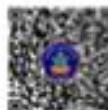
Yth.  
 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd..  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah skripsi,  
 mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian.  
 Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti  
 NIM : 2111031370  
 Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.  
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- LU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil carinya merupakan alat bukti hukum yang sah".
- Dokumen ini termuda diundanggizi secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diberikan Bapak/Ibu.
- Surat ini dapat dibuktikan kesahihannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

## Lampiran 4 Surat Izin Uji Judges III



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 10037/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 10 Juli 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

Yth.  
Prof. Dr. I Made Tegeh, S. Pd., M.Pd.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, mohon kesedian Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Dewi Ayu Meitha Dwipayanti  
NIM : 2111031370  
Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



1 Gede Astawan.  
NIP. 198408202012121004



卷之三

- Catatan :

  - LUR ETII No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cekapnya merupakan alat bukti hukum yang sah."
  - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh:
  - Surat ini dapat dibuktikan keasliananya dengan menggunakan ayat kode sumber tersedia

## Lampiran 5 Lembar Validasi Instrumen Uji

<b>FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN INSTRUKSIONAL PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN</b>							
<b>A. Petunjuk Pengisian</b> 1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama. 2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia. 3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan terkait butir pernyataan pada instrumen.							
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Uji Desain Instruksional</b>							
No	Aspek	Pernyataan	Penilaian Ahli				Catatan
			Sangat Relevan	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tujuan	a. Tujuan pembelajaran pada komik literasi digital disajikan dengan jelas.	✓				
		b. Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi komik literasi digital.	✓				
2.	Strategi	a. Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis dalam mempelajarinya.	✓				
		b. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓				
		c. Penyampaian materi memberikan contoh-contoh nyata yang jelas.	✓				
		d. Penyajian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.		✓			
<b>C. Catatan/Komentar/Saran</b> <i>Materi yang menarik, mengangkat dan mengajak anak untuk berpikir kritis dan minat literasi siswa</i>							
Denpasar, 16 Agustus 2025 Validator,  Chindiyia, M.Pd. NIP 19910617202412002							



<p><b>FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI MATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN</b></p>																																																																									
<p><b>A. Petunjuk Pengisian</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.</li> <li>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</li> <li>3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan terkait butir pernyataan pada instrumen.</li> </ol> <p><b>B. Lembar Validasi Instrumen Uji Isi Materi Pembelajaran</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek</th> <th rowspan="2">Pernyataan</th> <th colspan="5">Penilaian Ahli</th> <th rowspan="2">Catatan</th> </tr> <tr> <th>Sangat Relevan</th> <th>Relevan</th> <th>Kurang Relevan</th> <th>Tidak Relevan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="3">1. Kurikulum</td> <td>a. Komisiensi materi dengan pencapaian pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Ketepatan materi dengan petunjuk pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td rowspan="4">2. Materi</td> <td>a. Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi kelas III.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>b. Materi mudah dipahami</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>c. Kesesuaian materi secara rumut dan sistematis.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>d. Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>										No	Aspek	Pernyataan	Penilaian Ahli					Catatan	Sangat Relevan	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	1. Kurikulum	a. Komisiensi materi dengan pencapaian pembelajaran.	✓						b. Ketepatan materi dengan petunjuk pembelajaran.	✓						c. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.	✓						2. Materi	a. Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi kelas III.	✓						b. Materi mudah dipahami	✓						c. Kesesuaian materi secara rumut dan sistematis.	✓						d. Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata.	✓					
No	Aspek	Pernyataan	Penilaian Ahli					Catatan																																																																	
			Sangat Relevan	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan																																																																			
1. Kurikulum	a. Komisiensi materi dengan pencapaian pembelajaran.	✓																																																																							
	b. Ketepatan materi dengan petunjuk pembelajaran.	✓																																																																							
	c. Relevansi materi dengan tujuan pembelajaran.	✓																																																																							
2. Materi	a. Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi kelas III.	✓																																																																							
	b. Materi mudah dipahami	✓																																																																							
	c. Kesesuaian materi secara rumut dan sistematis.	✓																																																																							
	d. Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata.	✓																																																																							
<p><b>C. Catatan/Komentar/Saran</b></p> <p>Menam bahan. Kolom mod pendekata dan soal senai dengan bagik pembelajaran.</p> <p>.....</p> <p>.....</p>																																																																									
<p>Denpasar, 16 Agustus 2025 Validator,   Chindytia, M.Pd. NIP 19910617204212002</p>																																																																									



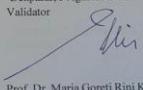
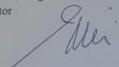
<p><b>FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN</b>  <b>PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA</b>  <b>MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN</b>  <b>KETERAMPILAN MEMBACA</b></p> <p><b>SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN</b></p>																																																											
<p><b>Petunjuk Pengisian</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mohon kesedian Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.</li> <li>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</li> <li>3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan terkait butir pernyataan pada instrumen.</li> </ol>																																																											
<p><b>B. Lembar Validasi Instrumen Uji Media Pembelajaran</b></p>																																																											
<b>No</b>	<b>Aspek</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Penilaian Ahli</b>																																																								
			Sangat Relevan	Relevan	Kurang Relevan	Tidak Relevan	Catatan																																																				
<b>1.</b> Tampilan	1. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.	✓																																																									
	2. Ketepatan proporsi <i>layout</i> .	✓																																																									
	3. Ketepatan pemilihan <i>font</i> agar mudah dibaca.	✓																																																									
	4. Ketepatan ukuran <i>font</i> agar mudah dibaca.	✓																																																									
	5. Ketepatan warna teks agar mudah dibaca.	✓																																																									
	6. Komposisi gambar.	✓																																																									
	7. Ukuran gambar.	✓																																																									
	8. Kualitas tampilan gambar.	✓																																																									
	9. Kesesuaian animasi dengan materi.	✓																																																									
	10. Kemenarikan animasi.	✓																																																									
	11. Ketepatan pemilihan <i>background</i> dengan materi.	✓																																																									
																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">Sa</td> <td style="width: 10%;">Pe</td> <td style="width: 10%;">Pen</td> <td style="width: 10%;">Inst</td> <td style="width: 10%;">Nan</td> <td style="width: 10%;">Inst</td> <td style="width: 10%;">Deng</td> <td style="width: 10%;">Media</td> <td style="width: 10%;">Menü</td> <td style="width: 10%;">Pemex</td> <td style="width: 10%;">urutan</td> <td style="width: 10%;">Menut</td> </tr> <tr> <td colspan="12" style="text-align: center; padding: 5px;">           1. Ketepatan sound effect dengan animasi. ✓            13. Ketepatan pemilihan video dengan animasi. ✓            14. Kualitas komik. ✓            15. Kemenarikan cover depan. ✓            16. Kesesuaian tampilan dengan isi. ✓         </td> </tr> <tr> <td colspan="12" style="text-align: center; padding: 5px;">           2. Program            1. Kesesuaian dengan pengguna. ✓            2. Fleksibilitas. ✓            3. Kelengkapan petunjuk penggunaan. ✓            4. Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. ✓            5. Ketepatan penggunaan tombol navigasi. ✓            6. Ketepatan kinerja interactive link. ✓         </td> </tr> <tr> <td colspan="12" style="text-align: center; padding: 5px;"> <b>C. Catatan/Komentar/Saran</b>            Backsound dan komik cerita disesuaikan dengan tema cerita, menambahkan - Ilustrasi cerita boku menangis dan istirahat yang cocok dengan cerita boku menangis.         </td> </tr> </table>												Sa	Pe	Pen	Inst	Nan	Inst	Deng	Media	Menü	Pemex	urutan	Menut	1. Ketepatan sound effect dengan animasi. ✓ 13. Ketepatan pemilihan video dengan animasi. ✓ 14. Kualitas komik. ✓ 15. Kemenarikan cover depan. ✓ 16. Kesesuaian tampilan dengan isi. ✓												2. Program 1. Kesesuaian dengan pengguna. ✓ 2. Fleksibilitas. ✓ 3. Kelengkapan petunjuk penggunaan. ✓ 4. Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. ✓ 5. Ketepatan penggunaan tombol navigasi. ✓ 6. Ketepatan kinerja interactive link. ✓												<b>C. Catatan/Komentar/Saran</b> Backsound dan komik cerita disesuaikan dengan tema cerita, menambahkan - Ilustrasi cerita boku menangis dan istirahat yang cocok dengan cerita boku menangis.											
Sa	Pe	Pen	Inst	Nan	Inst	Deng	Media	Menü	Pemex	urutan	Menut																																																
1. Ketepatan sound effect dengan animasi. ✓ 13. Ketepatan pemilihan video dengan animasi. ✓ 14. Kualitas komik. ✓ 15. Kemenarikan cover depan. ✓ 16. Kesesuaian tampilan dengan isi. ✓																																																											
2. Program 1. Kesesuaian dengan pengguna. ✓ 2. Fleksibilitas. ✓ 3. Kelengkapan petunjuk penggunaan. ✓ 4. Menyajikan tolok ukur keberhasilan pembelajaran. ✓ 5. Ketepatan penggunaan tombol navigasi. ✓ 6. Ketepatan kinerja interactive link. ✓																																																											
<b>C. Catatan/Komentar/Saran</b> Backsound dan komik cerita disesuaikan dengan tema cerita, menambahkan - Ilustrasi cerita boku menangis dan istirahat yang cocok dengan cerita boku menangis.																																																											

Denpasar, 16 Agustus 2025  
 Validator,  
  
 Cindyria, M.Pd.  
 NIP 1991063720212002

## Lampiran 6 Angket Penilaian Produk Ahli Isi/Materi I

<p><b>ANGKET PENILAIAN PRODUK</b></p> <p><b>PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA</b></p> <p><b>PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN (AHLI ISI/MATERI)</b></p> <p>Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan</p> <p>Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan.</p> <p>Peneliti : Deva Ayu Meitha Dwipayanti</p> <p>Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing I) Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih, M.Pd (Pembimbing II)</p> <p>Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha</p> <p>Nama Validator : Chindytia, M.Pd</p> <p>Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha</p> <p>Dengan hormat,</p> <p>Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan", saya mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Komik Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian komik literasi digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya komik literasi digital yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penilaian, komentar serta saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan pada komik literasi digital yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediannya untuk mengisi angket penilaian isi/materi ini, saya ucapan terima kasih.</p>	<p><b>E. Petunjuk</b> Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir pada penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.</p> <p><b>Keterangan Skala:</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Skor</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Skor 4</td> <td>Sangat Setuju</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Skor 3</td> <td>Setuju</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Skor 2</td> <td>Tidak Setuju</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Skor 1</td> <td>Sangat Tidak Setuju</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>F. Penilaian Produk oleh Ahli Isi/Materi</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek/Pernyataan</th> <th colspan="4">Skala Penilaian</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Kurikulum</b></td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Materi</b></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kebenaran materi.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Ketepatan materi.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kerutinan materi.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Materi mudah dipahami.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Tata Bahasa</b></td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Formatif</b></td> </tr> <tr> <td>9.</td> <td>Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Skor	Keterangan	1.	Skor 4	Sangat Setuju	2.	Skor 3	Setuju	3.	Skor 2	Tidak Setuju	4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju	No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian				4	3	2	1	<b>Aspek Kurikulum</b>						1.	Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				<b>Aspek Materi</b>						3.	Kebenaran materi.	✓				4.	Ketepatan materi.		✓			5.	Kerutinan materi.	✓				6.	Materi mudah dipahami.	✓				<b>Aspek Tata Bahasa</b>						7.	Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.			✓		8.	Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.		✓			<b>Aspek Formatif</b>						9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓			
No	Skor	Keterangan																																																																																																						
1.	Skor 4	Sangat Setuju																																																																																																						
2.	Skor 3	Setuju																																																																																																						
3.	Skor 2	Tidak Setuju																																																																																																						
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju																																																																																																						
No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian																																																																																																						
		4	3	2	1																																																																																																			
<b>Aspek Kurikulum</b>																																																																																																								
1.	Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓																																																																																																						
2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓																																																																																																						
<b>Aspek Materi</b>																																																																																																								
3.	Kebenaran materi.	✓																																																																																																						
4.	Ketepatan materi.		✓																																																																																																					
5.	Kerutinan materi.	✓																																																																																																						
6.	Materi mudah dipahami.	✓																																																																																																						
<b>Aspek Tata Bahasa</b>																																																																																																								
7.	Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.			✓																																																																																																				
8.	Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.		✓																																																																																																					
<b>Aspek Formatif</b>																																																																																																								
9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓																																																																																																						
<p><b>G. Catatan/Komentar/Saran</b> Materi sesuai dengan dengan anak..Soal..kayauasi..Untuk...mengisi..danya..berpikir..kerus..Siswaa.....</p> <p><b>H. Kesimpulan</b> Produk ini dinyatakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Layak untuk digunakan</li> <li>2. Layak untuk digunakan dengan revisi</li> <li>3. Tidak layak digunakan</li> </ol> <p>(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)</p> <p>Denpasar, 5 Agustus 2025 Validator  Chindytia, M.Pd. NIP. 199106172024212002</p>	<p><b>PERNYATAAN</b></p> <p>Saya yang beranda tangan di bawah ini: Nama : Chindytia, M.Pd. NIP : 199106172024212002</p> <p>Menyatakan bahwa saya telah mereview dan menilai isi multimedia digital pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan" yang disusun oleh: Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti NIM : 2111031370 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.</p> <p>Denpasar, 5 Agustus 2025 Validator  Chindytia, M.Pd. NIP. 199106172024212002</p>																																																																																																							

## Lampiran 7 Angket Penilaian Produk Ahli Isi/Materi II

<p><b>ANGKET PENILAIAN PRODUK</b>  <b>PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA</b></p> <p><b>PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN (AHLI ISI/MATERI)</b></p> <p>Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan</p> <p>Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan</p> <p>Peneliti : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing I) Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih, M.Pd (Pembimbing II)</p> <p>Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha Nama Validator : Prof. Dr. Maria Goreti Kristiantari, M.Pd. Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha</p> <p>Dengan hormat,</p> <p>Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi/materi. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian komik literasi digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya komik literasi digital yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penilaian, komentar serta saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan pada komik literasi digital yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket yang dikembangkan.</p>	<p><b>E. Petunjuk</b>  Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir pada penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.</p> <p><b>Keterangan Skala:</b></p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Skor</th> <th>Keterangan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Skor 4</td> <td>Sangat Setuju</td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Skor 3</td> <td>Setuju</td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Skor 2</td> <td>Tidak Setuju</td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Skor 1</td> <td>Sangat Tidak Setuju</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>F. Penilaian Produk oleh Ahli Isi/Materi</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek/Pernyataan</th> <th colspan="4">Skala Penilaian</th> </tr> <tr> <th>4</th> <th>3</th> <th>2</th> <th>1</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Kurikulum</b></td> </tr> <tr> <td>1.</td> <td>Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Materi</b></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kebenaran materi.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Ketepatan materi.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kerurutan materi.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Materi mudah dipahami.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Tata Bahasa</b></td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6"><b>Aspek Formatif</b></td> </tr> <tr> <td>9.</td> <td>Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No	Skor	Keterangan	1.	Skor 4	Sangat Setuju	2.	Skor 3	Setuju	3.	Skor 2	Tidak Setuju	4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju	No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian				4	3	2	1	<b>Aspek Kurikulum</b>						1.	Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓				2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				<b>Aspek Materi</b>						3.	Kebenaran materi.	✓				4.	Ketepatan materi.	✓				5.	Kerurutan materi.	✓				6.	Materi mudah dipahami.	✓				<b>Aspek Tata Bahasa</b>						7.	Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.		✓			8.	Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.	✓				<b>Aspek Formatif</b>						9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓			
No	Skor	Keterangan																																																																																																						
1.	Skor 4	Sangat Setuju																																																																																																						
2.	Skor 3	Setuju																																																																																																						
3.	Skor 2	Tidak Setuju																																																																																																						
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju																																																																																																						
No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian																																																																																																						
		4	3	2	1																																																																																																			
<b>Aspek Kurikulum</b>																																																																																																								
1.	Materi yang disajikan pada komik literasi digital sesuai dengan capaian pembelajaran.	✓																																																																																																						
2.	Capaian pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓																																																																																																						
<b>Aspek Materi</b>																																																																																																								
3.	Kebenaran materi.	✓																																																																																																						
4.	Ketepatan materi.	✓																																																																																																						
5.	Kerurutan materi.	✓																																																																																																						
6.	Materi mudah dipahami.	✓																																																																																																						
<b>Aspek Tata Bahasa</b>																																																																																																								
7.	Penggunaan Bahasa yang tepat dan mudah dipahami.		✓																																																																																																					
8.	Kesesuaian teks dengan alur cerita pada komik berbasis literasi digital.	✓																																																																																																						
<b>Aspek Formatif</b>																																																																																																								
9.	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	✓																																																																																																						
<p><b>C. Catatan/Komentar/Saran</b></p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><b>D. Kesimpulan</b></p> <p>Produk ini dinyatakan:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Layak untuk digunakan ✓</li> <li>2. Layak untuk digunakan dengan revisi</li> <li>3. Tidak layak digunakan</li> </ol> <p>(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)</p> <p>Denpasar, 5 Agustus 2025 Validator  Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. NIP. 195903211983032003</p>	<p><b>PERNYATAAN</b></p> <p>Saya yang bertanda tangan di bawah ini:</p> <p>Nama : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. NIP : 195903211983032003</p> <p>Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi multimedia digital pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan" yang disusun oleh:</p> <p>Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti NIM : 2111031370 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.</p> <p>Denpasar, 5 Agustus 2025 Validator  Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. NIP. 195903211983032003</p>																																																																																																							

Lampiran 8 Angket Penilaian Produk Ahli Desain Instruksional

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL  
PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN MEMBACA  
SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN  
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)**

**Identitas Peneliti**

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan
Sasaran Program	:	Siswa Kelas III di SD Negeri 19 Pemecutan
Peneliti	:	Dewa Ayu Meitha Dwipayanti
Pembimbing	:	Prof. Dr. Maria Goreti Kristiantari, M.Pd.. (Pembimbing I)  Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih, M.Pd.. (Pembimbing II)
Instansi	:	Universitas Pendidikan Ganesha

**Identitas Validator**

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

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai " Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan ", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian

terhadap media pembelajaran sebagai salah satu inovasi Komik Berbasis Literasi Digital Pad untuk siswa kelas III yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain instruksional. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pelajaran Bahasa Indonesia materi cerita dongeng. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak Setuju
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Instruksional

	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Tujuan</b>					
10.	Tujuan pembelajaran pada komik disajikan dengan jelas	✓			
11.	Tujuan pembelajaran konsisten dengan materi pada komik.	✓			
<b>Aspek Strategi</b>					
12.	Penyampaian materi memberikan langkah-langkah logis dalam mempelajarinya.		✓		

13.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓			
14.	Penyampaian materi memberikan contoh-contoh nyata yang jelas.		✓		
15.	Penyajian materi menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
16.	Memberikan kesempatan pada siswa untuk belajar mandiri.	✓			

#### Aspek Evaluasi

17.	Memberikan soal latihan untuk pemahaman konsep.		✓		
18.	Soal yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
19.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.				

#### C. Catatan/Komentar/Saran

1. Kecepatan suara narator diperlambat, karena sasarannya adalah siswa Kelas III.

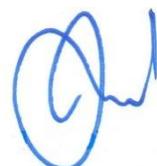
#### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 10 Agustus 2025  
 Validator/Ahli Instruksional,  
 Desain



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 19710815 200112 1 001

## PERNYATAAN

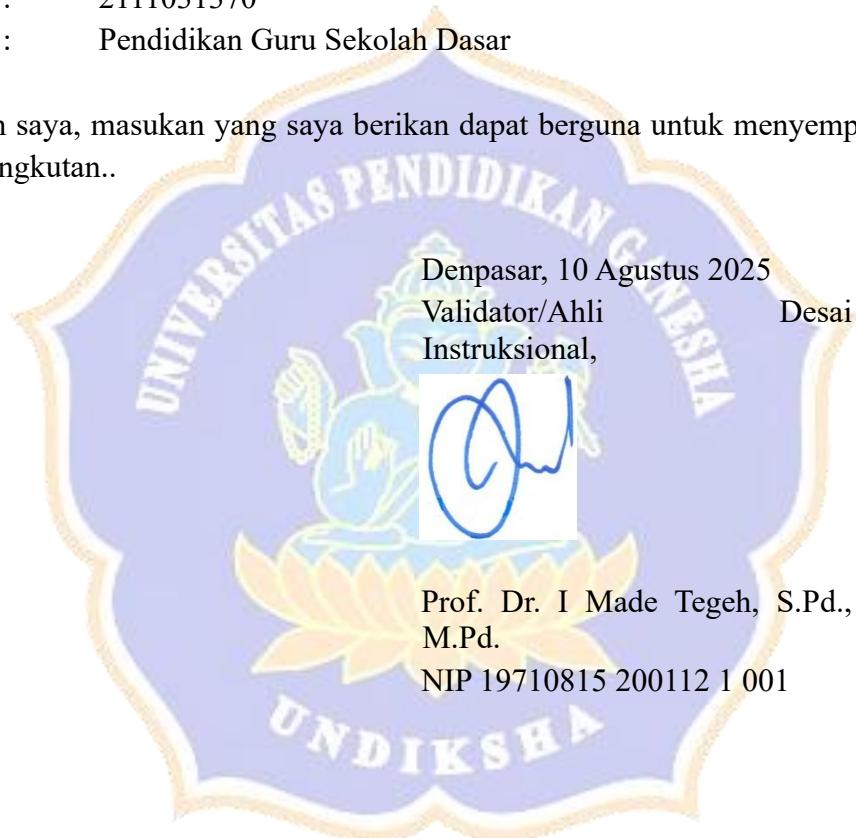
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain instruksional dari Multimedia berbasis Kontekstual pada skripsi yang berjudul " Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan " yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti  
NIM : 2111031370  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi yang bersangkutan..



Lampiran 9 Angket Penilaian Produk Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA**

**MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN**

**KETERAMPILAN MEMBACA**

**PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN**

**(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan.

Peneliti	: Dewa Ayu Meitha Dwiapayanti	
Pembimbing	: Prof. Dr. Maria Goreti Kristiantari, M.Pd..	(Pembimbing I)
	Anak Agung Ayu Dewi Sutyaningsih, M.Pd	(Pembimbing II)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha	
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Tegeh, S. Pd., M.Pd.	
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha	
Dengan hormat,		

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan”, saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian komik literasi digital yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya komik literasi digital

yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III muatan pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca. Penilaian, komentar serta saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan pada komik literasi digital yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.



### A. Petunjuk

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir pada penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

#### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak Setuju
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

### B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek	Indikator	Skala Penilaian			
			1	2	3	4
1	Tampilan	1. Tampilan media komik berbasis literasi digital menarik				✓
		2. Pemilihan warna pada media serasi dengan animasi				✓
		3. Tulisan terlihat dengan jelas atau mudah dibaca				✓
2	Kualitas Visual	4. Kualitas elemen media yang menarik				✓
		5. Peletakan elemen yang tepat			✓	

3	Suara	6. Ketepatan intonasi (nada, harmoni, dan interval)			✓	
		7. Artikulasi yang jelas				✓
		8. Suara jelas, keserasian volume suara			✓	



### C. Catatan/Komentar/Saran

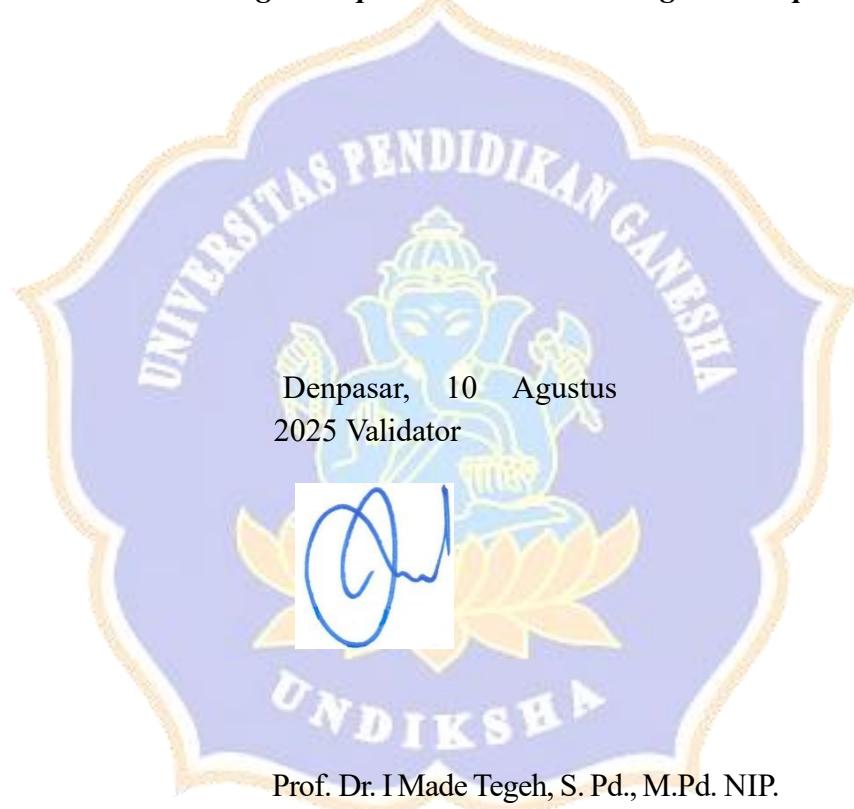
1. Pada cover perlu ditambahkan sasaran dan nama pengembang.

### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

*(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu)*



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

**NIP** **19710815 200112 1 001**

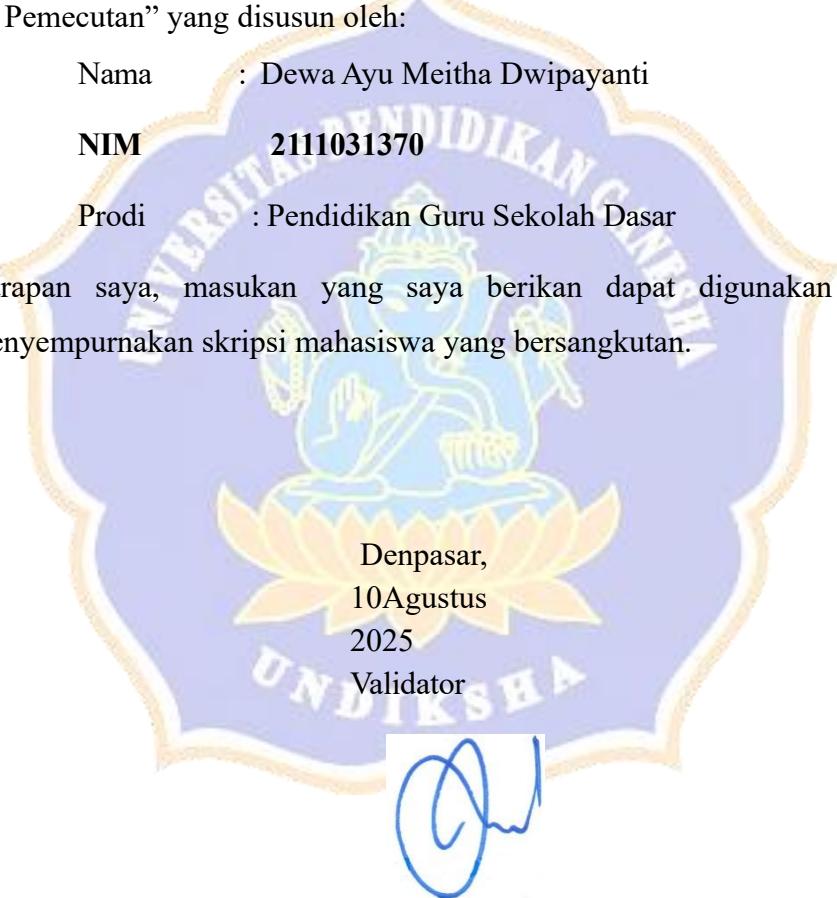
Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi multimedia digital pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pada Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan” yang disusun oleh:

Nama : Dewa Ayu Meitha Dwipayanti

**NIM** **2111031370**

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.



Prof. Dr. I Made Tegeh,  
S.Pd., M.Pd. NIP.  
19710815 200112 1 001

Lampiran 10 Modul Ajar

## **MODUL AJAR BAHASA INDONESIA**

### **SD KELAS III**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS PENULIS</b>	
Penyusun	: Dewa Ayu Meitha Dwipayanti
Instansi	: SD Negeri 19 Pemecutan
Tahun Pelajaran	: Tahun 2024/2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	: B / III
Materi Pokok	: Cerita Dongeng
Alokasi Waktu	: 3 JP
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ Peserta didik telah mengenal bentuk teks naratif sederhana.</li> <li>♦ Peserta didik telah memiliki pengalaman membaca cerita bergambar.</li> <li>♦ Peserta didik mampu memahami isi teks pendek secara literal.</li> </ul>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhhlak mulia,</li> <li>2) Bergotong-royong,</li> <li>3) Mandiri,</li> <li>4) Bernalar kritis,</li> <li>5) Kreatif.</li> </ol>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Sumber Belajar :</b> Buku Bahasa Indonesia Kelas III, Komik cerita dongeng Nusantara, dan Internet.</li> <li>❖ <b>Alat Pembelajaran :</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Komik cerita dongeng dalam bentuk cetak/digital</li> <li>2) LCD/Proyektor</li> <li>3) Papan tulis dan spidol</li> <li>4) Alat tulis siswa</li> </ol> </li> </ul>	
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami mater iajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan kemampuan: mencerna dan memahami dengan cepat, dan mampu mencapai keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS).</li> </ul>	

## F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

### KOMPONEN INTI

#### ❖ Capaian Pembelajaran:

1. Peserta didik mampu memahami dan menceritakan kembali isi cerita naratif berupa dongeng yang dibacakan/dibaca secara mandiri dengan kalimat sendiri.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran :**

  1. Siswa dapat menyebutkan tokoh, latar, dan alur dalam dongeng yang dibaca.
  2. Siswa dapat membaca cerita dongeng dengan lafal dan intonasi yang tepat.
  3. Siswa dapat menceritakan kembali isi dongeng secara runtut dan kreatif.
  4. Siswa dapat menyampaikan nilai-nilai moral yang terdapat dalam cerita.

#### ❖ Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang kamu ketahui tentang dongeng?
2. Apa manfaat membaca cerita dongeng?
3. Pernahkah kamu membaca komik? Bagaimana menurutmu?

### Kegiatan Pendahuluan

#### Kegiatan Orientasi

- a. Guru mengucapkan salam kepada peserta didik
- b. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
- c. Guru meminta peserta didik untuk merapikan diri dan keadaan sekelilingnya agar pembelajaran berlangsung dengan nyaman
- d. Guru menanyakan kesiapan peserta didik untuk belajar, mengecek kehadiran dan membuat kesepakatan pembelajaran (**Communication**)
- e. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu wajib nasional yaitu Dari Sabang Sampai Merauke
- f. Guru mempersilahkan siswa untuk melakukan kegiatan literasi dengan narasi pembuka pada Buku Siswa (**Kegiatan Literasi**)

#### Kegiatan Apersepsi

- a. Guru melakukan apersepsi dengan memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik. (**Bernalar Kritis**)
  1. Apa yang kamu ketahui tentang dongeng?
  2. Apa manfaat membaca cerita dongeng?
  3. Pernahkah kamu membaca komik? Bagaimana menurutmu?

#### Kegiatan Motivasi

- a. Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dipelajari
- b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilaksanakan

#### Kegiatan Inti

##### **Fase 1 Stimulation (Stimulasi)**

- a. Siswa melihat komik digital dongeng yang ditampilkan melalui LCD/proyektor.
- b. Guru membacakan narasi pembuka sambil mengarahkan fokus pada ilustrasi.

## **Fase 2 Problem Statement (Identifikasi Masalah)**

Guru menanyakan:

1. “Siapa tokoh utama dalam cerita ini?”
2. “Apa yang terjadi dalam cerita ini?”
3. “Apa pesan moral dari kisah tersebut?”

## **Fase 3 Data Collection (Pengumpulan Informasi)**

a. Siswa membaca ulang komik digital melalui gawai (mandiri atau berpasangan).

b. Siswa mengisi lembar kerja digital yang berisi:

1. Nama tokoh, latar, dan urutan peristiwa
2. Kata sulit dan maknanya
3. Pesan moral

## **Fase 4 Data Processing (Pengolahan Informasi)**

a. Siswa mendiskusikan isi cerita dalam kelompok kecil.

b. Setiap kelompok menyusun ulang cerita menjadi ringkasan singkat atau membuat urutan gambar digital.

## **Fase 5 Verification (Pembuktian)**

a. Setiap kelompok mempresentasikan isi cerita dan pesan moralnya melalui media digital (Google Slides/poster).

## **Kegiatan Penutup**

## **Fase 6. Generalization (Penarikan Simpulan)**

a. Guru memandu siswa menyimpulkan:

1. Unsur dongeng (tokoh, latar, alur, amanat)

2. Ciri khas cerita dongeng (tokoh hewan, ajaib, berisi nasihat)

b. Siswa merefleksikan pembelajaran melalui kuis digital (Kahoot/Quizizz).

c. Guru memberikan umpan balik dan penguatan nilai karakter dari cerita.

d. Guru menugaskan siswa membuat cerita dongeng sendiri dengan ilustrasi sederhana di rumah.



### Mengamati

Perhatikan gambar berikut ini.

Menurut kalian, apa maksud gambar ini?  
Tandai jawaban yang tepat pada tabel.



Maksud Gambar	Pendapat Kalian		
	Setuju	Tidak Setuju	Alasan
Menunjukkan sikap teman yang baik			
Menunjukkan manfaat kerja sama dengan teman			
Menunjukkan cara berteman			

Setelah mengamati gambar, kalian dapat menyebutkan tujuan gambar ini dibuat.



## Berdiskusi

Duduklah melingkar, bekerjalah dalam kelompok.

Berceritalah tentang seorang teman.

Lakukan secara bergiliran.

Berbicaralah dengan penuh semangat.

Gunakan pertanyaan berikut ini sebagai petunjuk.

. Berapa jumlah anggota kelompok kalian?



. Siapa nama teman yang duduk di sebelah kanan kalian?



. Apakah rumah kalian berdekatan?



. Kegiatan apa yang paling sering kalian lakukan bersama di sekolah atau di rumah?





## Menirukan dan Melakukan

Simaklah dengan cermat.

- Guru akan membacakan kalimat-kalimat ini.
- Acungkan tangan kanan jika jawabannya “teman yang baik”.
- Acungkan tangan kiri jika jawabannya “bukan teman yang baik”.



- Mau membantu saat teman perlu bantuan
- Meminta izin saat meminjam pensil
- Berterima kasih setelah dibantu
- Berbuat iseng sehingga membuat teman kesal
- Mengucapkan “tolong” ketika meminta bantuan
- Berbuat curang saat bermain
- Meminta maaf saat melakukan kesalahan
- .....



Tebak-tebakan ini bisa kalian lakukan  
bergantian bersama teman.

Kalian boleh menambahkan kalimat sendiri.

Perhatikan guru agar kalian dapat menyimak instruksi yang diberikan secara lisan.



## Kreativitas

### Kartu Ucapan Terima Kasih

Berterima kasih adalah perilaku terpuji.

Yuk, kita biasakan mengucapkan terima kasih.

Buatlah kartu ucapan terima kasih untuk salah satu teman.

Gunakan kardus bekas kemasan makanan.

Kerjakan di rumah, jadikan kejutan.



Nama Teman

Tuliskan satu  
perbuatan baik  
teman itu



## Membaca

Bekerjalah dalam kelompok.  
Bacalah dengan suara nyaring.



### ISTANA KUE

Sali dan Mina ingin bermain bersama. Sali ingin membuat istana, Mina ingin menjual kue.

Sali punya gagasan, “Bagaimana kalau kita menjual kue di istana?”

Mina mengangguk setuju.

Sali pun membangun istana balok, sementara Mina membuat kue aneka rasa.

Oh, lihat! Ada antrean pembeli.

“Selamat datang di Istana Kue Kegembiraan!” seru mereka berdua.



Sei





## Kosakata Baru

Lengkapi kalimat **rumpang** di bawah ini dengan kosakata yang tepat.



Kata Baruku

**rumpang:** ompong



Ardi dan teman-temannya hendak menonton pertandingan.

Di luar lapangan futsal ada ..... penonton.

Mereka merasa lelah dan gerah.

Tiba-tiba ada yang punya ..... menampilkan hiburan.

Penonton pun mendapatkan .....

antrean

gagasan

kegembiraan





## Membaca

### Fakta atau Fiksi?

Dalam cerita, kalian akan menemukan **fakta** dan **fiksi**.

Berisi hal atau peristiwa yang benar-benar terjadi, misalnya domba sedang makan rumput.

Berisi khayalan atau sesuatu yang tidak nyata, misalnya domba sedang memasak di dapur menggunakan kompor.





- Bacalah kalimat, kemudian amati gambar dalam cerita “Istana Kue”.
- Lengkapi tabel ini dengan fakta dan fiksi.

Fakta	Fiksi
1. Sali dan Mina bermain bersama.	1. Kue dari balok kayu.



## Membaca

### Mengamati Cerita dengan Urutan Awal, Tengah, Akhir

Perhatikan gambar ini.

Amati bagian awal, tengah, dan akhir cerita “Istana Kue”.

**AWAL**



**TENGAH**



**AKHIR**





## Jurnal Membaca

- . Bacalah sebuah buku cerita.
- . Catatlah urutan ceritanya di dalam buku tulis kalian.





## Bahas Bahasa

Ini cerita tentang kerja sama.

Salinlah ke buku tulis.

Perhatikan penggunaan huruf kapital yang benar.

fajar berseru, “hai, yogi! main bola, yuk!”

yogi terlihat ragu. ia menggeleng. rupanya ia ingin membuat lubang persembunyian di pasir.

“aku akan membantumu membuat lubang. setelah itu, maukah kamu bermain bola bersamaku?”

yogi berseru, “ide bagus! yuk!”





## Menulis

Beberapa teman akan bermain di rumah kalian.

Tentukan kegiatan yang akan kalian lakukan bersama.

Tuliskan apa saja yang harus dilakukan agar acara itu lancar.

Perhatikan juga teman yang perlu perhatian khusus.

Berikut ini adalah contoh untuk kalian.

Tiana, Syifa, dan Kristin akan bermain ke rumahku.

Kami akan membuat es buah.

Ini yang harus kulakukan:

+ Mengeluarkan mangkuk dari lemari

+ Menggelar tikar di dapur

+ Merapikan kamarku

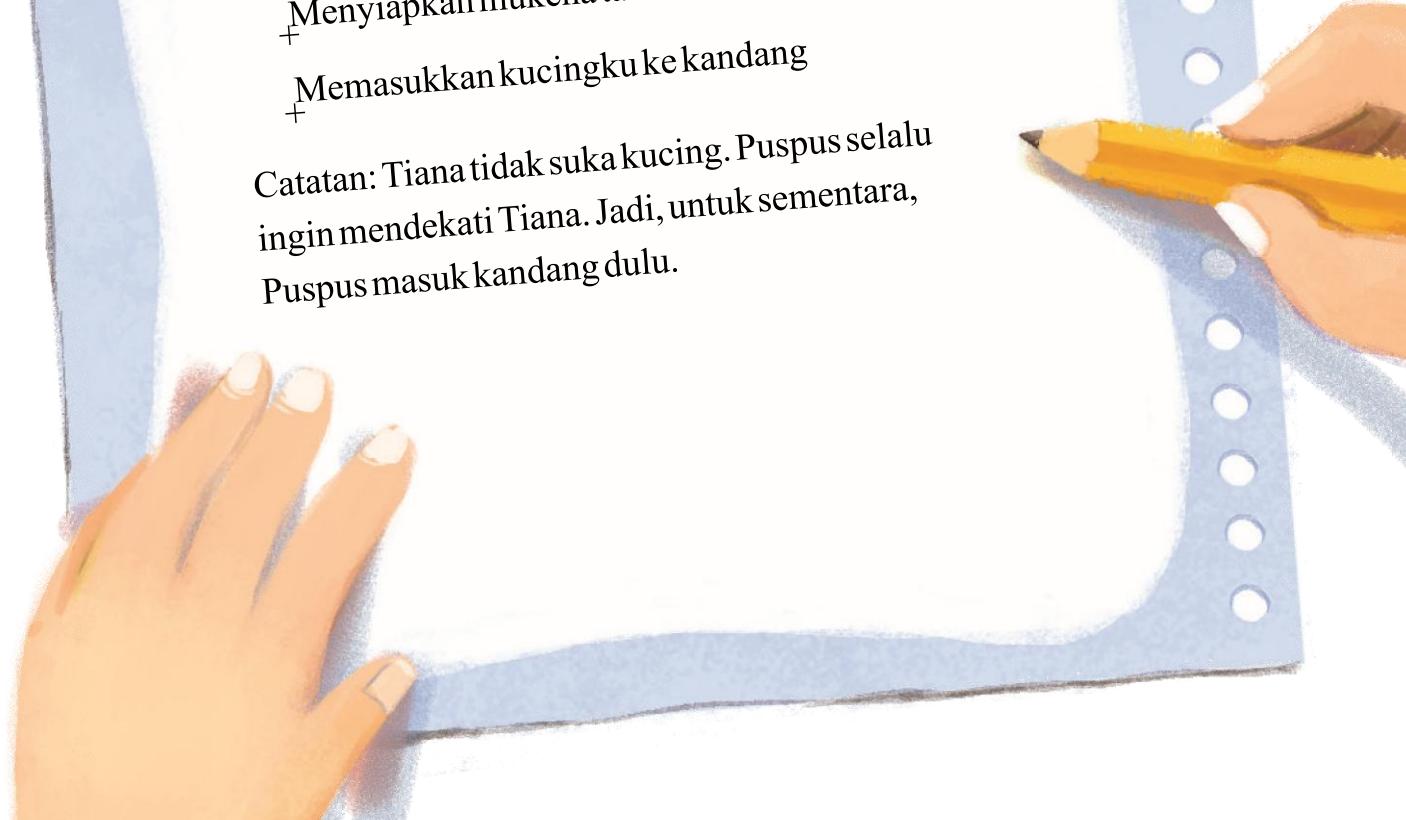
+ Menyiapkan mukena tambahan

+ Memasukkan kucingku ke kandang

Catatan: Tiana tidak suka kucing. Puspus selalu

ingin mendekati Tiana. Jadi, untuk sementara,

Puspus masuk kandang dulu.





## Berdiskusi

Perhatikan gambar ini.



Menurut kalian, tindakan nomor mana yang paling sulit dilakukan?  
Sebutkan alasannya, kemudian sampaikan kepada teman-teman.

Tindakan nomor ..... paling sulit dilakukan karena .....

Saat bersama teman, aku merasa ..... karena .....

Tindakan nomor ..... paling sering kulakukan karena .....





## Refleksi

Asyik! Bab 2 sudah selesai.

Apa saja yang sudah kalian pelajari? Isi dengan tanda centang (✓), ya.

Tentang Bab “Kawan Seiring”	Sudah Dapat	Masih Perlu Belajar Lagi
1. Saya dapat menulis cerita dengan struktur awal, tengah, akhir.		
2. Saya dapat menyebutkan maksud sebuah gambar.		
3. Saya dapat menyimak dan mengikuti instruksi guru.		
4. Saya dapat menjelaskan cara berteman dengan benar.		
5. Saya dapat membedakan gambar fakta dan fiksi.		
6. Saya dapat membuat kalimat dengan urutan SPOK (Subjek – Predikat – Objek – Keterangan).		

**Jawablah dalam buku tulis kalian.**

1. Apakah menurut kalian bekerja sama dengan teman itu menyenangkan?

**TIDAK**    **YA**

2. Tuliskan alasannya.

.....

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

## LKPD

(Lembar Kerja Peserta Didik)

Kelas : 3  
Semester : 1 (Ganjil)  
Tema : 2 Menyayangi Tumbuhan dan Hewan  
Subtema : 3 Menyayangi Tumbuhan  
Pembelajaran : 1



### Ayo Membaca

Bacalah teks berikut dengan membaca nyaring!



Keluarga Dayu sedang bercakap-cakap di teras rumah. Mereka bercerita tentang kegiatan yang dilakukan hari itu. Tiba-tiba Dayu teringat kalau ia belum melakukan tugasnya. Tugas Dayu setiap hari adalah menyiram tanaman di halaman rumah. Setiap anggota keluarga mempunyai kewajiban dan hak masing-masing. Hak dan kewajibannya tergantung dari perannya di dalam keluarga. Di dalam keluarga ada ayah, ibu, dan anak.

Kewajiban ayah melindungi anggota keluarga dan mencari nafkah. Kewajiban ibu merawat anakanak dan mengurus rumah tangga. Kewajiban anak yaitu menghormati orang tua dan belajar dengan tekun. Kewajiban anak juga termasuk tugas-tugas yang harus dilakukannya di rumah. Contohnya kewajiban Dayu, yaitu menyiram tanaman.



## PENILAIAN

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi yang dicatat langsung oleh guru selama proses pembelajaran di dalam jurnal harian. Adapun sikap yang diobservasi yakni keaktifan belajar siswa.

#### b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi tes tertulis berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

#### c. Teknik Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini meliputi penilaian penyelesaian LKPD dan kuis berkelompok

#### Instrumen Penilaian Sikap

##### a. Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

###### 1) Format Lembar Observasi

No.	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi									Total Skor	Nilai		
		Ketaatan Beribadah			Toleransi dalam beribadah			Berperilaku Syukur						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														

Catatan: centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

## 2) Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No.	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1.	Ketaatan beribadah	<p>a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.</p> <p>b. Tertib ketika berdoa.</p> <p>c. Melaksanakan ibadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing.</p>	<p>1 (Perlu Bimbingan)</p> <p>2 (Baik)</p> <p>3 (Sangat Baik)</p>	Jika $\leq 1$ hal dilakukan
2.	Toleransi dalam beribadah	<p>a. Menghormati teman yang berbeda agama. Tidak mengganggu teman pada saat berdoa.</p> <p>b. Tidak menjelaskan agama lain.</p>	<p>1 (Perlu Bimbingan)</p> <p>2 (Baik)</p> <p>3 (Sangat Baik)</p>	Jika $\leq 1$ hal dilakukan  Jika 2 hal dilakukan  Jika 3 hal dilakukan
3.	Berperilaku syukur	<p>a. Tidak suka mengeluh.</p> <p>b. Selalu berterima kasih bila</p>	<p>1 (Perlu Bimbingan)</p>	Jika $\leq 1$ hal dilakukan

		c. menerima pertolongan. Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka.		Jika 2 hal dilakukan
			2 (Baik)	
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

### N.1.1

Penilaian (Penskoran) :  $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$



## Instrumen Penilaian Sikap Sosial

### 1) Format Lembar Observasi

No.	Nama Siswa	Banyak Indikator yang Terpenuhi									Total Skor	Nilai		
		Disiplin			Tanggung Jawab			Percaya Diri						
		1	2	3	1	2	3	1	2	3				
1.														
2.														
3.														
4.														
5.														

Catatan: centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

### 2) Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No.	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1.	Disiplina	a. Mengikuti kegiatan pembelajaran tepat waktu. b. Tidak bermain atau bercanda ketika kegiatan berlangsung.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan

		c. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan seragam yang rapi sesuai aturan.	3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
2.	Tanggung Jawab	a. Melakukan instruksi yang diarahkan oleh guru. b. Mengerjakan tugas dengan baik. c. Mengumpulkan tugas tepat waktu.	1 (Perlu Bimbingan)  2 (Baik)  3 (Sangat Baik)	Jika $\leq 1$ hal dilakukan  Jika 2 hal dilakukan  Jika 3 hal dilakukan
3.	Percaya Diri	a. Berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya. b. Tidak mudah putus asa dalam melaksanakan tugas. c. Bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerjanya.	1 (Perlu Bimbingan)  2 (Baik)  3 (Sangat Baik)	Jika $\leq 1$ hal dilakukan  Jika 2 hal dilakukan  Jika 3 hal dilakukan

$$\text{Penilaian (Penskoran)} : \frac{To}{To} \quad \frac{ni}{ni} \quad \frac{sis}{maksima} \quad 1$$

_____	1
-------	---

Instrumen Penilaian Aspek Pengetahuan  
**(Soal terlampir)**

Keterangan:

Bobot Soal

Benar: 1

Salah: 0

Skor Maksimal = 10

$$Skor \\ N2 = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100$$



No.	Nama Peserta Didik	Skor Benar	Nilai
1			
2			
3			
4			
5			

#### 4. Instrumen Penilaian Keterampilan

##### a. Format Lembar Observasi

No	Nama Peserta Didik	Rincian Unjuk Kerja						Total Skor	Nilai
		Kemampuan Presentasi			Keaktifan Berdiskusi				
1	2	3	1	2	3				
1									
2									
3									
4									
5									

Catatan: centang (✓) pada bagian yang memenuhi kriteria.

#### KISI-KISI SOAL EVALUASI

No	Indikator	Nomor Soal	Bentuk Soal	Level Kognitif
1	Mengidentifikasi tokoh utama dalam dongeng	1	Pilihan Ganda	Pengetahuan
2	Menjelaskan watak tokoh utama	2	Pilihan Ganda	Pemahaman
3	Menentukan tujuan tokoh dalam cerita	3	Pilihan Ganda	Pemahaman
4	Mengidentifikasi latar tempat cerita	4	Pilihan Ganda	Pengetahuan
5	Mengidentifikasi latar waktu dalam cerita	5	Pilihan Ganda	Pengetahuan
6	Menjelaskan karakter tokoh lain dalam cerita	6	Pilihan Ganda	Pemahaman
7	Menyimpulkan nilai/ajaran dari cerita	7	Pilihan Ganda	Aplikasi
8	Menentukan pesan moral dari cerita	8	Pilihan Ganda	Aplikasi
9	Mengklasifikasi jenis teks dongeng	9	Pilihan Ganda	Pengetahuan
10	Menjelaskan tindakan tokoh dalam cerita	10	Pilihan Ganda	Pemahaman



**SOAL EVALUASI**  
**KELAS III MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

---

***Identitas Peserta Didik***

Nama : .....

No. Absen : .....

Kelas : .....

Tanggal : .....

**Petunjuk Umum:**

1. Sebelum mengerjakan soal, bacalah materi yang sudah tersedia pada bahan ajar terlebih dahulu.
2. Cermati setiap perintah yang ada pada soal.
3. Kerjakan soal evaluasi secara individu.
4. Apabila terdapat petunjuk yang kurang jelas, silahkan ditanyakan pada guru.
5. Tuliskan jawaban pada lembar jawaban yang telah disediakan

**Bacalah dongeng “Si Kancil dan Buaya” dalam bentuk komik, lalu jawablah pertanyaan berikut!**

**Si Kancil dan Buaya**

Pada suatu hari yang cerah, Si Kancil merasa lapar dan ingin mencari makanan di seberang sungai. Di seberang sungai terdapat kebun timun yang segar. Namun, sungai itu dipenuhi oleh buaya yang ganas dan lapar.

Si Kancil berpikir keras bagaimana caranya agar bisa menyeberang tanpa dimakan buaya. Setelah berpikir, muncullah ide cerdiknya.

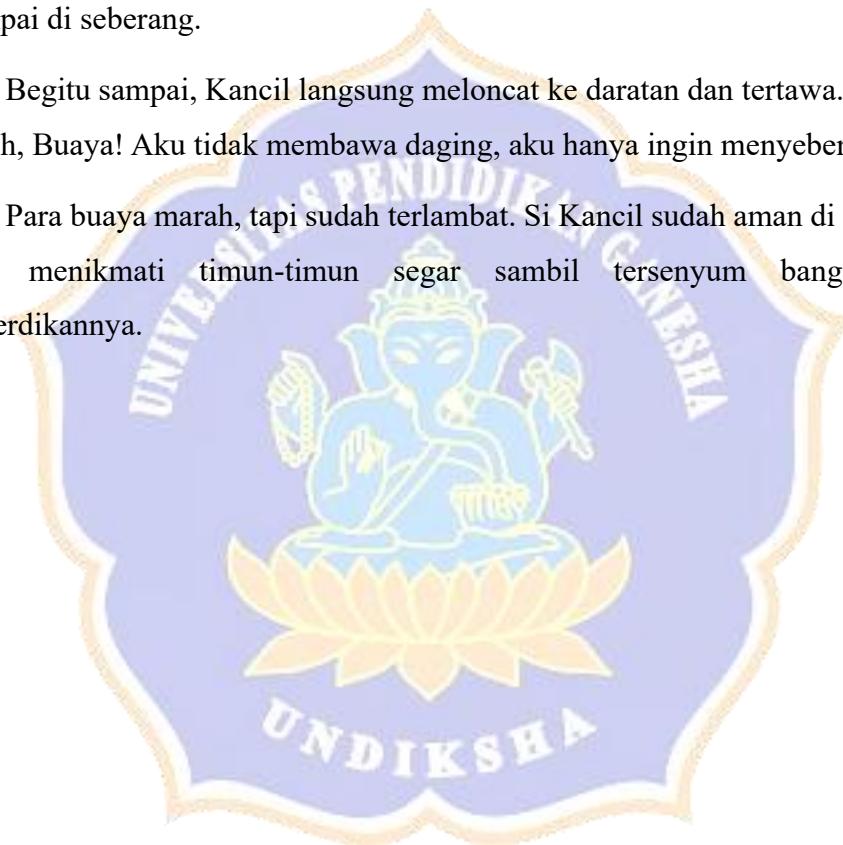
Ia berjalan ke tepi sungai dan berseru, “Wahai para buaya! Aku membawa kabar baik. Raja Hutan ingin membagikan daging kepada kalian semua. Tapi sebelumnya aku harus menghitung jumlah buaya di sungai ini!”

Mendengar hal itu, para buaya merasa senang. “Baiklah, hitunglah kami!” kata salah satu buaya. Buaya-buaya itu pun berjajar dari tepi sungai hingga ke seberang.

Dengan hati-hati, Si Kancil melompat dari punggung buaya satu ke buaya lainnya sambil berpura-pura menghitung, “Satu... dua... tiga...” hingga ia sampai di seberang.

Begitu sampai, Kancil langsung meloncat ke daratan dan tertawa. “Terima kasih, Buaya! Aku tidak membawa daging, aku hanya ingin menyeberang!”

Para buaya marah, tapi sudah terlambat. Si Kancil sudah aman di seberang dan menikmati timun-timun segar sambil tersenyum bangga atas kecerdikannya.



**Soal:**

1. Tokoh utama dalam cerita “Si Kancil dan Buaya” adalah ...
  - A. Buaya
  - B. Harimau
  - C. Kancil
  - D. Gajah
  
2. Watak Si Kancil dalam cerita tersebut adalah ...
  - A. Penakut dan pemalu
  - B. Pemberani dan kuat
  - C. Cerdik dan licik
  - D. Baik hati dan penyayang
  
3. Apa tujuan Kancil menghitung jumlah buaya?
  - A. Agar bisa menyeberangi sungai
  - B. Untuk mengetahui jumlah buaya
  - C. Untuk memberi makan buaya
  - D. Karena diminta oleh Raja Hutan
  
4. Latar tempat cerita dongeng “Si Kancil dan Buaya” adalah ...
  - A. Di kebun binatang
  - B. Di sungai
  - C. Di gunung
  - D. Di desa
  
5. Latar waktu yang sesuai dengan cerita dongeng tersebut adalah ...
  - A. Malam hari
  - B. Siang hari
  - C. Pagi hari
  - D. Musim hujan
  
6. Tokoh buaya dalam cerita digambarkan sebagai ...
  - A. Bijaksana
  - B. Pemarah
  - C. Mudah ditipu
  - D. Penolong
  
7. Sikap Kancil dalam cerita dapat kita pelajari sebagai contoh bahwa ...
  - A. Menipu adalah perbuatan baik
  - B. Kecerdikan dapat digunakan untuk menghindari bahaya
  - C. Hewan buas tidak boleh didekati
  - D. Berani melawan teman adalah penting
  
8. Pesan moral dari dongeng tersebut adalah ...
  - A. Kita harus kuat untuk bisa menang
  - B. Kita harus bisa berbohong agar selamat

C. Kita harus cerdik dalam menghadapi masalah  
D. Kita harus bersikap kasar pada hewan buas

**9.** Cerita dongeng seperti “Si Kancil dan Buaya” termasuk dalam jenis ...

- A. Cerita nyata
- B. Cerita fiksi
- C. Cerita sejarah
- D. Cerita ilmiah

**10.** Apa yang dilakukan Kancil setelah berhasil menyeberangi sungai?

- A. Berterima kasih kepada Buaya
- B. Memberi makan buaya
- C. Tertawa dan lari pergi
- D. Menangis karena takut



## Lampiran 11 Daftar Hadir

DAFTAR HADIR		
SUBJEK UJI COBA INSTRUMEN		
Penelitian : Pengembangan Media Komik Komik Berbasis Literasi Digital Pada Muatan Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan .		
NO	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Agus Reivano Narendra Prasetya Putra	
2	Alifah Nur Cahyani	
3	Agila Romessa Putri	
4	Arylla Queenby Novianza	
5	Ayunda Putri Apriyadi	
6	I Dewa Gede Satwika Adistayana	
7	I Komang Juna Sankhara	
8	I Komang Widi Arsa	
9	I Made Ary Natha Wiguna	
10	I Made Nurendra Wilkantrara	
11	I Putu Wira Pradnyana Putra	
12	Irdn Ayu Lailitha Aisvaryya Saraswati Pidada	
13	Kadek Dewi Cahaya Oktania	
14	Kadek Dio Agus Saputra	
15	Kadek Nathan Pradipita Putra Gelgel	
16	Ketut Priska Dewi Naura	
17	Komang Anindhitia Septiana Dewi	
18	Komang Restu Devananta Putra	
19	Komang Sansita Davin Putri Wedanta	
20	Made Bayanaka Reykiano	
21	Made Mikhayla Aneska Sukma	
22	Nadhifa Rohijatul Jannah	
23	Ni Luh Ayu Sri Septiana Putri	
24	Ni Nyoman Ayu Dara Lastini	

DIKSP

## Lampiran 12 Angket Penilaian Uji Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MULAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN TAHUN AJARAN 2024/2025**  
SD COBA KELOMPOK KECIL

**A. Identitas Peserta didik**

Nama : *Madara Narendra Wikantara*  
No. Absen : *10*  
Kelas : *3*

**B. Petunjuk**  
Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

**C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil**

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Desain Tampilan</b>					
1.	Tampilan media pembelajaran komik literasi digital terlihat menarik				✓
2.	Ketepatan tampilan desain karakter				✓
3.	Kesesuaian tampilan karakter dengan teks				✓
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Materi yang dibuat pada media pembelajaran komik literasi digital ilmu jelas				✓
5.	Materi media pembelajaran komik literasi digital mudah untuk dipahami				✓
6.	Materi media pembelajaran komik literasi digital sesuai dengan contoh nyata di kehidupan sehari-hari				✓
<b>Aspek Manfaat</b>					

**9.** Media pembelajaran komik literasi digital dapat memberi pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik

**10.** Media pembelajaran komik literasi digital dapat memberikan motivasi belajar peserta didik

**D. Catatan/Komentar/Saran**  
Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.  
*Mudah dan lucu*

Denpasar, 5 Agustus 2025  
Siswa,  
*[Signature]*

### Lampiran 13 Angket Penilaian Uji Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN TAHUN AJARAN 2024/2025**  
**UJI COBA PERORANGAN**

**A. Identitas Peserta didik**  
 Nama : Ayunda Putri Apriyadi  
 No. Absen : 5  
 Kelas : 3

**B. Petunjuk**  
 Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

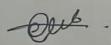
**Keterangan Skala:**

No.	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

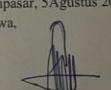
**C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan**

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Desain Tampilan</b>					
1.	Tampilan media pembelajaran komik literasi digital terlihat menarik				✓
2.	Ketepatan tampilan desain karakter				✓
3.	Kesesuaian tampilan karakter dengan teks		✓		
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Materi yang dibuat pada media pembelajaran Komik literasi digital ilmu jelas				✓
5.	Materi media pembelajaran komik literasi digital mudah untuk dipahami				✓
6.	Materi media pembelajaran komik literasi digital sesuai dengan contoh nyata di kehidupan sehari-hari				✓
<b>Aspek Manfaat</b>					
9.	Media pembelajaran komik digital dapat				✓

**D. Catatan/Komentar/Saran**  
 Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.  
*Media nya bagus*

Denpasar, 5 Agustus 2025  
 Siswa,  


## Lampiran 14 Angket Penilaian Uji Kepraktisan

<b>ANGKET PENILAIAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS LITERASI DIGITAL PADA MUATAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI 19 PEMECUTAN TAHUN AJARAN 2024/2025</b> <b>SD NEGERI 19 PEMECUTAN TAHUN AJARAN 2024/2025</b> <b>UJI COBA PERORANGAN</b>																								
<b>A. Identitas Peserta didik</b>																								
Nama : Putu Filma Yesina, S.Pd. No. Absen : ..... Kelas : .....																								
<b>B. Petunjuk</b> Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.																								
<b>Keterangan Skala:</b> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>No.</th> <th>Skor</th> <th>Keterangan</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Skor 4</td> <td>Sangat Setuju</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Skor 3</td> <td>Setuju</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Skor 2</td> <td>Tidak Setuju</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>Skor 1</td> <td>Sangat Tidak Setuju</td> </tr> </table>										No.	Skor	Keterangan	1	Skor 4	Sangat Setuju	2	Skor 3	Setuju	3	Skor 2	Tidak Setuju	4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju
No.	Skor	Keterangan																						
1	Skor 4	Sangat Setuju																						
2	Skor 3	Setuju																						
3	Skor 2	Tidak Setuju																						
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju																						
<b>C. Instrumen Hasil Uji Coba Perorangan</b>																								
No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian																						
		1	2	3	4																			
<b>Aspek Desain Tampilan</b>																								
1.	Tampilan media pembelajaran komik literasi digital terlihat menarik				✓																			
2.	Ketepatan tampilan desain karakter				✓																			
3.	Kesesuaian tampilan karakter dengan teks				✓																			
<b>Aspek Materi</b>																								
4.	Materi yang dibuat pada media pembelajaran Komik literasi digital ilmu jelas		✓																					
5.	Materi media pembelajaran komik literasi digital mudah untuk dipahami				✓																			
6.	Materi media pembelajaran komik literasi digital sesuai dengan contoh nyata di kehidupan sehari-hari		✓																					
<b>Aspek Manfaat</b>																								
9.	Media pembelajaran komik digital dapat				✓																			
<b>D. Catatan/Komentar/Saran</b> Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut. <i>Mediaanya bagus</i> ..... ....																								
Denpasar, 5 Agustus 2025 Siswa,  <i>Putu Filma Yesina S.Pd.</i>																								



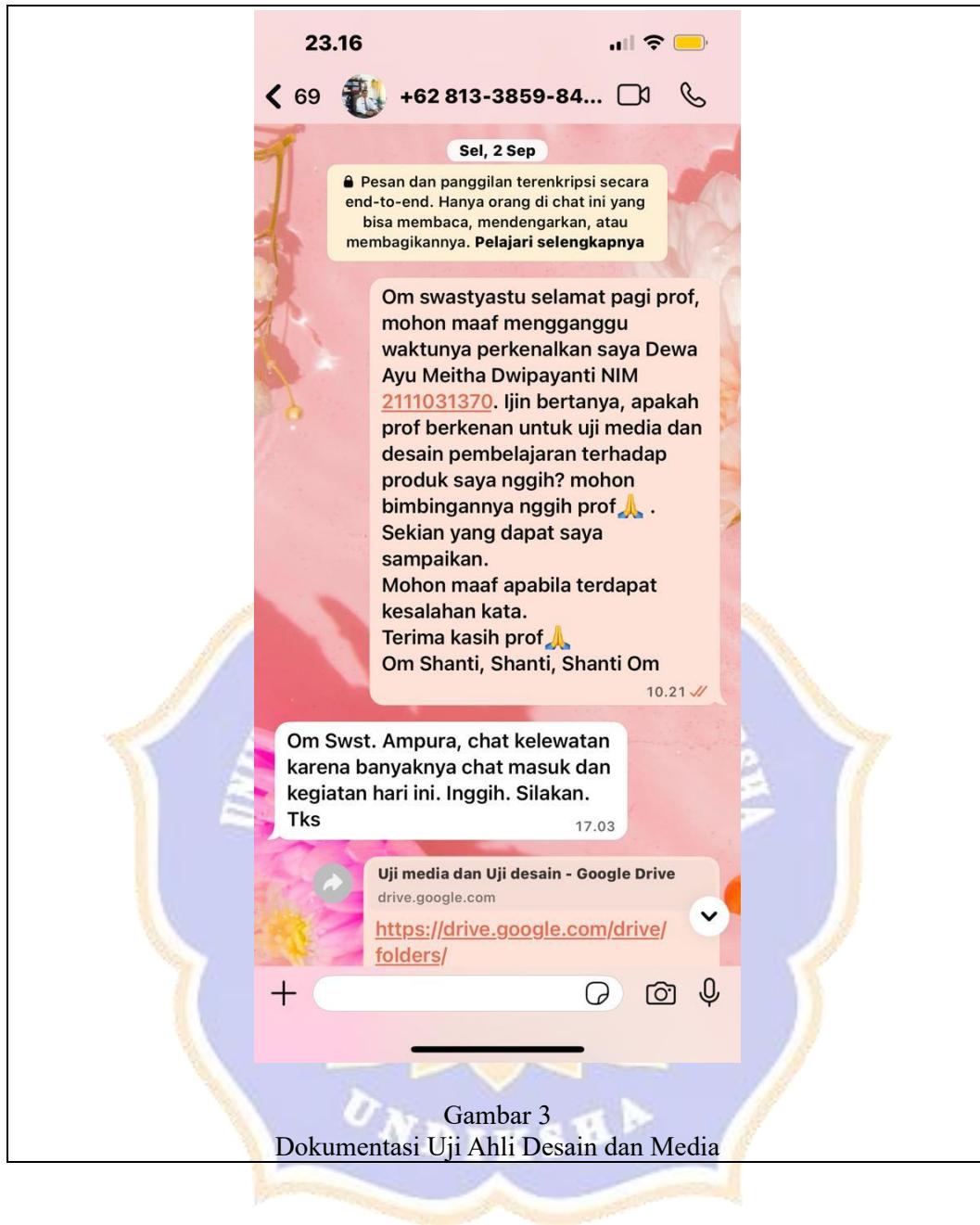
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1  
Dokumentasi Uji Ahli Isi/materi



Gambar 2  
Dokumentasi Uji Ahli Isi/materi





## RIWAYAT HIDUP



Dewa Ayu Meitha Dwipayanti, lahir di Denpasar pada tanggal 29 Mei 2002. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Dewa Gede Sadmika dan Ibu Desak Ketut Sri Hermawati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Antasura No. 81. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Sathya dan lulus pada tahun 2014. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Dwijendra dan lulus pada tahun 2017. Tahun 2021 penulis menamatkan pendidikan menengah atas di SMA Dwijendra dan melanjutkan pendidikan S1 pada tahun 2021 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar. Pada semester akhir tahun 2025, penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "*Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan*". Selanjutnya, mulai tahun 2025 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi berjudul "*Pengembangan Media Komik Berbasis Literasi Digital pada Muatan Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SD Negeri 19 Pemecutan*" beserta seluruh isinya benar – benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dalam pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap karya saya ini.

Singaraja, 5 Februari 2026



Dewa Ayu Meitha Dwipayanti

Nim 2111031370