



LAMPIRAN-LAMPIRAN





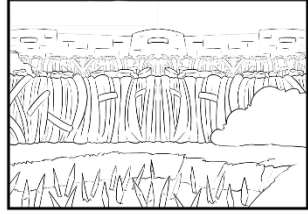
Lampiran 1. Storyline Komik Digital





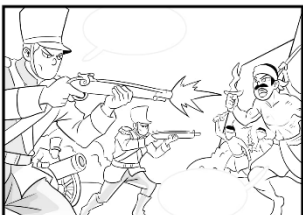

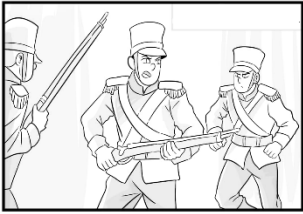
Panel	Deskripsi Panel	Halaman Gambar
Panel 1	Menampilkan Latar Belakang Peristiwa Puputan Klungkung (Peperangan Belanda melawan Pasukan Gelgel akibat monopoli candu di daerah Gelgel)	1
Panel 2	Menampilkan resident Bali Lombok yang marah dan memerintahkan pasukannya untuk menyerang Klungkung.	1
Panel 3	Menampilkan seorang patih dan raja yang berdiskusi mengenai persiapan Puputan Klungkung	2
Panel 4	Menggambarkan benteng yang di bangun oleh kerajaan Klungkung dalam mempersiapkan perang melawan Pasukan Belanda	2
Panel 5	Menjelaskan penurunan pasukan Belanda dari kapal di pinggir pantai jumpai.	3
Panel 6	Menampilkan seorang pasukan pengintai yang mengintip penurunan pasukan belanda dan hendak melaporkannya ke raja.	3
Panel 7	Menggambarkan peristiwa penyerangan di pinggir pantai jumpai untuk menghambat penurunan pasukan belanda	4
Panel 8	Menggambarkan pasukan belanda yang berlari meninggalkan medan perang tersebut untuk menuju pusat kota Klungkung	4
Panel 9	Menampilkan belanda yang menembaki pasukan klungkung dengan meriam dan senapan karena mencoba mempertahankan benteng dan menghambur belanda untuk menuju pusat kota	5


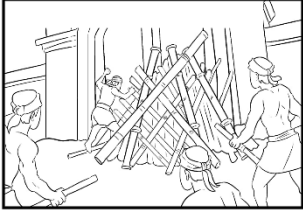





Panel 10	Menggambarkan pasukan belanda yang berhasil menerobos benteng pertahanan Klungkung dan segera berlari menuju pusat kota	5
Panel 11	Menggambarkan pasukan belanda yang bergabung menjadi satu menuju istana	6
Panel 12	Menampilkan pasukan belanda yang mengepung Istana Klungkung	6
Panel 13	Menggambarkan gerbang istana yang di blokade dari dalam oleh pasukan Klungkung	7
Panel 14	Menampilkan penyerbuan malam hari oleh ratu, putra raja dan petinggi kerajaan di perkemahan belanda	7
Panel 15	Menggambarkan ratu, putra raja dan petinggi kerajaan yang dihabisi oleh pasukan belanda di perkemahan belanda	8
Panel 16	Menampilkan patih yang melaporkan kejadian di malam hari kepada raja Klungkung	8
Panel 17	Menampilkan raja yang marah sebab kematian keluarga dan petinggi kerajaan	9
Panel 18	Menggambarkan raja yang sedang menghunuskan keris di tangan kananya bersiap untuk keluar dari pintu istana	9
Panel 19	Menampilkan raja dan pasukannya yang sedang bersiap untuk melawan pasukan belanda di lapangan	10
Panel 20	Menampilkan pertempuran antara pasukan Klungkung dengan bersenjata keris dan tombak melawan Belanda yang menggunakan meriam dan senapan laras panjang di padang rumput yang luas.	10
Panel 21	Menampilkan raja Klungkung yang tak gentar berhadapan langsung dengan meriam dan senapan milik belanda	11


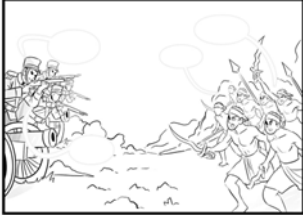




Panel 22	Menggambarkan raja Klungkung yang tertembak di mata kanan oleh peluru dari senapan belanda dan meriam yang mengenai lututnya hingga remuk dan terputus	11
Panel 23	Menggambarkan raja Klungkung yang tewas tergeletak bersimbah darah dengan tembakan di mata dan lutut yang teutus	12
Panel 24	Menampilkan pasukan belanda yang meninggalkan medan perang dan seluruh pasukan Klungkung yang tewas disana	12
Panel 25	Menampilkan suasana sore hari setelah perang dimana keluarga kerajaan beserta pasukan klungkung yang tewas di medan perang dibakar satu per satu	13
Panel 26	Menampilkan keluarga kerajaan yang masih hidup ditangkap dan di ikat oleh Belanda kemudian di asingkan ke pulau Lombok	13
Panel 27	Menampilkan seseorang yang membaca koran-koran terbitan belanda mengenai runtuhnya kerajaan Klungkung	14
Panel 28	Menampilkan isi dari koran yang diterbitkan belanda	14
Panel 29	Menampilkan makna dari peristiwa Puputan Klungkung	15
Panel 30-31	Menampilkan tokoh-tokoh yang memiliki peran besar dalam Puputan Klungkung	16-17





Lampiran 2: *Storyboard* Komik Digital

Panel	Deskripsi Panel	Sketsa	Lampiran Gambar
cover	Menampilkan cover komik yang digambarkan dengan background gapura Kerajaan dengan seorang pasukan belanda dan raja Klungkung yang saling berhadapan dengan judul "PUPUTAN KLUNGKUNG 1908"		Cover komik
Panel 1	Menampilkan Latar Belakang Peristiwa Puputan Klungkung (Peperangan Belanda melawan Pasukan Gelgel akibat monopoli candu di daerah Gelgel)		Lampiran gambar 1
Panel 2	Menampilkan resident Bali Lombok yang marah dan memerintahkan pasukannya untuk menyerang Klungkung.		Lampiran gambar 2
Panel 3	Menampilkan seorang patih dan raja yang berdiskusi mengenai persiapan Puputan Klungkung		Lampiran gambar 3
Panel 4	Menggambarkan benteng yang di bangun oleh kerajaan Klungkung dalam mempersiapkan perang melawan Pasukan Belanda		Lampiran gambar 4

Panel 5	Menjelaskan penurunan pasukan Belanda dari kapal di pinggir pantai jumpai.		Lampiran gambar 5
Panel 6	Menampilkan seorang pasukan pengintai yang mengintip penurunan pasukan belanda dan hendak melaporkannya ke raja.		Lampiran gambar 6
Panel 7	Menggambarkan peristiwa penyerangan di pinggir pantai jumpai untuk menghambat penurunan pasukan belanda		Lampiran gambar 7
Panel 8	Menggambarkan pasukan belanda yang berlari meninggalkan medan perang tersebut untuk menuju pusat kota Klungkung		Lampiran gambar 8
Panel 9	Menampilkan belanda yang menembaki pasukan klungkung dengan meriam dan senapan karena mencoba mempertahankan benteng dan menghambur belanda untuk menuju pusat kota		Lampiran gambar 9
Panel 10	Menggambarkan pasukan belanda yang berhasil menerobos benteng pertahanan Klungkung dan segera berlari menuju pusat kota		Lampiran gambar 10
Panel 11	Menggambarkan pasukan belanda yang bergabung menjadi satu menuju istana		Lampiran gambar 11

<p>Panel 12</p>	<p>Menampilkan pasukan belanda yang mengepung Istana Klungkung</p>		<p>Lampiran gambar 12</p>
<p>Panel 13</p>	<p>Menggambarkan gerbang istana yang di blokade dari dalam oleh pasukan Klungkung</p>		<p>Lampiran gambar 13</p>
<p>Panel 14</p>	<p>Menampilkan penyerbuan malam hari oleh ratu, putra raja dan petinggi kerajaan di perkemahan belanda</p>		<p>Lampiran gambar 14</p>
<p>Panel 15</p>	<p>Menggambarkan ratu, putra raja dan petinggi kerajaan yang dihabisi oleh pasukan belanda di perkemahan belanda</p>		<p>Lampiran gambar 15</p>
<p>Panel 16</p>	<p>Menampilkan patih yang melaporkan kejadian di malam hari kepada raja Klungkung</p>		<p>Lampiran gambar 16</p>
<p>Panel 17</p>	<p>Menampilkan raja yang marah sebab kematian keluarga dan petinggi kerajaan</p>		<p>Lampiran gambar 17</p>
<p>Panel 18</p>	<p>Menggambarkan raja yang sedang menghunuskan keris di tangan kananya bersiap untuk keluar dari pintu istana</p>		<p>Lampiran gambar 18</p>

<p>Panel 19</p>	<p>Menampilkan raja dan pasukannya yang sedang bersiap untuk melawan pasukan belanda di lapangan</p>		<p>Lampiran gambar 19</p>
<p>Panel 20</p>	<p>Menampilkan pertempuran antara pasukan Klungkung dengan bersenjata keris dan tombak melawan Belanda yang menggunakan meriam dan senapan laras panjang di padang rumput yang luas.</p>		<p>Lampiran gambar 20</p>
<p>Panel 21</p>	<p>Menampilkan raja Klungkung yang tak gentar berhadapan langsung dengan meriam dan senapan milik belanda</p>		<p>Lampiran gambar 21</p>
<p>Panel 22</p>	<p>Menggambarkan raja Klungkung yang tertembak di mata kanan oleh peluru dari senapan belanda dan meriam yang mengenai lututnya hingga remuk dan terputus</p>		<p>Lampiran gambar 22</p>
<p>Panel 23</p>	<p>Menggambarkan raja Klungkung yang tewas tergeletak bersimbah darah dengan tembakan di mata dan lutut yang teutus</p>		<p>Lampiran gambar 23</p>
<p>Panel 24</p>	<p>Menampilkan pasukan belanda yang meninggalkan medan perang dan seluruh pasukan Klungkung yang tewas disana</p>		<p>Lampiran gambar 24</p>

<p>Panel 25</p>	<p>Menampilkan suasana sore hari setelah perang dimana keluarga kerajaan beserta pasukan Klungkung yang tewas di medan perang dibakar satu per satu</p>		<p>Lampiran gambar 25</p>
<p>Panel 26</p>	<p>Menampilkan keluarga kerajaan yang masih hidup ditangkap dan di ikat oleh Belanda kemudian di asingkan ke pulau Lombok</p>		<p>Lampiran gambar 26</p>
<p>Panel 27</p>	<p>Menampilkan seseorang yang membaca koran-koran terbitan belanda mengenai runtuhnya kerajaan Klungkung</p>		<p>Lampiran gambar 27</p>
<p>Panel 28</p>	<p>Menampilkan isi dari koran yang diterbitkan belanda</p>		<p>Lampiran gambar 28</p>



Lampiran 3: Surat Pengantar Observasi SMA Negeri 2 Semarang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja
Telepon : (0362) 23884, Fax : (0362) 29884, Email : fhis@undiksha.ac.id

Nomor : 472/UN48.8.1/DL/2025
Lampiran : 1 (Satu) Gabung
Hal : Pengumpulan Data

Singaraja, 5 Maret 2025

Kepada Yth. :
Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Jl. Untung
Suropati No.3, Semarang Tengah, Kec. Klungkung,
Kabupaten Klungkung – Bali
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa”**, kami mohon ijin untuk melakukan pengumpulan data terkait sejarah berdirinya toko kue Gunung Harta, yang diperlukan oleh:

Nama Mahasiswa : Dewa Ayu Gita Febriani
Nomor Induk Mahasiswa : 2214021023
F a k u l t a s : Hukum dan Ilmu Sosial (FHIS)
Jurusan : Sejarah Sosiologi dan Perpustakaan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Atas perhatiannya dan bantuan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

A.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dewa Gede Sudika Mangku
NIP 198412272009121007

Tembusan
1. Arsip



Catatan:
• UU/ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”
• Dokumen ini tersandi dan/atau dengan secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE.
• Seseorang tidak dapat dibuktikan kemauannya dengan menggunakan QR code yang telah tersandi



Lampiran 4: Surat Pengantar Observasi Dinas Kebudayaan Kabupaten Klungkung



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja
Telepon : (0362) 23884, Fax : (0362) 29884, Email : fhis@undiksha.ac.id

Nomor : 472/UN48.8.1/DL/2025
Lampiran : 1 (Satu) Gabung
Hal : *Pengumpulan Data*

Singaraja, 5 Maret 2025

Kepada Yth. :
Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Jl. Untung
Suropati No.3, Semarapura Tengah, Kec. Klungkung,
Kabupaten Klungkung – Bali
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa”**, kami mohon ijin untuk melakukan pengumpulan data terkait sejarah berdirinya toko kue Gunung Harta, yang diperlukan oleh:

Nama Mahasiswa : Dewa Ayu Gita Febriani
Nomor Induk Mahasiswa : 2214021023
F a k u l t a s : Hukum dan Ilmu Sosial (FHIS)
Jurusan : Sejarah Sosiologi dan Perpustakaan
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Atas perhatiannya dan bantuan Saudara, kami sampaikan terima kasih.

A.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dewa Gede Sudika Mangku
NIP 198412272009121007


Tembusan
1. Arsip



Catatan:
• UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”
• Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
• Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



Lampiran 5: Surat Permohonan Uji Judges Materi



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN
Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

Nomor : 316/UN48.8.7/ TU/2025 Singaraja, 30 Juli 2025
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

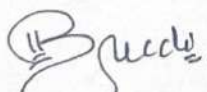
Kepada Yth Dra.Desak Made Oka Purnawati, M.Hum
di
Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa”** yang ditulis oleh:


Nama : Dewa Ayu Gita Febriani
NIM : 2214021023
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan
Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan,


I Wayan Pardi
NIP. 199006082019031009

Sekretaris Jurusan,


I Wayan Putra Yasa
NIP. 198406242018031001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

Nomor : 317/UN48.8.7/ TU/2025
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 30 Juli 2025

Kepada Yth I Wayan Putra Yasa, S.Pd. M.Pd

di
Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"** yang ditulis oleh:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani
NIM : 2214021023
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan
Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.


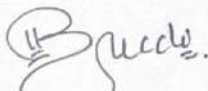

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

I Wayan Pardi
NIP. 199006082019031009

Sekretaris Jurusan,

I Wayan Putra Yasa
NIP. 198406242018031001

Lampiran 6: Surat Permohonan Uji Judges Media

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN
Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com	
Nomor : 314/UN48.8.7/ TU/2025 Lamp : - Hal : Permohonan Sebagai Validator	Singaraja, 30 Juli 2025
Kepada Yth Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom.,M.Cs di Singaraja	
Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa" yang ditulis oleh:	
Nama : Dewa Ayu Gita Febriani NIM : 2214021023 Program Studi : Pendidikan Sejarah Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha	
Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.	
Mengetahui, Ketua Jurusan,  I Wayan Pardi NIP. 199006082019031009	Sekretaris Jurusan,  I Wayan Putra Yasa NIP. 198406242018031001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fnisundiksha@gmail.com

Nomor : 315/UN48.8.7/ TU/2025
Lamp : -
Hal : Permohonan Sebagai Validator

Singaraja, 30 Juli 2025

Kepada Yth I Wayan Pardi., S.Pd., M.Pd
di

Singaraja

Dengan hormat, dengan ini kami mohon kesediaan Bapak/ Ibu menjadi validator instrumen penelitian Mahasiswa Jurusan Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"** yang ditulis oleh:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani
NIM : 2214021023
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan
Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Mengetahui,
Ketua Jurusan,

I Wayan Pardi
NIP. 199006082019031009

Sekretaris Jurusan,

I Wayan Putra Yasa
NIP. 198406242018031001

Lampiran 7: Surat Keterangan Uji Judges Materi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra.Desak Made Oka Purnawati, M.Hum

NIP : 196805171993032002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani

NIM : 2214021023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan

Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial

Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Singaraja, 13 Februari 2026
Dosen/Pakar

Dra.Desak Made Oka Purnawati, M.Hum
NIP. 196805171993032002



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Putra Yasa, S.Pd. M.Pd

NIP : 198406242018031001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani

NIM : 2214021023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan

Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial

Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Singaraja, 12 Agustus 2020
Dosen/Pakar

I Wayan Putra Yasa, S.Pd. M.Pd
NIP. 198406242018031001

Lampiran 8: Surat Keterangan Uji Judges Media



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom.,M.Cs

NIP : 198708042015041001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani

NIM : 2214021023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

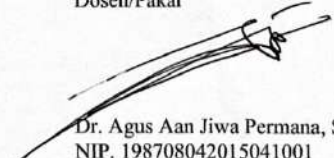
Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan

Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial

Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Singaraja, 12 Agustus 2025
Dosen/Pakar


Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom.,M.Cs
NIP. 198708042015041001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL
JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN**

Alamat : Jalan Udayana No.11 Singaraja
Telepon : (0362)23884, Fax (0362)23994, Email: fhisundiksha@gmail.com

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Wayan Pardi., S.Pd., M.Pd

NIP : 199006082019031009

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Dewa Ayu Gita Febriani

NIM : 2214021023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan : Sejarah, Sosiologi, dan Perpustakaan

Fakultas : Hukum dan Ilmu Sosial

Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Singaraja, 17 September 2025
Dosen/Pakar


I Wayan Pardi., S.Pd., M.Pd
NIP. 199006082019031009

Lampiran 10: Hasil Uji Judges I & II Validitas Ahli Materi

LEBAR UJI VALIDITAS

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"

Nama : Dra. Desak Made Oka Purnawati, M.Hum

NIP : 196805171993032002

Institusi/Prodi : Pendidikan Sejarah

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu materi/isi, kebahasaan, dan penyajian.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup Baik (CB)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Tabel Penilaian Validitas Materi


No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Materi/ isi						
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas				✓	
2	Kebenaran konsep/isi materi					✓
3	Kecukupan materi dengan tujuan Pembelajaran					✓
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami				✓	
5	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
6	Materi disajikan secara menarik dan inovatif, sehingga mampu					✓

	membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar peserta didik						✓
Kebahasaan							
7	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa						✓
8	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami						✓
9	Penggunaan kalimat dan tanda baca yang jelas dan efisien						✓
Penyajian							
10	Penyajian materi secara kronologi						✓
11	Alur cerita disajikan menarik						✓
12	Istilah-istilah pendukung digunakan secara tepat sesuai dengan isi materi						✓
13	Struktur penyampaian materi menarik dan mudah dipahami oleh siswa						✓
14	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan						✓
15	Tata letak keseluruhan disusun dengan rapi dan mudah dipahami						✓

Saran	<i>Pakai model PBL dan shop lebih luasa menerangkan discovers learning dan harukkan dalam sintak pembelajaran.</i>
Komentar	

Singaraja,

Penilai



Dra. Desak Made Cika Purnawati,
M.Hum

NIP. 196805171993032002

LEBAR UJI VALIDITAS

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI

"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"

Nama : Dr. I Wayan Putra Yasa, M.Pd

NIP : 198406242018031001

Institusi/Prodi : Pendidikan Sejarah

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ahli materi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu materi/isi, kebahasaan, dan penyajian.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup Baik (CB)

2 = Kurang Baik (KB)

1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Tabel Penilaian Validitas Materi

No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Materi/ isi						
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas					✓
2	Kebenaran konsep/isi materi				✓	
3	Kecukupan materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami					✓
5	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa					✓
6	Materi disajikan secara menarik dan inovatif, sehingga mampu					✓

Lampiran 11: Hasil Uji Judges I & II Validitas Ahli Media

LEBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

**"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang
Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"**

Nama : Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.
NIP : 198708042015041001
Institusi/Prodi : Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak

B. Pengantar

1. Lembar penilaian ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu teks, visual, penokohan, keseluruhan tampilan.

B. Petunjuk Pengerjaan
Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

E. Tabel Penilaian Validitas Media

No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Teks						
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas.				✓	
2	Kekontrasan warna huruf teks dengan background balon kata					✓
3	Ukuran dan jenis font sesuai untuk siswa				✓	
Visual						
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran yang ditetapkan.					✓
5	Ilustrasi dalam media relevan dengan konteks pembelajaran Sejarah.					✓

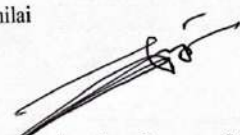
4 2 3 4 5

6	Ketepatan ilustrasi dengan karakteristik siswa <i>perhatikan siswa</i>					✓
7	Elemen visual menarik <i>perhatikan siswa</i>					✓
8	Kesesuaian penggunaan warna dalam cerita					✓
9	Penggunaan harmonisasi warna mendukung kejelasan informasi cerita					✓
Penokohan						
10	Kesesuaian karakter tokoh dengan alur cerita <i>konflik</i>			✓		
11	Kesesuaian karakter tokoh dengan karakteristik siswa					✓
12	Ciri khas yang menonjol pada tiap tokoh				✓	
13	Kemenarikan desain karakter tokoh				✓	
Keseluruhan Tampilan						
14	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter dan balon kata				✓	
15	Kualitas keseluruhan media sangat baik.					✓

Saran	<ul style="list-style-type: none"> - Buat story line → faktor di tiap part - perokan lebih mupda kediri - Buat tabel lancar story - perokan kead di story line
Komentar	Sudah bagus untuk skripsi

Singaraja,

Penilai



Dr. Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom.,
M.Cs.

NIP. 198708042015041001

LEBAR UJI VALIDITAS

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"

Nama : I Wayan Pardi, S.Pd., M.Pd

NIP : 199006082019031009

Institusi/Prodi : Pendidikan Sejarah

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ahli media ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu teks, visual, penokohan, keseluruhan tampilan.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup Baik (CB)

2 = Kurang Baik (KB)

1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Tabel Penilaian Validitas Media

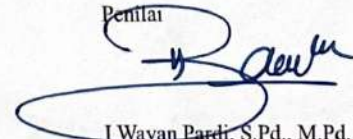
No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Teks						
1	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas				✓	
2	Kekontrasan warna huruf teks dengan background balon kata					✓
3	Ukuran dan jenis font sesuai untuk siswa					✓
Visual						
4	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran yang ditetapkan				✓	
5	Ilustrasi dalam media relevan dengan konteks pembelajaran Sejarah				✓	

6	Ketepatan ilustrasi dengan karakteristik siswa					✓
7	Elemen visual menarik untuk pembelajaran sejarah					✓
8	Kesesuaian penggunaan warna dalam cerita					✓
9	Penggunaan harmonisasi warna mendukung kejelasan informasi cerita				✓	
Penokohan						
10	Kesesuaian karakter tokoh dengan alur cerita				✓	
11	Kesesuaian karakter tokoh komik dengan karakteristik siswa					✓
12	Ciri khas yang menonjol pada tiap tokoh				✓	✓
13	Kemenarikan desain karakter tokoh					
Keseluruhan Tampilan						
14	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter dan balon kata					✓
15	Kualitas keseluruhan media sangat baik				✓	

Saran	
Komentar	

Singaraja,

Penilai



I Wayan Pardi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199006082019031009

Lampiran 12: Hasil Uji Judges I & II Validitas Praktisi

LEBAR UJI VALIDITAS

INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI

**"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan
Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"**

Nama : *G. B. Surya Utama, S.Pd., Gr.*

NIP : *199205222023211008*

Institusi : *SMA Negeri 2 Semarang*

A. Pengantar

- Lembar penilaian ahli ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari praktisi.
- Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu materi/isi, kebahasaan, penyajian. teks, visual, penokohan, keseluruhan tampilan.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Tabel Penilaian Validitas Praktisi

No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Materi/ isi						
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas					✓
2	Kebenaran konsep/isi materi				✓	
3	Kecukupan materi dengan tujuan pembelajaran				✓	
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami				✓	

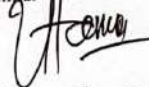
5	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
6	Materi disajikan menarik dan inovatif, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa					✓
Kebahasaan						
7	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
8	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami				✓	
9	Penggunaan kalimat dan tanda baca yang jelas dan efisien				✓	
Penyajian						
10	Penyajian materi secara kronologi					✓
11	Alur cerita yang disajikan menarik					✓
12	Istilah-istilah pendukung digunakan secara tepat sesuai dengan isi materi				✓	
13	Struktur penyampaian materi menarik dan mudah dipahami oleh siswa					✓
14	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan				✓	
15	Tata letak keseluruhan media disusun dengan rapi dan mudah dipahami					✓
Teks						
16	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas				✓	
17	Kekontrasan warna huruf teks dengan background balon kata				✓	
18	Ukuran dan jenis font sesuai untuk siswa				✓	
Visual						
19	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran yang ditetapkan					✓
20	ilustrasi dalam media relevan dengan konteks pembelajaran Sejarah					✓
21	Ketepatan ilustrasi dengan karakteristik siswa				✓	
22	Elemen visual menarik untuk pembelajaran sejarah					✓

23	Kesesuaian penggunaan warna dalam cerita				✓	
24	Penggunaan harmonisasi warna mendukung kejelasan informasi cerita				✓	
Penokohan						
25	Kesesuaian karakter tokoh dengan alur cerita					✓
26	Kesesuaian karakter tokoh komik dengan karakteristik siswa				✓	
27	Ciri khas yang menonjol pada tiap tokoh				✓	
28	Kemenarikan desain karakter tokoh					✓
Keseluruhan Tampilan						
29	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter dan balon kata					✓
30	Kualitas keseluruhan media sangat baik					✓

Saran	Saya melihat inisiatif Anda untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah melalui komik digital sbg langkah yang sangat positif dan inovatif. Pendekatan media ini memiliki potensi besar untuk mengatasi tantangan umum dlm pembelajaran sejarah di tingkat SMA.
Komentar	Penggunaan komik digital adalah cara cerdas untuk men- jawab kesenjangan antara materi pelajaran yg sering dianggap "kering" dan minat siswa yg akrab dgn media digital. (Modern, relevan, & menarik bagi siswa)

Semarapura,

Penilai



G. B. Surya Utama, S.Pd., Gr.
NIP. 1992 0522 2023 211 008

LEBAR UJI VALIDITAS
INSTRUMEN PENILAIAN PRAKTISI

**"Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan
Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa"**

Nama : *ANGG SETYA BUDI, S.Pd*
NIP : *199604292024211018*
Institusi : *SMA NEGERI 2 SEMARANG*

A. Pengantar

1. Lembar penilaian ahli ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari praktisi.
2. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasarkan pada tiga aspek utama yaitu materi/isi, kebahasaan, penyajian. teks, visual, penokohan, keseluruhan tampilan.

B. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada bapak/ibu memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat baik (SB)
4 = Baik (B)
3 = Cukup Baik (CB)
2 = Kurang Baik (KB)
1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Tabel Penilaian Validitas Praktisi

No.	Pernyataan	Skor				
		1 SKB	2 KB	3 CB	4 B	5 SB
Materi/ isi						
1	Tujuan pembelajaran disampaikan dengan jelas					✓
2	Kebenaran konsep/isi materi					✓
3	Kecukupan materi dengan tujuan pembelajaran					✓
4	Materi yang disampaikan mudah dipahami					✓


5	Tingkat materi yang disampaikan sesuai dengan karakteristik siswa				✓	
6	Materi disajikan menarik dan inovatif, sehingga mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa					✓
Kebahasaan						
7	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa					✓
8	Penggunaan Bahasa yang mudah dipahami					✓
9	Penggunaan kalimat dan tanda baca yang jelas dan efisien				✓	
Penyajian						
10	Penyajian materi secara kronologi					✓
11	Alur cerita yang disajikan menarik					✓
12	Istilah-istilah pendukung digunakan secara tepat sesuai dengan isi materi				✓	
13	Struktur penyampaian materi menarik dan mudah dipahami oleh siswa					✓
14	Keterpaduan materi dengan cerita yang disampaikan					✓
15	Tata letak keseluruhan media disusun dengan rapi dan mudah dipahami					✓
Teks						
16	Pemilihan teks yang sesuai dan dapat dibaca dengan jelas					✓
17	Kekontrasan warna huruf teks dengan background balon kata					✓
18	Ukuran dan jenis font sesuai untuk siswa					✓
Visual						
19	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran yang ditetapkan					✓
20	ilustrasi dalam media relevan dengan konteks pembelajaran Sejarah					✓
21	Ketepatan ilustrasi dengan karakteristik siswa					✓
22	Elemen visual menarik untuk pembelajaran sejarah					✓

23	Kesesuaian penggunaan warna dalam cerita					✓
24	Penggunaan harmonisasi warna mendukung kejelasan informasi cerita					✓
Penokohan						
25	Kesesuaian karakter tokoh dengan alur cerita				✓	
26	Kesesuaian karakter tokoh komik dengan karakteristik siswa					✓
27	Ciri khas yang menonjol pada tiap tokoh				✓	
28	Kemenarikan desain karakter tokoh					✓
Keseluruhan Tampilan						
29	Proporsi penempatan ilustrasi, karakter dan balon kata					✓
30	Kualitas keseluruhan media sangat baik					✓

Saran	Pengenalan tokoh dibuat diawal agar lebih mudah dipahami oleh pembaca, selebihnya sudah cukup baik.
Komentar	Pengenalan komik sejarah bagus digunakan untuk menambah variasi dalam pembelajaran sejarah.

Semarapura, 21 Agustus 2024.

Penilai

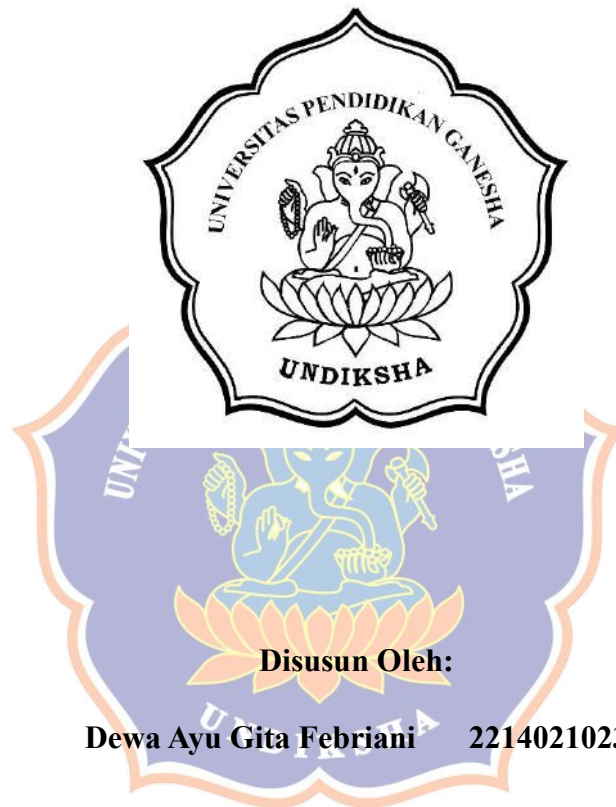

 AGUNG SETYA BUDI, S.Pd.
 NIP. 1996 04 29 2024 211018

Lampiran 13: Modul Ajar

MODUL AJAR SEJARAH INDONESIA KELAS XI

BAB I: KOLONIALISME DAN PERLAWANAN BANGSA INDONESIA

SUB MATERI PERANG PUPUTAN KLUNGKUNG



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

JURUSAN SEJARAH, SOSIOLOGI, DAN PERPUSTAKAAN

FAKULTAS HUKUM DAN ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2025

MODUL AJAR SEJARAH SMA KELAS XI – KURIKULUM MERDEKA

BAB I: KOLONIALISME DAN PERLAWANAN BANGSA INDONESIA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS SEKOLAH	
Nama Penyusun	Dewa Ayu Gita Febriani
Institusi	SMA Negeri 2 Semarang
Tahun Pelajaran	2024/2025
Jenjang Sekolah	Sekolah Menengah Atas
Semester	1 (Satu)
Jenjang Kelas	XI (Sebelas)
Fase	F
Alokasi Waktu	2 × 45 Menit (2 JP)
B. MATERI PEMBELAJARAN	
Materi Perang Puputan Klungkung 1908	
C. KOMPETENSI AWAL	
Peserta didik memiliki pengetahuan terhadap kolonialisme di Indonesia hingga menimbulkan perlawanan tiap daerah salah satunya peristiwa Perang Puputan Klungkung.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia.	Memahami ajaran agama dan kepercayaan yang di anut serta mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari
Bergotong Royong	Berkolaborasi, dan berpartisipasi menyelesaikan tugas serta bertanggungjawab pada tugas yang telah diberikan pendidik secara bersama-sama dalam sebuah kelompok. Seperti semangat kebersamaan dan persatuan rakyat Klungkung yang bersatu menghadapi penjajah tanpa meninggalkan satu sama lain.
Mandiri	Peserta didik harus bertanggung jawab terhadap dirinya, jawabannya, dan proses pembelajaran yang dilaksanakannya. Meneladani sikap para pemimpin dan perjuangan Klungkung dalam mengambil keputusan besar dalam situasi yang sulit dan terdesak.
Bernalar Kritis	Peserta didik mampu memproses berbagai informasi yang didapat dalam rangka mencari alternatif untuk memecahkan masalah.
Kreatif	Peserta didik mampu menghasilkan luaran yang otentik, kreatif, inovatif, bermakna dan bermanfaat.

Berkebhinekaan Global	Peserta didik mampu menghargai keberagaman budaya dan bekerja sama di tengah perbedaan. Peristiwa Puputan Klungkung menunjukkan adanya semangat bela negara dengan melawan penjajah.
Kepedulian Terhadap Lingkungan	Peserta didik mampu menjaga kelestarian alam dan warisan leluhur, salah satunya ialah perlawanan rakyat Klungkung untuk mempertahankan tanah adat sebagai bagian dari identitas.
Berwawasan Kebangsaan	Peserta didik mampu mengutamakan kepentingan bangsa di atas kepentingan pribadi, meneladani peristiwa Puputan Klungkung dengan tekad mengorbankan diri demi kehormatan tanahnya.
E. STRATEGI PEMBELAJARAN	
Model Pembelajaran	Problem Based Learning (PBL)
Metode Pembelajaran	Analisis, diskusi kelompok kecil, Presentasi, refleksi.
Media	Power Point dan Komik Digital Puputan Klungkunh
Sarana Prasarana	LCD, Proyektor, Speaker, Buku Paket Sejarah SMA Kelas, Penunjang pembelajaran yang lain.
F. TARGET PESERTA DIDIK	
Peserta Didik Reguler	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti rangkaian proses pembelajaran, capaian yang diharapkan yakni.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung. 2. Peserta didik mampu mendeskripsikan jalanya Perang Puputan Klungkung 1908. 3. Peserta didik mampu menganalisis makna dari Puputan Klungkung dalam perjuangan nasional. 	
B. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui pemaparan materi yang telah dilakukan oleh pendidik, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi urutan dan latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung. 2. Dengan diskusi kelompok peserta didik dapat mendeskripsikan jalannya peristiwa dan sebab-akibat dari Perang Puputan Klungkung. 	

3. Melalui diskusi kelompok, peserta didik diharapkan mampu memahami dan mengevaluasi makna dan nilai-nilai yang terkandung dalam Perang Puputan Klungkung.		
C. PEMAHAMAN BERMAKNA		
1. Peserta didik dapat memahami latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung.		
2. Peserta didik mampu memahami jalanya Perang Puputan Klungkung 1908.		
3. Peserta didik mampu memahami makna yang tercermin dalam peristiwa Perang Puputan Klungkung.		
D. PERTANYAAN PEMANTIK		
1. Apa yang pertama kali terlintas di pikiran kalian ketika mendengar kata Puputan?		
2. mengapa kerajaan dan rakyat Klungkung memilih berperang habis-habisan daripada tunduk kepada penjajah?		
E. PERSIAPAN PEMBELAJARAN		
1. Mempersiapkan materi pembelajaran.		
2. Mempersiapkan sarana dan prasarana pembelajaran.		
3. Mempersiapkan <i>pretest</i> .		
F. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
PERTEMUAN 1		Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik memulai pembelajaran dengan memberikan salam, memanjatkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan melakukan Doa bersama sebelum pembelajaran di mulai. 2. Pendidik melaksanakan cek kondisi ruangan, pencahayaan dan mempersiapkan sarana prasarana penunjang pembelajaran yang akan digunakan. 3. Pendidik melaksanakan absensi kehadiran kepada didik. 4. Pendidik melaksanakan penguatan KSE Kesadaran Diri. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendidik memberikan sugesti positif kepada peserta didik. 	15 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendidik menyapa peserta didik serta menanyakan kondisi peserta didik. 5. Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran. 6. Guru melaksanakan apersepsi dengan mengaitkan materi yang telah dibahas dengan materi pada pertemuan sebelumnya serta melalui pertanyaan pemantik yang telah disiapkan. 	
Kegiatan Inti	<p>Fase Satu: Stimulasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Di awal pembelajaran, peserta didik menyimak dan memahami materi pengantar yang diberikan oleh pendidik. 2. Pendidik memberikan stimulus kepada peserta didik mengenai inti materi dengan menampilkan media komik digital tentang perang Puputan Klungkung melalui link berikut. https://heyzine.com/flip-book/a311aad2f5.html <p>Fase dua: Identifikasi Masalah</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pendidik mengorganisasikan peserta didik ke dalam beberapa kelompok secara acak. 4. Setiap kelompok diarahkan untuk merumuskan atau menganalisis permasalahan yang ada. 5. Peserta didik melakukan eksplorasi permasalahan dan menuangkannya secara bebas kedalam bentuk peta konsep atau tulisan sesuai dengan minat peserta didik. <p>Fase tiga: Mengordinasikan Peserta Didik Untuk Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 6. Pendidik memberikan bahan analisis kepada peserta didik yang nantinya akan didiskusikan dalam kelompok. <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kelompok 1 melaksanakan diskusi mengenai foto arsip 	60 Menit

	<p>berkaitan dengan Perang Puputan Klungkung.</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Kelompok 2 melaksanakan diskusi mengenai kutipan dokumen yang memiliki kaitan dengan Perang Puputan Klungkung. <ol style="list-style-type: none"> 7. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk mencari sumber-sumber yang berkaitan dengan materi yang ditugaskan. 8. Peserta didik berdiskusi dengan kelompok, mengajukan pendapat dan bertukar pikiran untuk menemukan jawaban atas masalah yang diberikan. <p>Fase empat: Membimbing Penyelidikan</p> <ol style="list-style-type: none"> 9. Pendidik mendorong peserta didik mengumpulkan informasi yang sesuai dengan analisis masalah yang diberikan 10. Peserta didik menuangkan hasil diskusi pemecahan masalahnya melalui berbagai media sesuai minat peserta didik seperti artikel pendek, mind mapping, atau video interaktif. 11. Pendidik bertugas mengawasi dan membimbing jika terdapat kelompok yang mengalami kesulitan. <p>Fase lima: Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Diskusi</p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Setiap kelompok menyampaikan hasil diskusi masalah yang telah dilaksanakan di depan kelas. 13. Setiap kelompok bebas memilih teknik menyampaikan hasil diskusi permasalahan yang diberikan. 14. Pendidik bersama peserta didik melakukan diskusi dalam menyamakan persepsi mengenai materi yang dipelajari. 	
--	---	--

	<p>Fase enam: Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p> <p>15. Peserta didik menanggapi pekerjaan kelompok lain dengan mengajukan pertanyaan, pendapat, dan menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain.</p> <p>16. Peserta didik melakukan penyempurnaan terhadap hasil presentasi serta produk pekerjaannya berdasarkan masukan dari kelompok lain</p> <p>17. Pendidik dan peserta didik menyampaikan kesimpulan atau menyimpulkan materi pembelajaran yang telah di pelajari.</p> <p>18. Setelah penyampaian kesimpulan selesai, pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan evaluasi terkait pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>19. Sebelum menutup pembelajaran pendidik mengajak peserta didik untuk melaksanakan ice breaking guna mengembalikan fokus dan semangat peserta didik.</p>	
Penutup	<p>20. Pendidik memperikan <i>posttest</i> di akhir pembelajaran.</p> <p>21. Pendidik memberikan pertanyaan mengenai kesan dan pesan selama pembelajaran berlangsung kepada peserta didik. Serta memita saran kepada peserta didik mengenai proses pembelajaran pada pertemuan yang akan datang.</p> <p>22. Pendidik menerima tanggapan dan saran dari peserta didik sebagai bentuk refleksi pembelajaran kedepan.</p> <p>23. Pendidik menyampaikan point materi pembelajaran yang akan dibahas berikutnya.</p>	15 menit

	<p>24. Pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan doa bersama setelah mengikuti proses pembelajaran.</p> <p>25. Guru menutup pembelajaran dan memberi salam.</p>	
--	---	--

G. MATERI POKOK

Pengertian Puputan

Puputan adalah istilah dalam tradisi Bali yang berarti perlawanan habis-habisan sampai akhir, bahkan hingga kematian, sebagai bentuk mempertahankan kehormatan dan kedaulatan. Kata *puputan* berasal dari kata dasar *puput* yang berarti “selesai” atau “berakhir”, sehingga puputan dimaknai sebagai perjuangan yang dilakukan sampai tuntas tanpa menyerah kepada musuh.

Dalam konteks sejarah Bali, puputan dikenal melalui peristiwa seperti Puputan Klungkung, ketika raja dan rakyat memilih bertempur hingga akhir daripada tunduk kepada kekuasaan kolonial.

Menurut I Kadek Dwipayana dalam jurnal *Identifikasi Potensi Monumen Puputan Klungkung sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal*: “Puputan merupakan simbol pengorbanan total dan sikap mempertahankan harga diri serta kedaulatan dari ancaman penjajahan.” (Dwipayana, 2012). Dengan demikian, puputan tidak hanya bermakna perang secara fisik, tetapi juga mengandung nilai kehormatan, keberanian, dan kesetiaan terhadap tanah air.

Tercatat beberapa peristiwa puputan yang pernah terjadi dalam sejarah Bali diantaranya:

1. Puputan Jagaraga (1848-1849)
2. Puputan Badung (1906)
3. Puputan Klungkung (1908)
4. Puputan Margarana (1946)

Dari keempat peristiwa tersebut Puputan Jagaraga (1848-1849) merupakan perang puputan pertama dalam sejarah perlawanan Kolonialisme Belanda di Bali yang terjadi dalam rangka menguasai geopolitik dan geostrategis untuk mewujudkan politik *Pax Nederlandica* (Pageh, 2020). Selanjutnya, Puputan paling banyak diketahui yakni puputan margarana yang terjadi pada tahun 1946 di Kabupaten Tabanan dengan dipimpin oleh I Gusti Ngurah Rai.

Selain Puputan Margarana, dikenal juga Puputan Klungkung yang terjadi tahun 1908 di pimpin oleh Dewa Agung Jambe II melawan invasi Belanda kala itu.

Latar Belakang Puputan Klungkung (1908)

Peristiwa Puputan Klungkung terjadi sebagai puncak konflik antara Kerajaan Klungkung dan pemerintah kolonial Belanda pada tahun 1908. Konflik ini bermula dari tindakan pemerintah kolonial yang melakukan patroli dan monopoli penjualan candu di wilayah Gelgel pada pertengahan April 1908. Tindakan tersebut dianggap sebagai pelanggaran terhadap kedaulatan Kerajaan Klungkung.

Menurut *Buku Bali Pada Abad XIX*, politik ekspansi Belanda di Bali dilakukan secara bertahap melalui tekanan militer dan intervensi terhadap kedaulatan kerajaan-kerajaan lokal (Bali Pada Abad XIX). Kebijakan monopoli candu menjadi salah satu bentuk kontrol ekonomi dan politik kolonial.

Sebagai bentuk perlawanan, Cokorda Gelgel (paman Raja Klungkung) menyerbu tempat-tempat penjualan candu pada 13–15 April 1908. Pada 16 April 1908, pasukan Belanda yang dipimpin Kapten Van Nues dan Letnan Haremaker melakukan patroli ke wilayah Klungkung, namun diserang oleh laskar Gelgel di bawah pimpinan Cokorda Gelgel dan kedua putranya.

Dalam *Buku Sejarah Klungkung* dijelaskan bahwa serangan terhadap patroli Belanda merupakan bentuk protes terbuka terhadap intervensi kolonial yang dianggap mencederai martabat kerajaan (Sejarah Klungkung).

Jalannya Peristiwa Puputan Klungkung

Berita penyerangan terhadap patroli Belanda sampai kepada Residen Bali-Lombok F.A. Lieftrinck. Belanda kemudian mengirim empat kapal perang sebagai bentuk intimidasi dan memberikan ultimatum agar Raja Klungkung menyerah tanpa syarat sebelum 22 April 1908.

Namun, Dewa Agung Jambe memilih untuk mempertahankan kedaulatan kerajaan. Ia mempersiapkan pertahanan dengan membangun tiga benteng utama:

1. Benteng Timur di Satria
2. Benteng Selatan di wilayah Kamasan, Jelantik, dan Gelgel
3. Benteng Barat di Banjarangkan dan sekitarnya

Pertahanan diperkuat dengan *gebiog* (penghalang bambu), kanal, serta benteng tanah dan batu.

Pada 21 April 1908, Belanda melakukan pemboman terhadap ibu kota Klungkung selama enam hari. Pada 27 April 1908, pasukan tambahan dari Batavia mendarat di Kusamba dan Jumpai. Serangan besar dilancarkan pada 28 April 1908 di bawah pimpinan Letnan Kolonel Von Schauroth.

Benteng-benteng pertahanan Klungkung akhirnya berhasil ditembus. Setelah mengetahui gugurnya anggota keluarga kerajaan, Raja Dewa Agung Jambe memutuskan melakukan **puputan** (perang habis-habisan sampai mati). Ia keluar dari Istana Semarapura bersama keluarga dan para pembesar kerajaan untuk menyerbu pasukan Belanda.

Peristiwa tersebut berakhir dengan gugurnya raja, keluarga istana, dan para pembesar kerajaan. Sore hari sekitar pukul 15.00, Klungkung resmi jatuh ke tangan Belanda. Dalam jurnal karya I Kadek Dwipayana berjudul *Identifikasi Potensi Monumen Puputan Klungkung sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal*, disebutkan bahwa:

“Puputan Klungkung merupakan simbol heroisme dan pengorbanan total masyarakat Klungkung dalam mempertahankan harga diri dan kedaulatan wilayahnya.” (Dwipayana, 2012)

Makna Peristiwa Puputan Klungkung

Peristiwa Puputan Klungkung tidak hanya merupakan perlawanan bersenjata, tetapi juga memiliki makna historis yang mendalam.

a. Simbol Perlawanan terhadap Penjajahan

Puputan mencerminkan pilihan sadar untuk mempertahankan kehormatan daripada hidup dalam penjajahan. Dalam konteks Bali, konsep puputan mengandung makna perang hingga akhir sebagai bentuk kesetiaan terhadap tanah air dan martabat kerajaan.

b. Simbol Nasionalisme Lokal

Perlawanan Klungkung menunjukkan adanya benih nasionalisme di tingkat lokal sebelum lahirnya nasionalisme Indonesia secara modern. Sikap menolak tunduk kepada kolonialisme menjadi bagian dari perjuangan panjang menuju kemerdekaan Indonesia. Menurut Dwipayana (2012), monumen Puputan Klungkung memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran sejarah lokal karena mampu menanamkan nilai patriotisme, keberanian, dan penghormatan terhadap pahlawan daerah.

Nilai-Nilai yang Dapat Diteladani

1. Keberanian dalam mempertahankan kedaulatan
2. Rela berkorban demi bangsa dan tanah air
3. Menjunjung tinggi harga diri dan martabat
4. Semangat persatuan dalam menghadapi ancaman

G. SUMBER BAHAN AJAR

- Buku Bali Pada Abad XIX
- Buku Sejarah Klungkung
- Jurnal Identifikasi Potensi Monumen Puputan Klungkung Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Lokal, oleh I Kadek Dwipayana (<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPS/article/download/1019/886>)

Penilaian

No	Aspek	Teknik	Instrumen	Keterangan
1	Pengetahuan	Kuesioner/angket	Uraian singkat	Terlampir

Lampiran 14: QR Code Komik Digital Puputan Klungkung

Lampiran 15. Rekapitulasi Nilai *Pretest* Siswa

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	PRETEST TOTAL
3	2	3	4	2	2	4	3	2	3	2	2	3	1	1	2	2	3	2	1	47
4	2	3	1	2	3	2	3	2	2	2	4	2	2	3	2	3	1	1	3	47
3	3	2	2	1	2	2	3	3	1	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	48
2	2	2	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	4	1	3	3	2	3	1	51
2	3	4	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	2	50
1	2	2	2	2	3	4	3	3	2	1	2	3	4	2	3	2	2	3	3	49
3	2	4	1	3	4	2	2	3	2	1	3	2	3	2	4	2	2	3	2	50
3	4	1	3	3	3	2	1	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	54
2	3	3	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	3	4	2	4	55
3	2	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	49
3	3	3	3	1	2	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	54
4	1	3	1	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	4	3	1	3	2	3	50
2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	1	3	4	3	1	2	4	2	3	3	51
2	2	1	2	2	2	4	1	2	3	4	1	3	3	2	3	3	2	3	2	47
3	3	4	2	4	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	53
2	2	3	3	2	3	4	2	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	3	2	54
3	3	2	4	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	2	51
2	3	3	2	2	3	1	1	2	2	3	4	3	2	2	2	2	2	3	2	46
3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	3	4	2	59
2	2	1	2	2	3	3	4	3	2	2	3	1	4	3	2	1	4	2	3	49
1	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	1	4	3	2	4	3	3	3	52
4	4	2	3	3	4	2	3	3	1	2	1	2	3	4	3	4	1	1	2	52
3	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	43
4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	2	1	1	4	4	2	3	3	4	3	53
2	2	1	3	2	1	2	2	4	3	2	4	3	2	4	3	2	2	2	1	47
3	4	1	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	49
1	3	2	3	2	1	1	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	2	3	2	43

Lampiran 16. Rekapitulasi Nilai *Posttest* Siswa

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	POSTTEST TOTAL
5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	3	3	3	5	5	4	3	4	4	86
5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	88
5	5	4	4	3	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	89
5	5	5	5	3	4	4	3	3	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	4	86
5	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	91
4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	89
5	5	5	3	4	4	5	4	5	5	4	4	5	3	5	5	4	3	5	5	88
5	5	5	3	5	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	5	5	4	5	5	88
5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	4	3	4	4	88
5	5	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	91
5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	90
4	4	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	91
5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	92
5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	93
5	4	4	4	3	5	4	3	5	4	3	4	3	5	5	4	4	4	5	5	82
5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	85
4	4	5	3	5	4	4	5	4	3	4	3	5	3	5	5	4	4	5	5	84
5	4	5	4	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	4	5	4	5	5	5	86
5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	3	3	4	86
4	4	5	5	4	5	4	3	4	3	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	85
5	5	5	3	4	4	3	3	3	3	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	85
5	4	3	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	86
5	5	5	5	5	3	4	4	5	5	4	3	4	3	3	5	5	5	5	5	88
5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	5	87
5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	80
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	3	4	5	4	4	5	5	91
5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	89

Lampiran 17: Hasil Angket *Pretest* Peserta Didik

LEBAR *PRE TEST*

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : I Kadek Hendrawan

Kelas : XI-A

Alamat : Klungkung

Umur : 16

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa tertarik menggunakan media digital dalam proses belajar			✓		
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media digital		✓			
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar jika menggunakan media digital			✓		
4	Saya merasa bosan jika belajar hanya menggunakan buku narasi			✓		
5	Media digital membantu saya menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan		✓			
6	Saya merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan komik digital dibanding buku teks			✓		
7	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan bantuan komik digital			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat isi materi jika disampaikan dalam bentuk komik digital			✓		

9	Saya ingin materi pelajaran sejarah disampaikan melalui komik digital		✓			
10	Saya merasa termotivasi untuk belajar sejarah jika menggunakan komik digital			✓		
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung			✓		
12	Saya dapat menyebutkan urutan penting dalam Puputan Klungkung	✓				
13	Saya dapat menjelaskan siapa saja tokoh utama Puputan Klungkung		✓			
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung		✓			
15	Saya pernah membaca informasi tentang Puputan Klungkung dari luar buku pelajaran			✓		
16	Saya tertarik menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung		✓			
17	Saya paham peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang			✓		
18	Saya mampu membedakan Puputan Klungkung dengan perlawanan lain	✓				
19	Saya memahami pentingnya mengenal sejarah daerah sendiri	✓				
20	Saya terbuka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah lokal seperti Puputan Klungkung			✓		

C. Komentar

Saya berharap semoga Pembelajaran Sejarah kedepannya menggunakan metode pembelajaran yang lebih menyenangkan.

LEBAR PRE TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : I Komang Aryadi Saputra
 Kelas : XI A
 Alamat : Br dinas menanga koman, des a menanga, kec Pendau g
 Umur : 16 thn

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) ~~Perempuan~~

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa tertarik menggunakan media digital dalam proses belajar				✓	
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media digital			✓		
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar jika menggunakan media digital	✓				
4	Saya merasa bosan jika belajar hanya menggunakan buku narasi		✓			
5	Media digital membantu saya menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan			✓		
6	Saya merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan komik digital dibanding buku teks		✓			

7	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan bantuan komik digital			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat isi materi jika disampaikan dalam bentuk komik digital		✓			
9	Saya ingin materi pelajaran sejarah disampaikan melalui komik digital	✓				
10	Saya merasa termotivasi untuk belajar sejarah jika menggunakan komik digital			✓		
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung		✓			
12	Saya dapat menyebutkan urutan penting dalam Puputan Klungkung		✓			
13	Saya dapat menjelaskan siapa saja tokoh utama Puputan Klungkung	✓				
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung			✓		
15	Saya pernah membaca informasi tentang Puputan Klungkung dari luar buku pelajaran			✓		
16	Saya tertarik menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung			✓		
17	Saya paham peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang	✓				
18	Saya mampu membedakan Puputan Klungkung dengan perlawanan lain	✓				
19	Saya memahami pentingnya mengenal sejarah daerah sendiri		✓			
20	Saya terbuka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah lokal seperti Puputan Klungkung			✓		

C. Komentar

Harapan saya terhadap Pelajaran Sejarah yaitu menggunakan media digital seperti Kahoot Quizis karena lebih mudah mengingat pelajaran.

LEBAR *PRE TEST*

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : Made Dwi Listriyanti
 Kelas : XI - A
 Alamat : Desa Rendang, Kec Rendang
 Umur : 16 tahun
 Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Ragu-Ragu (RR)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa tertarik menggunakan media digital dalam proses belajar				✓	
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media digital			✓		
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar jika menggunakan media digital			✓		
4	Saya merasa bosan jika belajar hanya menggunakan buku narasi			✓		
5	Media digital membantu saya menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan		✓			
6	Saya merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan komik digital dibanding buku teks			✓		

7	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan bantuan komik digital		✓			
8	Saya lebih mudah mengingat isi materi jika disampaikan dalam bentuk komik digital			✓		
9	Saya ingin materi pelajaran sejarah disampaikan melalui komik digital			✓		
10	Saya merasa termotivasi untuk belajar sejarah jika menggunakan komik digital		✓			
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung		✓			
12	Saya dapat menyebutkan urutan penting dalam Puputan Klungkung	✓				
13	Saya dapat menjelaskan siapa saja tokoh utama Puputan Klungkung		✓			
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung	✓				
15	Saya pernah membaca informasi tentang Puputan Klungkung dari luar buku pelajaran			✓		
16	Saya tertarik menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung	✓				
17	Saya paham peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang		✓			
18	Saya mampu membedakan Puputan Klungkung dengan perlawanan lain			✓		
19	Saya memahami pentingnya mengenal sejarah daerah sendiri	✓				
20	Saya terbuka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah lokal seperti Puputan Klungkung				✓	

C. Komentar

Semoga Pelajaran sejarah dapat membuat kita menghargai Pengorbanan Para Pendahulu kita

LEBAR PRE TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : I Made Pradnya Aditya Nata
 Kelas : XI.A
 Alamat : Karangasem
 Umur : 16 Tahun

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa tertarik menggunakan media digital dalam proses belajar				✓	
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media digital			✓		
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar jika menggunakan media digital			✓		
4	Saya merasa bosan jika belajar hanya menggunakan buku narasi		✓			
5	Media digital membantu saya menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan			✓		
6	Saya merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan komik digital dibanding buku teks		✓			

7	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan bantuan komik digital			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat isi materi jika disampaikan dalam bentuk komik digital		✓			
9	Saya ingin materi pelajaran sejarah disampaikan melalui komik digital			✓		
10	Saya merasa termotivasi untuk belajar sejarah jika menggunakan komik digital		✓			
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung			✓		
12	Saya dapat menyebutkan urutan penting dalam Puputan Klungkung	✓				
13	Saya dapat menjelaskan siapa saja tokoh utama Puputan Klungkung	✓				
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung			✓		
15	Saya pernah membaca informasi tentang Puputan Klungkung dari luar buku pelajaran	✓				
16	Saya tertarik menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung		✓			
17	Saya paham peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang	✓				
18	Saya mampu membedakan Puputan Klungkung dengan perlawanan lain			✓		
19	Saya memahami pentingnya mengenal sejarah daerah sendiri		✓			
20	Saya terbuka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah lokal seperti Puputan Klungkung			✓		

C. **Komentar**

saya harap semoga pembelajaran sejarah dilakukan dengan metode yang menyenangkan dan menghibur

LEBAR PRE TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : Komang Satriya Adyarta
 Kelas : XI. A
 Alamat : Jl. Matdhari No.69
 Umur : 16 tahun

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa tertarik menggunakan media digital dalam proses belajar				✓	
2	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran melalui media digital			✓		
3	Saya merasa termotivasi untuk belajar jika menggunakan media digital			✓		
4	Saya merasa bosan jika belajar hanya menggunakan buku narasi				✓	
5	Media digital membantu saya menghubungkan materi pelajaran dengan realitas kehidupan			✓		
6	Saya merasa lebih tertarik belajar jika menggunakan komik digital dibanding buku teks			✓		
7	Saya merasa pembelajaran lebih menyenangkan dengan bantuan komik digital			✓		
8	Saya lebih mudah mengingat isi materi jika disampaikan dalam bentuk komik digital				✓	

9	Saya ingin materi pelajaran sejarah disampaikan melalui komik digital				✓	
10	Saya merasa termotivasi untuk belajar sejarah jika menggunakan komik digital				✓	
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung	✓				
12	Saya dapat menyebutkan urutan penting dalam Puputan Klungkung	✓				
13	Saya dapat menjelaskan siapa saja tokoh utama Puputan Klungkung	✓				
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung	✓				
15	Saya pernah membaca informasi tentang Puputan Klungkung dari luar buku pelajaran	✓				
16	Saya tertarik menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung			✓		
17	Saya paham peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang			✓		
18	Saya mampu membedakan Puputan Klungkung dengan perlawanan lain				✓	
19	Saya memahami pentingnya mengenal sejarah daerah sendiri		✓			
20	Saya terbuka untuk belajar lebih dalam tentang sejarah lokal seperti Puputan Klungkung				✓	

C. Komentar

Semoga Pembelajaran sejarah jadi mudah dan Makin menarik.

Lampiran 18: Hasil Angket *Posttest* Peserta Didik

LEBAR POST TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : I Kadet Hendrawan

Kelas : XI. A

Alamat : Klungkung

Umur : 16

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa senang menggunakan media digital dalam pembelajaran					✓
2	pemahaman saya terhadap materi pelajaran meningkat menggunakan media digital					✓
3	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital				✓	
4	Saya menyadari bahwa belajar tanpa media digital terasa kurang menarik				✓	
5	Media digital membantu saya memahami keterkaitan materi pelajaran dan kehidupan nyata				✓	
6	Saya lebih antusias belajar ketika menggunakan komik digital dibandingkan buku teks					✓
7	pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan komik digital					✓
8	Saya lebih mudah mengingat materi jika disampaikan dalam komik digital					✓

9	Saya senang jika materi sejarah disampaikan melalui komik digital					✓
10	Penggunaan komik digital membuat saya lebih semangat belajar sejarah					✓
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya kini mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung					✓
12	Saya dapat menyebutkan kembali urutan peristiwa penting dalam Puputan Klungkung			✓		
13	Saya bisa menjelaskan siapa saja tokoh utama dalam Perang Puputan Klungkung			✓		
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung dengan lebih jelas			✓		
15	Saya telah membaca informasi tambahan tentang Puputan Klungkung selain dari buku pelajaran					✓
16	Saya semakin tertarik untuk menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung					✓
17	Saya memahami bahwa peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang				✓	
18	Saya mampu membedakan karakteristik Puputan Klungkung dengan perlawanan daerah lainnya			✓		
19	Saya menyadari pentingnya mempelajari sejarah daerah sendiri				✓	
20	Saya merasa terbuka dan antusias untuk mempelajari sejarah lokal lebih lanjut setelah pembelajaran ini				✓	

C. Komentar

Menurut saya komiknya ada beberapa mis. tempat kolom komentar

LEBAR POST TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : I Komang aryadi Saputra
 Kelas : XI A
 Alamat : Br. dinas Menanga Kangin, desa menanga, Kec Rendang, Kab Karangasem
 Umur : 16 thn

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Ragu-Ragu (RR)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siwa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa senang menggunakan media digital dalam pembelajaran					✓
2	pemahaman saya terhadap materi pelajaran meningkat menggunakan media digital				✓	
3	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital				✓	
4	Saya menyadari bahwa belajar tanpa media digital terasa kurang menarik				✓	
5	Media digital membantu saya memahami keterkaitan materi pelajaran dan kehidupan nyata			✓		
6	Saya lebih antusias belajar ketika menggunakan komik digital dibandingkan buku teks					✓
7	pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan komik digital				✓	
8	Saya lebih mudah mengingat materi jika disampaikan dalam komik digital			✓		

9	Saya senang jika materi sejarah disampaikan melalui komik digital					✓
10	Penggunaan komik digital membuat saya lebih semangat belajar sejarah					✓
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya kini mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung			✓		
12	Saya dapat menyebutkan kembali urutan peristiwa penting dalam Puputan Klungkung				✓	
13	Saya bisa menjelaskan siapa saja tokoh utama dalam Perang Puputan Klungkung			✓		
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung dengan lebih jelas					✓
15	Saya telah membaca informasi tambahan tentang Puputan Klungkung selain dari buku pelajaran					✓
16	Saya semakin tertarik untuk menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung				✓	
17	Saya memahami bahwa peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang				✓	
18	Saya mampu membedakan karakteristik Puputan Klungkung dengan perlawanan daerah lainnya				✓	
19	Saya menyadari pentingnya mempelajari sejarah daerah sendiri				✓	
20	Saya merasa terbuka dan antusias untuk mempelajari sejarah lokal lebih lanjut setelah pembelajaran ini					✓

C. Komentar

ternyata menggunakan komik digital saya lebih memahami isi/intisari dari komik tersebut

LEBAR POST TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : Made Dwi Listriyanti
 Kelas : XI. A
 Alamat : Desa Rendang, kec Rendang
 Umur : 16 Tahun

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

- 5 = Sangat Setuju (SS)
 4 = Setuju (S)
 3 = Ragu-Ragu (RR)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siswa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa senang menggunakan media digital dalam pembelajaran				✓	
2	pemahaman saya terhadap materi pelajaran meningkat menggunakan media digital				✓	
3	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital					✓
4	Saya menyadari bahwa belajar tanpa media digital terasa kurang menarik			✓		
5	Media digital membantu saya memahami keterkaitan materi pelajaran dan kehidupan nyata					✓
6	Saya lebih antusias belajar ketika menggunakan komik digital dibandingkan buku teks				✓	
7	pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan komik digital				✓	
8	Saya lebih mudah mengingat materi jika disampaikan dalam komik digital					✓

9	Saya senang jika materi sejarah disampaikan melalui komik digital				✓	
10	Penggunaan komik digital membuat saya lebih semangat belajar sejarah			✓		
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya kini mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung				✓	
12	Saya dapat menyebutkan kembali urutan peristiwa penting dalam Puputan Klungkung			✓		
13	Saya bisa menjelaskan siapa saja tokoh utama dalam Perang Puputan Klungkung					✓
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung dengan lebih jelas			✓		
15	Saya telah membaca informasi tambahan tentang Puputan Klungkung selain dari buku pelajaran					✓
16	Saya semakin tertarik untuk menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung					✓
17	Saya memahami bahwa peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang				✓	
18	Saya mampu membedakan karakteristik Puputan Klungkung dengan perlawanan daerah lainnya				✓	
19	Saya menyadari pentingnya mempelajari sejarah daerah sendiri					✓
20	Saya merasa terbuka dan antusias untuk mempelajari sejarah lokal lebih lanjut setelah pembelajaran ini					✓

C. Komentar

 Saya merasa senang materi disampaikan dengan melalui komik giet
 digital

LEBAR POST TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : Made Pradnya Aditya Nata
 Kelas : XI. A
 Alamat : Karangasem
 Umur : 16 Tahun

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siwa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa senang menggunakan media digital dalam pembelajaran					✓
2	pemahaman saya terhadap materi pelajaran meningkat menggunakan media digital			✓		
3	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital				✓	
4	Saya menyadari bahwa belajar tanpa media digital terasa kurang menarik				✓	
5	Media digital membantu saya memahami keterkaitan materi pelajaran dan kehidupan nyata				✓	
6	Saya lebih antusias belajar ketika menggunakan komik digital dibandingkan buku teks				✓	
7	pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan komik digital				✓	
8	Saya lebih mudah mengingat materi jika disampaikan dalam komik digital				✓	

9	Saya senang jika materi sejarah disampaikan melalui komik digital				✓	
10	Penggunaan komik digital membuat saya lebih semangat belajar sejarah				✓	
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya kini mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung				✓	
12	Saya dapat menyebutkan kembali urutan peristiwa penting dalam Puputan Klungkung				✓	
13	Saya bisa menjelaskan siapa saja tokoh utama dalam Perang Puputan Klungkung				✓	
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung dengan lebih jelas				✓	
15	Saya telah membaca informasi tambahan tentang Puputan Klungkung selain dari buku pelajaran				✓	
16	Saya semakin tertarik untuk menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung				✓	
17	Saya memahami bahwa peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang				✓	
18	Saya mampu membedakan karakteristik Puputan Klungkung dengan perlawanan daerah lainnya				✓	
19	Saya menyadari pentingnya mempelajari sejarah daerah sendiri				✓	
20	Saya merasa terbuka dan antusias untuk mempelajari sejarah lokal lebih lanjut setelah pembelajaran ini				✓	

C. Komentar

Penggunaan komik dalam pelajaran sejarah membuat saya lebih memahami mengenai suatu peristiwa contohnya komik Puputan Klungkung.

LEBAR POST TEST

INSTRUMEN LITERASI SEJARAH SISWA

Nama : Komang Satriya adyarta
 Kelas : XI.A
 Alamat : Jl. Matahari No. 69
 Umur : 16 Tahun

Jenis Kelamin : a) Laki-laki b) Perempuan

A. Petunjuk Pengerjaan

Dimohonkan kepada siswa/siswi memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda cek list (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia adapun deskripsi skala penilaian adalah sebagai berikut.

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Ragu-Ragu (RR)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

B. Tabel Penilaian Literasi Siwa

No.	Pernyataan	Skor				
		1 STS	2 TS	3 RR	4 S	5 SS
Persepsi terhadap Media Digital dan Komik Digital						
1	Saya merasa senang menggunakan media digital dalam pembelajaran					✓
2	pemahaman saya terhadap materi pelajaran meningkat menggunakan media digital					✓
3	Saya menjadi lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan media digital					✓
4	Saya menyadari bahwa belajar tanpa media digital terasa kurang menarik					✓
5	Media digital membantu saya memahami keterkaitan materi pelajaran dan kehidupan nyata					✓
6	Saya lebih antusias belajar ketika menggunakan komik digital dibandingkan buku teks					✓
7	pembelajaran menjadi lebih menyenangkan setelah menggunakan komik digital					✓
8	Saya lebih mudah mengingat materi jika disampaikan dalam komik digital					✓

9	Saya senang jika materi sejarah disampaikan melalui komik digital					✓
10	Penggunaan komik digital membuat saya lebih semangat belajar sejarah					✓
Pemahaman Materi Sejarah: Studi Kasus Puputan Klungkung						
11	Saya kini mengetahui latar belakang terjadinya Perang Puputan Klungkung					✓
12	Saya dapat menyebutkan kembali urutan peristiwa penting dalam Puputan Klungkung					✓
13	Saya bisa menjelaskan siapa saja tokoh utama dalam Perang Puputan Klungkung			✓		
14	Saya memahami sebab dan akibat dari Perang Puputan Klungkung dengan lebih jelas			✓		
15	Saya telah membaca informasi tambahan tentang Puputan Klungkung selain dari buku pelajaran				✓	
16	Saya semakin tertarik untuk menggali fakta sejarah lokal seperti Puputan Klungkung					✓
17	Saya memahami bahwa peristiwa Puputan Klungkung bisa dilihat dari berbagai sudut pandang					✓
18	Saya mampu membedakan karakteristik Puputan Klungkung dengan perlawanan daerah lainnya					✓
19	Saya menyadari pentingnya mempelajari sejarah daerah sendiri			✓		
20	Saya merasa terbuka dan antusias untuk mempelajari sejarah lokal lebih lanjut setelah pembelajaran ini					✓

C. Komentar

 Komik sangat hebat dan keren

Lampiran 19: Dokumentasi Penelitian







