




LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 4455/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 21 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Bakti Seraga di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p> <p>Nama : Ni Putu Lenny Handayani NIM : 2211031211 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
		

Lampiran 02. Surat Balasan Observasi SD N 1 Baktiseraga



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BAKTISERAGA
Alamat : Jln. Laksamana Desa Baktiseraga
Email : sdnegeri1baktiseraga@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 196/SDN1BTSG/VI/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Baktiseraga menerangkan bahwa:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan observasi awal dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian surat keterangan ini disampaikan, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Mei 2025

Kepala SD Negeri 1 Baktiseraga

Ni Made Sulistiawati, S.Pd.SD.

NIP. 19721211 199606 2 003

Lampiran 03. Instrumen Wawancara

Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tahapan pembelajaran yang biasanya Ibu/ Bapak lakukan di kelas?	Pembelajaran masih pakai kurikulum merdeka, diawali dengan pendahuluan dan penutup lalu evaluasi.
2.	Kendala apa saja yang Ibu/ Bapak alami ketika mengajar di kelas?	Siswa kadang susah diatur, kesulitan mengontrol perilaku siswa karena jumlahnya banyak.
3.	Apa saja media yang biasanya Ibu/ Bapak gunakan dalam mengajar di kelas?	Buku paket, lkpd dan beberapa sumber ajar digital.
4.	Apakah Ibu/ Bapak pernah menggunakan media berbasis teknologi seperti video, aplikasi atau media lainnya?	Pernah, kadang pakai video dari youtube atau PPT sederhana.
5.	Apakah terdapat kendala atau tantangan saat menggunakan media pembelajaran di kelas?	Media pembelajaran digital lumayan bisa digunakan dengan baik saat di kelas.
6.	Bagaimana Ibu/Bapak melihat kondisi psikologis dan emosi siswa saat menghadapi kesulitan di kelas?	Siswa yang masih menunjukkan reaksi sedih atau kecewa kalau hasil atau nilainya itu tidak sesuai harapan. Ada juga siswa yang cepat menyerah kalau menemukan tugas yang susah/ sulit menurutnya.
7.	Apakah siswa bisa menyebutkan atau menyadari perasaan dan tantangan yang sedang mereka alami?	Ada siswa yang bisa menyebutkan perasaannya, tapi ada siswa juga yang memilih untuk diam, murung atau mengungkapkan dengan cara yang kurang baik, seperti gangguin temen lagi nugas.
8.	Bagaimana siswa biasanya merespon kegagalan atau kritik di kelas?	Siswa terlihat kecewa kalau pekerjaan/ tugasnya tidak maksimal, jadi kalau siswa sudah merasa gagal, beberapa siswa enggan untuk mencoba lagi atau merasa kurang optimis.
9.	Apakah ada aktivitas rutin yang dapat memperkuat ketahanan mental siswa di kelas?	Belum ada aktifitas rutin.

10.	Bagaimana Ibu/Bapak menanamkan sikap pantang menyerah atau percaya diri pada siswa?	Masih secara konvensional melalui nasihat atau ceramah saja belum ada pakai media
11.	Apakah sekolah memiliki program/kegiatan yang mendukung pengembangan resiliensi siswa?	Belum ada program atau media yang berfokus untuk mengembangkan resiliensi.
12.	Apakah guru pernah mengikuti pelatihan yang berkaitan dengan pengembangan resiliensi anak?	Belum pernah.
13.	Apa harapan Ibu/Bapak terhadap siswa untuk dapat menangani masalahnya dan menghadapi tantangan kedepannya?	Harapannya siswa itu bisa menghadapi tantangan dengan lebih kuat dan bisa bangkit lagi setelah mengalami kegagalan.



Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Instrumen *Judges* I dan 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 : 12355/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 24 September 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.

Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd., Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi.,
M.A., M.Psi., Psikolog
di tempat

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

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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 05. Surat Keterangan Uji Instrumen *Judges* I dan 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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198501232008122004
Jabatan : Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu
Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 29 September 2025
Judges,

Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198501232008122004



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
NIP : 198008012006042001
Jabatan : Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *judges* validitas instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 29 September 2025
Judges,

Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
NIP. 198008012006042001

Lampiran 06. Instrumen Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi ahli materi.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Pembelajaran						
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
2.	Tujuan pembelajaran pada media disampaikan dengan jelas.					
Aspek Materi						
3.	Memuat materi resiliensi.					
4.	Isi cerita dalam media mudah dipahami oleh siswa.					
5.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa SD.					
6.	Materi dalam media sesuai dengan karakteristik dan pengalaman siswa SD.					
7.	Materi dalam media membantu siswa mengembangkan kemampuan resiliensi dengan baik.					
8.	Isi materi resiliensi dalam media disajikan dengan jelas dan padat.					
Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa SD.					
10.	Bahasa dalam media mampu menggambarkan suasana dan emosi cerita dengan baik.					

D. Komentar dan Saran



E. Kesimpulan

Materi dalam media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)

Singaraja,
Judges,

NIP.



Lampiran 07. Instrumen Ahli Desain Media

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi desain media.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Visual ilustrasi komik dan <i>Augmented Reality</i> (AR) sesuai dengan materi resiliensi.					
2.	Gambar dan visual yang ditampilkan menarik.					
3.	Warna dan teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca.					
4.	Ukuran font dan gambar sesuai dan mudah dipahami.					
5.	Petunjuk penggunaan media ditampilkan dengan jelas.					
Aspek Pemrograman atau penggunaan						
6.	Media mudah digunakan secara mandiri oleh siswa SD.					
7.	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah diikuti.					
8.	Petunjuk teknis penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR) disajikan dengan jelas.					
Aspek Kebermanfaatan						
9.	Media memberikan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan resiliensi siswa.					
10.	Media dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar.					

D. Komentar dan Saran

E. Kesimpulan

Media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)



Lampiran 08. Instrumen Respon Praktisi/Guru

LEMBAR PENILAIAN PRAKTISI/GURU

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama Guru :

NIP :

Sekolah :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon praktisi/guru.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Media						
1.	Media sesuai dengan karakteristik siswa SD.					
2.	Media sesuai dengan pendekatan pengembangan resiliensi siswa.					
Aspek Visual						
3.	Gambar dan visual <i>Augmented Reality</i> (AR) menarik.					
4.	Jenis dan ukuran teks dipilih dengan tepat sehingga mudah dibaca.					
Aspek Materi						
5.	Materi/pesan dalam media disampaikan dengan jelas.					
6.	Narasi dan visual karakter yang digunakan sesuai dengan materi.					
Aspek Kebahasaan						
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa SD.					
8.	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.					
Aspek Penggunaan						
9.	Media mudah diaplikasikan oleh guru maupun siswa.					
10.	Media berpeluang membantu meningkatkan resiliensi siswa.					

D. Komentar dan Saran

Singaraja,
Wali,

NIP.

Lampiran 09. Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

**LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL**

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.					
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.					
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca					
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita					
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami					
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri					
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).					
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.					

D. Komentar dan Saran

Singaraja,

Siswa

.....

Lampiran 10. Instrumen Resiliensi

KUESIONER KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA

PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

B. Tujuan

Angket ini dibuat untuk mengetahui bagaimana ketangguhan (resiliensi) kamu.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
3. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai dengan yang kamu rasakan.

Keterangan Jawaban:

SS (Sangat Setuju) : Kalau kamu **selalu** melakukan hal itu.

S (Setuju) : Kalau kamu **sering** melakukan hal itu.

TS (Tidak Setuju) : Kalau kamu **jarang** melakukan hal itu.

STS (Sangat Tidak Setuju) : Kalau kamu **tidak pernah** melakukan hal itu.

D. Tabel Kemampuan Resiliensi

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
<i>External Supports (I Have)</i>						
1	Saya punya teman yang bisa saya percaya.					
2	Saya mendapat pertolongan saat saya kesulitan.					

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
3	Saya bisa berteman baik dengan teman.					
4	Saya bisa berteman baik dengan guru.					
<i>Inner Strenghts (I Am)</i>						
5	Saya berusaha mengerti perasaan teman saat ia sedang sedih atau senang.					
6	Saya menolong teman yang kesulitan belajar di kelas.					
7	Saya bangga kalau bisa menyelesaikan tugas dengan baik.					
8	Saya senang dengan usaha yang sudah saya lakukan.					
9	Saya percaya dengan kemampuan diri.					
10	Saya yakin bisa menghadapi kesulitan di sekolah.					
11	Saya tetap semangat walau hasilnya kurang baik.					
12	Saya bisa memilih atau memutuskan sesuatu sendiri.					
13	Saya bisa mengerjakan tugas tanpa selalu dibantu orang lain.					
14	Saya bertanggung jawab atas apa yang saya lakukan.					
<i>Interpersonal and Problem-Solving Skills (I Can)</i>						
15	Saya bisa menyampaikan pendapat kepada orang lain.					
16	Saya bisa menyampaikan perasaan saya kepada orang lain.					
17	Saya bisa menenangkan diri kalau sedang marah.					
18	Saya bisa mengendalikan rasa sedih atau kecewa saat ada masalah.					
19	Saya berusaha mencari tahu penyebab masalah yang terjadi.					
20	Saya berusaha mencari cara yang baik untuk menyelesaikan masalah.					

Lampiran 11. Hasil *Judges* I

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI
 PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli materi

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
Masukan secara umum:			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198501232008122004

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN MEDIA
 PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli desain media dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Media

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9		√	
10		√	
Masukan secara umum:			
Pernyataan 9 dan 10 lebih tepat diisi materi			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198501232008122004

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON PRAKTIISI/GURU
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen respon praktisi/guru dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Praktisi/Guru

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
Masukan secara umum:			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198501232008122004

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN
UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
 PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen uji perorangan dan kelompok kecil dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
Masukan secara umum:			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198501232008122004

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN
KUESIONER KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
 PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir kuesioner kemampuan resiliensi siswa dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Kemampuan Resiliensi Siswa

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	√		
2	√		
3	√		
4	√		
5	√		
6	√		
7	√		
8	√		
9	√		
10	√		
11	√		
12	√		
13	√		
14	√		
15	√		
16	√		
17	√		
18	√		
19	√		
20	√		
Masukan secara umum:			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Putu Ari Dharmayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198501232008122004

Lampiran 12. Hasil *Judges* II

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli materi dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli materi

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
Masukan secara umum: -			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
 NIP. 198008012006042001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN AHLI DESAIN MEDIA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen validasi ahli desain media dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Media

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
Masukan secara umum: -			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
 NIP. 198008012006042001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN RESPON PRAKTIISI/GURU
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen respon praktisi/guru dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Praktisi/Guru

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
Masukan secara umum: -			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
 NIP. 198008012006042001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN
UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
 PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir instrumen uji perorangan dan kelompok kecil dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Nomor butir	Penilaian <i>Judges</i>		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
Masukan secara umum:			

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
 NIP. 198008012006042001

LEMBAR VALIDITAS INSTRUMEN
KUESIONER KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
 PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
 UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
 SISWA SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan respon butir-butir kuesioner kemampuan resiliensi siswa dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Komentar atau saran dapat diberikan pada kolom saran yang sudah diberikan.

B. Lembar Validasi Instrumen Kemampuan Resiliensi Siswa

Nomor butir	Penilaian Judges		Komentar/saran
	Relevan	Kurang relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		Orang lain siapa? Apakah beda dgn. person di nomor 4?
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		Bilang → menyampaikan
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		

Masukan secara umum:

Pilihan jawaban / Respon bisa disesuaikan dgn. tujuannya, apakah mau mengetahui intensitas (lalu & tidak pernah), atau kecenderungan (gunakan sesuai s/d sgt-tidak sesuai).

Singaraja, 29 September 2025
Judges,



Dr. Dewi Arum Widhiyanti Metra Putri, S.Psi., M.A., M.Psi., Psikolog
NIP. 198008012006042001

Lampiran 13. Surat Pengantar Uji Materi *Judges* I dan 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 : 1980/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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



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 : 1981/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 14. Surat Keterangan Uji Materi *Judges* I dan 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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 198605192008122003
Jabatan : Dosen Program Studi Bimbingan Konseling, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji validitas materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,

Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 198605192008122003



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

SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP : 1973122320210502362
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji validitas materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,

Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 1973122320210502362

Lampiran 15. Hasil Validasi Uji Materi *Judges* I dan II

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi ahli materi.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Pembelajaran						
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Tujuan pembelajaran pada media disampaikan dengan jelas.					✓
Aspek Materi						
3.	Memuat materi resiliensi.					✓
4.	Isi cerita dalam media mudah dipahami oleh siswa.					✓
5.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa SD					✓
6.	Materi dalam media sesuai dengan karakteristik dan pengalaman siswa SD.					✓
7.	Materi dalam media membantu siswa mengembangkan kemampuan resiliensi dengan baik.					✓
8.	Isi materi resiliensi dalam media disajikan dengan jelas dan padat.					✓
Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa SD.					✓
10.	Bahasa dalam media mampu menggambarkan suasana dan emosi cerita dengan baik.					✓

D. Komentar dan Saran

<p>Silahkan lanjutkan</p>

E. Kesimpulan

Materi dalam media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,



Dr. Luh Putu Sri Lestari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605192008122003

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.
Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi ahli materi.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Pembelajaran						
1.	Materi dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran.					✓
2.	Tujuan pembelajaran pada media disampaikan dengan jelas.					✓
Aspek Materi						
3.	Memuat materi resiliensi.					✓
4.	Isi cerita dalam media mudah dipahami oleh siswa.				✓	
5.	Materi yang disajikan mampu menarik minat siswa SD.					✓
6.	Materi dalam media sesuai dengan karakteristik dan pengalaman siswa SD.					✓
7.	Materi dalam media membantu siswa mengembangkan kemampuan resiliensi dengan baik.					✓
8.	Isi materi resiliensi dalam media disajikan dengan jelas dan padat.					✓
Aspek Bahasa						
9.	Bahasa yang digunakan dalam media mudah dipahami oleh siswa SD.					✓
10.	Bahasa dalam media mampu menggambarkan suasana dan emosi cerita dengan baik.				✓	

D. Komentar dan Saran

<p><i>Layak digunakan untuk peserta didik di sekolah dasar.</i></p>

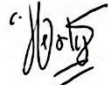
E. Kesimpulan

Materi dalam media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.
NIP. 1973122320210502362

Lampiran 16. Surat Pengantar Uji Desain Media *Judges* I dan 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 : 1982/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



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



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 : 1983/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 06 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

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 17. Surat Keterangan Uji Desain Media *Judges* I dan 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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
MEDIA E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji validitas desain media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,

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



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

**SURAT KETERANGAN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
MEDIA E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Mencerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji validitas desain media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,

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

Lampiran 18. Hasil Validasi Uji Desain Media *Judges* I dan II

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi desain media.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Visual ilustrasi komik dan <i>Augmented Reality</i> (AR) sesuai dengan materi resiliensi.					✓
2.	Gambar dan visual yang ditampilkan menarik.					✓
3.	Warna dan teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4.	Ukuran font dan gambar sesuai dan mudah dipahami.					✓
5.	Petunjuk penggunaan media ditampilkan dengan jelas.					✓
Aspek Pemrograman atau penggunaan						
6.	Media mudah digunakan secara mandiri oleh siswa SD.					✓
7.	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah diikuti.					✓
8.	Petunjuk teknis penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR) disajikan dengan jelas.				✓	
Aspek Kebermanfaatan						
9.	Media memberikan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan resiliensi siswa.					✓
10.	Media dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar.					✓

D. Komentar dan Saran

<ol style="list-style-type: none"> 1. Cover tambah sasaran & nama pengembang 2. Tambahkan nomor halaman 3. Tambahkan rangkuman materi sebelum soal refleksi 4. Pada Profil Penyusun tambahkan foto 5. Tambah logo Undiksha 6. Pada tombol terakhir tambah "Selain" atau "Tamat"

E. Kesimpulan

Media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,



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

LEMBAR VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.
Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur validitas pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi desain media.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
1 = Sangat Kurang
2 = Kurang
3 = Cukup
4 = Baik
5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan
4. Bapak/Ibu juga diminta untuk memberikan kesimpulan terhadap kelayakan materi dengan mengisi bagian kesimpulan yang tersedia.

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Visual ilustrasi komik dan <i>Augmented Reality</i> (AR) sesuai dengan materi resiliensi.				✓	
2.	Gambar dan visual yang ditampilkan menarik.					✓
3.	Warna dan teks yang digunakan sesuai sehingga mudah dibaca.					✓
4.	Ukuran font dan gambar sesuai dan mudah dipahami.					✓
5.	Petunjuk penggunaan media ditampilkan dengan jelas.					✓
Aspek Pemrograman atau penggunaan						
6.	Media mudah digunakan secara mandiri oleh siswa SD.				✓	
7.	Instruksi penggunaan media jelas dan mudah diikuti.					✓
8.	Petunjuk teknis penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR) disajikan dengan jelas.					✓
Aspek Kebermanfaatan						
9.	Media memberikan pengalaman belajar yang mendukung pengembangan resiliensi siswa.					✓
10.	Media dapat meningkatkan keterlibatan emosional siswa dalam belajar.					✓

D. Komentar dan Saran

<p>1. Lembar kerja AR dirangkai menggunakan Glue (tidak discan)</p> <p>2. Teks dialog agar lebih menarik dengan gambar</p> <p>3. Beri nomor halaman</p>

E. Kesimpulan

Media *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu)

Singaraja, 09 Februari 2026
Judges,


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

Lampiran 19. Surat Izin Penelitian



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 : 73/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Baktiseraga
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



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 20. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BAKTISERAGA
Alamat : Jln. Laksamana Desa Baktiseraga
Email : sdnegeri1baktiseraga@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 019/SDN1BTSG/II/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Made Sulistiawati, S.Pd.SD
NIP : 197212111996062003
Pangkat/Gol. : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : SD Negeri 1 Baktiseraga

Dengan ini memberi keterangan kepada mahasiswa dibawah ini:

Nama : Ni Putu Lenny Handayani
NIM : 2211031211
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang tersebut namanya diatas telah melaksanakan Penelitian di kelas III di SD Negeri 1 Baktiseraga, dalam rangka melengkapi data dalam Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat Balasan ini kami buat dengan sebenarnya guna dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dokumen ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara. Verifikasi file pdf dapat menggunakan aplikasi **Besign** atau dapat melalui link <https://tte.komdigi.go.id/verifyPDF>

Lampiran 21. Hasil Respon Praktisi/ Guru

LEMBAR PENILAIAN PRAKTIISI/GURU

**PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama Guru : Nuoman Saniani, S.Pd. SD

NIP : 19760105 200501 2 013

Sekolah : SD N 1 Baktisuraga

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon praktisi/guru.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk membaca setiap pernyataan dengan cermat.
2. Dimohonkan kepada Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Apabila Bapak/Ibu memiliki komentar, saran atau masukan, silahkan menuliskannya pada kolom catatan yang telah disediakan

C. Tabel Penilaian

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Media						
1.	Media sesuai dengan karakteristik siswa SD.					✓
2.	Media sesuai dengan pendekatan pengembangan resiliensi siswa.					✓
Aspek Visual						
3.	Gambar dan visual <i>Augmented Reality</i> (AR) menarik.					✓
4.	Jenis dan ukuran teks dipilih dengan tepat sehingga mudah dibaca.					✓
Aspek Materi						
5.	Materi/pesan dalam media disampaikan dengan jelas.					✓
6.	Narasi dan visual karakter yang digunakan sesuai dengan materi.				✓	
Aspek Kebahasaan						
7.	Kalimat yang digunakan sederhana dan mudah dipahami siswa SD.					✓
8.	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SD.					✓
Aspek Penggunaan						
9.	Media mudah diaplikasikan oleh guru maupun siswa.					✓
10.	Media berpeluang membantu meningkatkan resiliensi siswa.					✓

D. Komentar dan Saran

Narasi dalam cerita lebih singkat dan jelas agar anak-anak tidak cepat bosan.

Singaraja, 12 Februari 2026
Wali,

Stiek

M. Nyaman... Saniam... S.Pd, SD
NIP. 19769105 2005012013.

Lampiran 22. Hasil Uji Perorangan

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
 Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama : Kugelmur

No. Absen : 20

Kelas : 3B

Sekolah : SD 1 Bukit Kemuning

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.					✓
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.					✓
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca				✓	
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita					✓
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami				✓	
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					✓
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri				✓	
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).					✓
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.				✓	

D. Komentar dan Saran

<p>Comiknya menarik</p>

Singaraja, 12 Februari 2026

Siswa,



(Kusung.....)

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama : Putu Mesdita Rahayuni.....

No. Absen : 30.....

Kelas : 3b.....

Sekolah : SD Negeri 1 Baktiseraga.....

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.					✓
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.					✓
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca					✓
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita					✓
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami			✓		
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri			✓		
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).				✓	
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.					✓

D. Komentar dan Saran

Sudah bagus.

Singaraja, 12 Februari 2026

Siswa,



(.....Meydita.....)

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.
Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani
Nama : PT. Karya Prima putri
No. Absen : 2.6
Kelas : 3B
Sekolah : SD Nl Bakti seraga

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.				✓	
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.					✓
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca				✓	
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita					✓
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami					✓
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					✓
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri				✓	
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).					✓
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.					✓

D. Komentar dan Saran

Cerita Buku bagus

Singaraja, 11 Februari 2026

Siswa,

Sum A
 (.....)

Lampiran 23. Hasil Uji Kelompok Kecil

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.
Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani
Nama : Putu Viona Pradnya Iswari
No. Absen : 31
Kelas : 3B/3SD
Sekolah : SD N.1 Baktiseraga

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.				✓	
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.				✓	
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca					✓
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita				✓	
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami				✓	
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					✓
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri				✓	
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).				✓	
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.				✓	

D. Komentar dan Saran

Gambar tokoh bagus.

Singaraja, 12 Februari 2026

Siswa,

Viona.
 (.....Viona.....)

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
 Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani

Nama : *Ke.A.T. Tanara Anwarita Prasasti*

No. Absen : *3*

Kelas : *3.b*

Sekolah : *S.D.N.1 Bahrisuraga*

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.

C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.			✓	✓	✓
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.			✓	✓	✓
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.			✓	✓	✓
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca			✓	✓	✓
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita			✓	✓	✓
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami			✓	✓	✓
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.			✓	✓	✓
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri			✓	✓	✓
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).			✓	✓	✓
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.			✓	✓	✓

D. Komentar dan Saran

Ceritanya mudah dipahami

Singaraja, / 2 Februari 2026

Siswa,

[Signature]
(*[Name]*.....)

LEMBAR PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan E-Comic Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk
Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar.
Peneliti : Ni Putu Lenny Handayani
Nama : Puja
No. Absen : 29
Kelas : 3b
Sekolah : SDN 1 Baktiseraga

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen penilaian ini adalah mengukur kepraktisan pengembangan media *e-comic* berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk mengembangkan kemampuan resiliensi siswa sekolah dasar dari segi respon siswa secara perorangan dan kelompok kecil.

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap kalimat dengan baik-baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik
3. Kalau ada yang ingin kamu tulis seperti saran atau komentar, silakan isi di kolom catatan.


C. Tabel Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
		SK	K	C	B	SB
Aspek Tampilan Media						
1.	Aku merasa isi <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.				✓	
2.	Aku merasa <i>e-comic</i> AR mudah dipakai.					✓
3.	Aku merasa warna dan gambar di <i>e-comic</i> AR bagus dan menarik.				✓	
4.	Aku merasa tulisan di <i>e-comic</i> AR jelas dibaca					✓
5.	Aku merasa gambar dan visualisasi karakter di <i>e-comic</i> AR sesuai dengan isi cerita			✓		
Aspek Penyajian						
6.	Aku merasa pesan tentang ketangguhan (resiliensi) dari cerita mudah dipahami				✓	
7.	Aku merasa bahasa di <i>e-comic</i> AR mudah dimengerti.					✓
Aspek Pembelajaran						
8.	Aku bisa menggunakan <i>e-comic</i> AR sendiri				✓	
9.	<i>E-comic</i> AR memberikan aku wawasan dan pengetahuan dalam menghadapi kesulitan (resiliensi).					✓
10.	<i>E-comic</i> AR membuat aku lebih paham tentang hal-hal yang baik.					✓

D. Komentar dan Saran

Singaraja, 12 Februari 2026

Siswa, PUTU KOMAR D M A N I K S U P U T E R A P U J A



(.....)

Lampiran 24. Hasil Analisis Uji Validitas Dan Reliabilitas

No Absen	Butir Pernyataan																				Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	2	3	2	4	3	2	4	3	5	4	3	2	4	3	4	4	3	2	4	3	64
2	1	2	3	3	1	3	3	4	2	1	2	3	2	3	4	1	2	3	3	4	50
3	2	4	3	2	4	2	3	4	3	4	2	2	3	4	3	2	3	4	2	4	60
4	3	3	1	3	2	3	1	4	3	2	3	2	3	2	3	4	1	3	3	3	51
5	2	3	3	2	4	2	3	2	3	2	4	2	3	2	2	3	3	3	3	2	53
6	3	2	3	4	1	4	4	3	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	2	2	59
7	2	4	2	3	4	4	3	2	2	4	3	2	4	2	4	2	4	3	3	2	59
8	4	3	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	70
9	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	70
10	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	74
11	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	71
12	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	73
13	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	5	5	88
14	3	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	5	5	2	3	86
15	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	2	4	5	3	88
16	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	4	92
17	5	5	3	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	91
18	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	5	4	5	5	93
19	3	5	5	5	5	4	4	5	3	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	92
20	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	4	4	88
21	3	2	4	1	2	4	2	3	4	2	3	2	3	4	4	2	3	2	3	2	57
22	4	3	2	2	3	4	4	2	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	4	2	61
23	2	4	3	2	3	3	2	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	2	2	4	60
24	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	89
25	4	5	5	4	5	5	3	5	5	4	4	5	5	5	3	5	4	5	5	5	91
26	5	5	4	5	5	5	5	3	5	3	5	3	5	4	5	5	4	5	5	5	91
27	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	3	4	5	5	88
28	2	5	5	3	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	2	5	5	4	5	5	89
Jumlah	96	108	104	103	106	110	106	109	106	108	100	101	102	111	105	106	105	103	103	106	2098
r Hitung	0,700075	0,80081	0,77629	0,75223	0,78179	0,76133	0,72081	0,69808	0,65897	0,74974	0,68064	0,80585	0,63715	0,79934	0,55901	0,6758	0,61342	0,77279	0,68789	0,7061	
r Tabel	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	
Keterangan																					
Status	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID
Jumlah Valid	20																				
Jumlah Tidak Valid	0																				
Varians	1.513228	1.01587	1.24868	1.41138	1.43386	1.03175	1.06349	1.06217	0.98942	1.08995	0.99471	0.9881	0.97884	0.9246	0.93519	1.43386	1.00926	0.96693	1.18915	1.13757	
Banyak Butir Pernyataan	20																				
Jml Varian Skor Tiap Item	22,41799																				
Varians Total	230,291																				
Reliabilitas	0,950162																				



Lampiran 25. Hasil *Pretest*

KUESIONER KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama : KOMANG Ariyana Agustini
 No. Absen : 12
 Kelas : 3B
 Sekolah : SDN 1 BAKTISERAGA

B. Tujuan

Angket ini dibuat untuk mengetahui bagaimana ketangguhan (resiliensi) kamu.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
3. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai dengan yang kamu rasakan.

Keterangan Jawaban:

SS (Sangat Setuju) : Kalau kamu **selalu** melakukan hal itu.
 S (Setuju) : Kalau kamu **sering** melakukan hal itu.
 C (Cukup) : Kalau kamu **cukup sering** melakukan hal itu.
 TS (Tidak Setuju) : Kalau kamu **jarang** melakukan hal itu.
 STS (Sangat Tidak Setuju) : Kalau kamu **tidak pernah** melakukan hal itu.

D. Tabel Kemampuan Resiliensi

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
<i>External Supports (I Have)</i>						
1	Saya punya teman yang bisa saya percaya.			✓		
2	Saya mendapat pertolongan saat saya kesulitan.			✓		

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
3	Saya bisa berteman baik dengan teman.			✓		
4	Saya bisa berteman baik dengan guru.		✓			
<i>Inner Strengths (I Am)</i>						
5	Saya berusaha mengerti perasaan teman saat ia sedang sedih atau senang.					✓
6	Saya menolong teman yang kesulitan belajar di kelas.				✓	
7	Saya bangga kalau bisa menyelesaikan tugas dengan baik.		✓			
8	Saya senang dengan usaha yang sudah saya lakukan.				✓	
9	Saya percaya dengan kemampuan diri.				✓	
10	Saya yakin bisa menghadapi kesulitan di sekolah.					✓
11	Saya tetap semangat walau hasilnya kurang baik.			✓		
12	Saya bisa memilih atau memutuskan sesuatu sendiri.		✓			
13	Saya bisa mengerjakan tugas tanpa selalu dibantu orang lain.				✓	
14	Saya bertanggung jawab atas apa yang saya lakukan.			✓		
<i>Interpersonal and Problem-Solving Skills (I Can)</i>						
15	Saya bisa menyampaikan pendapat kepada orang lain.					✓
16	Saya bisa menyampaikan perasaan saya kepada orang lain.			✓		
17	Saya bisa menenangkan diri kalau sedang marah.					✓
18	Saya bisa mengendalikan rasa sedih atau kecewa saat ada masalah.				✓	
19	Saya berusaha mencari tahu penyebab masalah yang terjadi.					✓
20	Saya berusaha mencari cara yang baik untuk menyelesaikan masalah.				✓	

Pretest																						
No	Nama Siswa	Butir Pernyataan																			Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		20
1	Albern Maula Frenkuy	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	3	1	1	2	3	3	2	2	1	3	41
2	Ketut Eirinalia Queenfy Larashanty Putri	2	3	3	1	2	3	4	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	1	4	2	49
3	Ketut Tamara Hirania Prasanti	3	4	4	2	3	1	2	5	2	1	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	53
4	Ketut Wika Darma	3	4	2	4	3	2	2	3	3	1	1	1	3	3	1	3	2	2	2	3	48
5	Komang Divya Adhistry Pradita	2	3	3	4	1	1	1	2	2	2	2	2	4	4	2	3	1	2	4	2	47
6	Komang Kanaka Harta Pratama	2	4	2	2	4	3	1	3	1	1	4	1	2	3	2	1	3	2	5	4	50
7	Komang Priska Aulia Putri	3	3	3	2	1	2	4	1	2	3	3	4	5	2	4	3	4	2	3	3	57
8	Komang Rama Aditya	2	2	2	3	4	1	3	4	4	2	5	3	4	2	4	3	4	2	1	4	59
9	Komang Riska Oktaviani	4	3	3	3	2	4	2	2	4	2	4	3	3	2	1	3	4	2	3	2	56
10	Komang Tia Sarastrini	3	4	2	2	3	3	1	2	4	3	3	3	2	4	3	1	1	2	4	3	53
11	Komang Trisha Cendana	5	1	1	4	1	1	1	1	5	2	1	1	3	3	1	3	2	1	2	4	43
12	Komang Triyana Agustini	3	3	3	4	1	2	4	2	2	1	3	4	2	3	1	3	1	2	1	2	47
13	Made Abimangala	5	2	3	4	1	3	1	1	3	1	1	3	4	3	4	3	3	3	5	57	
14	Made Jarvis Arka Adijetama	3	4	2	3	2	4	2	4	3	1	2	4	1	4	2	1	3	4	3	2	54
15	Made Kanna Dwipayana	4	4	4	3	3	1	3	2	4	1	2	4	1	3	1	2	4	2	2	3	53
16	Made Syafira Kirana Dewi	4	2	3	3	3	4	2	4	2	3	4	4	1	3	2	4	3	3	2	1	57
17	Made Teja Koriyama Sanjaya	4	4	1	1	4	3	1	1	4	3	4	3	4	4	3	1	1	1	3	4	54
18	Maria Nola Putri Deandra	3	4	2	3	3	2	4	2	2	4	4	1	3	4	2	2	2	1	2	2	52
19	Ni Putu Cindy Wijayanti	1	3	4	3	1	3	1	3	4	2	1	3	4	3	3	1	1	1	3	3	48
20	Nyoman Kajeng Dafandra	4	1	4	1	1	4	1	1	3	2	4	3	3	4	3	3	1	3	3	4	53
21	Pande Ketut Narendra Putra	3	1	2	2	2	3	2	4	1	1	1	3	4	2	3	1	3	4	2	2	46
22	Pande Made Kanna Vighnaswara	4	2	1	1	1	1	1	1	3	3	1	2	1	3	1	3	1	2	3	4	39
23	Putu Bagus Arimbawa Cahyadi	4	2	4	4	3	2	4	4	2	3	3	2	3	1	2	2	1	3	4	2	55
24	Putu Desi Marsyani	3	1	3	2	1	3	3	2	2	3	2	3	1	3	2	4	2	1	2	1	44
25	Putu Divyanisa Nareswari	3	4	3	3	1	4	2	4	1	4	4	1	3	1	4	1	1	3	1	4	52
26	Putu Kanya Devina Putri	4	3	3	2	1	1	2	4	3	3	4	2	3	1	4	3	1	3	2	2	51
27	Putu Kesya Octaviani	2	2	3	1	5	3	5	2	2	4	3	1	1	1	1	4	2	2	3	4	51
28	Putu Kirana Ayu Ulandari Galung	4	4	3	3	2	1	3	2	3	3	1	4	3	4	1	4	1	1	3	4	54
29	Putu Kumara Manik Suputra Puja	3	2	3	4	2	4	3	2	2	2	4	3	1	4	3	3	1	3	3	4	56
30	Putu Meydita Rahayuni	1	3	3	3	2	3	2	2	4	2	1	3	3	1	1	3	3	3	5	51	
31	Putu Nayyara Kayla Putri	3	3	2	4	4	3	4	4	2	2	1	3	4	4	1	2	2	2	4	4	58
32	Putu Nirmala Paradina	4	1	2	3	1	4	3	3	4	1	4	4	3	1	4	3	1	1	1	3	51
33	Putu Shinta Damayanti	3	4	2	2	4	3	2	2	4	3	3	3	1	3	2	3	4	3	4	4	59
34	Putu Viona Pradnya Iswari	4	3	3	4	2	4	2	3	3	2	2	4	3	4	3	1	1	3	3	4	58
35	Putu Vivin Nindya Pratiwi	3	4	2	2	3	1	3	4	4	2	3	2	4	2	3	2	3	3	4	3	57
36	Rakha Ferdiansyah	4	4	3	3	1	3	3	2	4	5	4	1	3	2	2	1	4	1	2	3	55
37	Wayan Rayhan Raka Danendra	4	1	1	3	2	1	2	4	1	3	3	2	1	3	4	1	3	3	1	4	47



Lampiran 26. Hasil *Posttest*

KUESIONER KEMAMPUAN RESILIENSI SISWA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR)
UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN RESILIENSI
SISWA SEKOLAH DASAR

A. Identitas

Nama : Ketuk, Kamalika, Ni, Hanania, Dhasanti.....
 No. Absen : 3.....
 Kelas : 3B.....
 Sekolah : S.D.N. 1. Bakti Setragl.....

B. Tujuan

Angket ini dibuat untuk mengetahui bagaimana ketangguhan (resiliensi) kamu.

C. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan baik.
2. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang sesuai dengan dirimu.
3. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai dengan yang kamu rasakan.

Keterangan Jawaban:

SS (Sangat Setuju) : Kalau kamu **selalu** melakukan hal itu.
 S (Setuju) : Kalau kamu **sering** melakukan hal itu.
 C (Cukup) : Kalau kamu **cukup sering** melakukan hal itu.
 TS (Tidak Setuju) : Kalau kamu **jarang** melakukan hal itu.
 STS (Sangat Tidak Setuju) : Kalau kamu **tidak pernah** melakukan hal itu.

D. Tabel Kemampuan Resiliensi

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
<i>External Supports (I Have)</i>						
1	Saya punya teman yang bisa saya percaya.		✓			
2	Saya mendapat pertolongan saat saya kesulitan.		✓			

No.	Pernyataan	Skor				
		SS	S	C	TS	STS
3	Saya bisa berteman baik dengan teman.		✓			
4	Saya bisa berteman baik dengan guru.		✓			
<i>Inner Strenghts (I Am)</i>						
5	Saya berusaha mengerti perasaan teman saat ia sedang sedih atau senang.		✓			
6	Saya menolong teman yang kesulitan belajar di kelas.	✓				
7	Saya bangga kalau bisa menyelesaikan tugas dengan baik.	✓				
8	Saya senang dengan usaha yang sudah saya lakukan.	✓				
9	Saya percaya dengan kemampuan diri.			✓		
10	Saya yakin bisa menghadapi kesulitan di sekolah.	✓				
11	Saya tetap semangat walau hasilnya kurang baik.		✓			
12	Saya bisa memilih atau memutuskan sesuatu sendiri.		✓			
13	Saya bisa mengerjakan tugas tanpa selalu dibantu orang lain.			✓		
14	Saya bertanggung jawab atas apa yang saya lakukan.		✓			
<i>Interpersonal and Problem-Solving Skills (I Can)</i>						
15	Saya bisa menyampaikan pendapat kepada orang lain.	✓				
16	Saya bisa menyampaikan perasaan saya kepada orang lain.		✓			
17	Saya bisa menenangkan diri kalau sedang marah.			✓		
18	Saya bisa mengendalikan rasa sedih atau kecewa saat ada masalah.	✓				
19	Saya berusaha mencari tahu penyebab masalah yang terjadi.	✓				
20	Saya berusaha mencari cara yang baik untuk menyelesaikan masalah.		✓			

Posttest																						
No	Nama Siswa	Butir Pernyataan																				Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Albern Maula Frenkuy	3	3	3	4	3	5	3	4	4	3	5	3	3	5	3	4	5	3	5	4	75
2	Ketut Etrinalia Queenfy Larashanty Putri	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3	5	5	3	3	5	5	4	5	81
3	Ketut Tamara Hirania Prasanti	4	4	4	4	4	5	5	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	5	5	4	84
4	Ketut Wika Darma	4	4	3	4	3	5	3	3	4	2	3	5	4	3	4	5	5	5	5	5	79
5	Komang Divya Adhistry Pradita	5	4	4	4	5	5	5	3	2	4	5	3	4	4	4	4	5	3	4	5	82
6	Komang Kanaka Harta Pratama	4	3	3	4	4	3	5	3	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	85
7	Komang Priska Aulia Putri	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	4	88
8	Komang Rama Aditya	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	92
9	Komang Riska Oktaviani	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	88
10	Komang Tia Sarastri	4	4	4	4	5	4	5	3	4	4	3	5	5	5	3	5	4	5	4	4	84
11	Komang Trisha Cendana	5	5	3	4	5	5	4	3	5	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	77
12	Komang Triyana Agustini	4	4	4	4	2	3	4	5	4	5	5	4	4	3	5	4	4	5	3	5	81
13	Made Abimanggala	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	88
14	Made Jarvis Arka Adjetama	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	3	5	5	3	5	4	5	5	89
15	Made Kanna Dwipayana	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	87
16	Made Syafira Kirana Dewi	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	90
17	Made Teja Koriyama Sanjaya	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	3	5	87
18	Maria Nola Putri Deandra	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	3	3	5	86
19	Ni Putu Cindy Wijayanti	5	4	4	4	4	3	5	4	5	3	5	3	5	4	4	4	5	4	4	4	83
20	Nyoman Kajeng Dafandra	4	5	4	4	5	4	5	5	4	3	4	5	4	4	5	3	4	5	5	4	86
21	Pande Ketut Narendra Putra	4	4	3	5	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	3	3	5	4	3	4	82
22	Pande Made Kanna Vighnaswara	4	5	5	5	4	4	5	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	75
23	Putu Bagus Arimbawa Cahyadi	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	5	4	4	4	3	5	5	5	4	4	86
24	Putu Desi Marsyani	4	5	4	4	3	3	4	5	4	3	4	3	4	4	5	4	4	4	5	4	80
25	Putu Divyanisa Nareswari	5	4	5	4	4	4	2	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	3	4	5	84
26	Putu Kanya Devina Putri	4	4	5	2	4	4	4	4	5	4	4	3	5	5	4	5	4	5	4	4	83
27	Putu Kesy Octaviani	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	3	5	5	3	4	4	4	3	5	4	82
28	Putu Kirana Ayu Ulandari Galung	4	4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	3	4	86
29	Putu Kumara Manik Suputra Puja	4	5	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	4	5	4	87
30	Putu Meydita Rahayuni	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	3	4	4	3	4	3	4	86
31	Putu Nayyara Kayla Putri	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	89
32	Putu Nirmala Paradina	4	4	5	3	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	4	5	4	5	85
33	Putu Shinta Damayanti	5	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	91
34	Putu Viona Pradnya Iswari	5	4	5	5	4	5	4	4	4	5	5	5	3	5	5	3	4	5	4	5	89
35	Putu Vivin Nindya Pratiwi	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	4	4	5	89
36	Rakha Ferdiansyah	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	4	3	3	4	5	4	4	5	5	4	86
37	Wayan Rayhan Raka Danendra	5	4	5	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	3	3	5	5	80



					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Posttest - Nilai Pretest	32.892	1.696	.279	32.326	33.457	117.958	36	.000

4. Uji *N-Gain Score*

Descriptive Statistics							
			N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Analisis	N-Gain	Hasil	37	.58	.80	.6866	.05487
Pretest-Posttest							
Valid N (listwise)			37				



Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian



(Izin Penelitian)



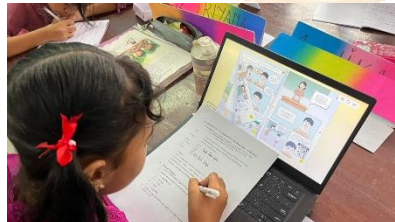
(Diskusi Dengan Wali Kelas)



(Uji Coba Instrumen)

(Penyebaran *Pretest*)

(Uji Kepraktisan Guru)



(Uji Perorangan dan Kelompok Kecil)



(Dokumentasi implementasi media)



(Penyebaran *Postttest*)



Lampiran 29. Produk Akhir



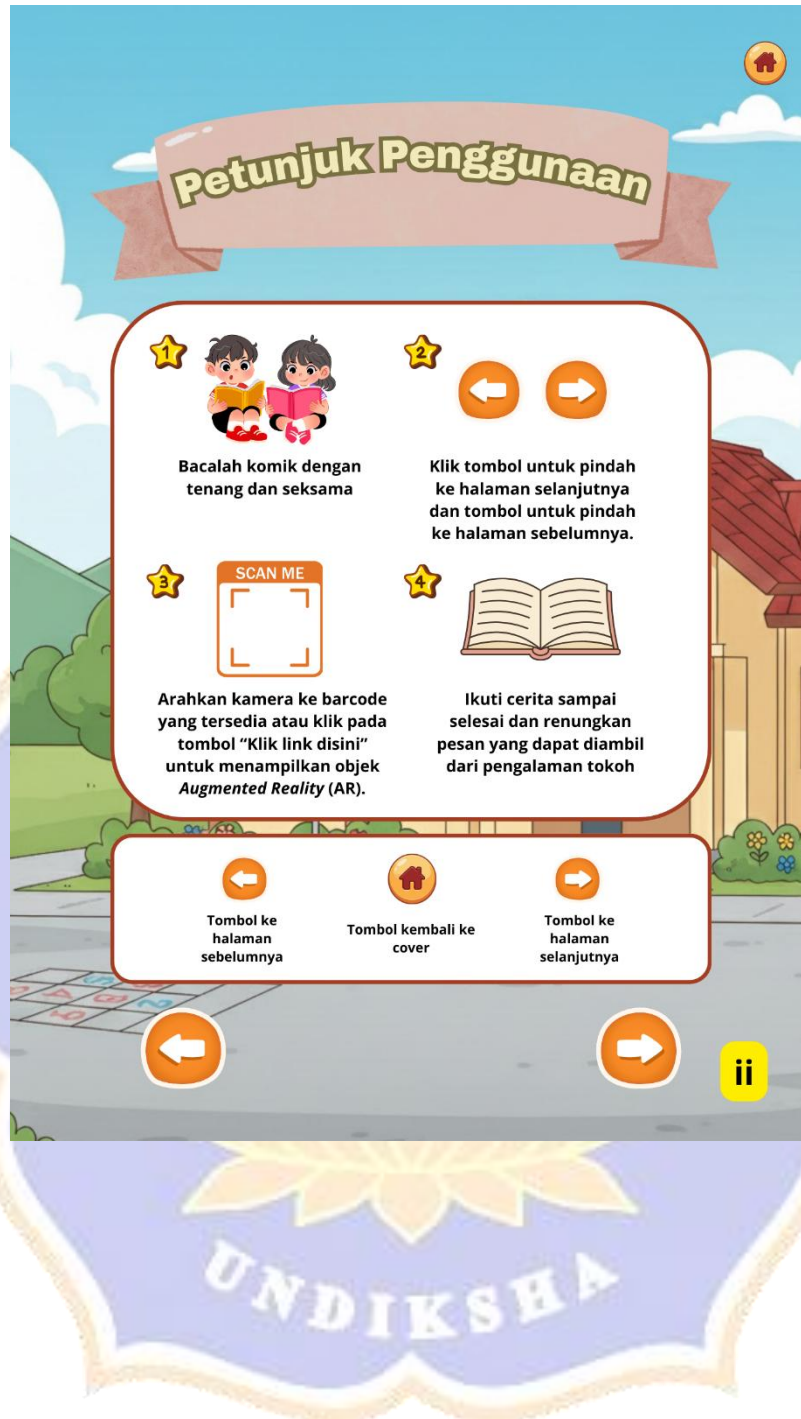


The screenshot displays a mobile application interface with a blue sky background, clouds, and a house. A central white box contains the following text:

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu menghadapi kesulitan yang terjadi melalui membaca dan memahami pengalaman tokoh dalam cerita
2. Siswa mampu mengembangkan sikap resiliensi melalui visualisasi dan narasi dalam komik.

At the bottom of the screen, there are navigation icons: a left arrow, a right arrow, and an information icon (i). Below the screenshot is a purple banner with a yellow flower logo and the text "UNDIKSHA".



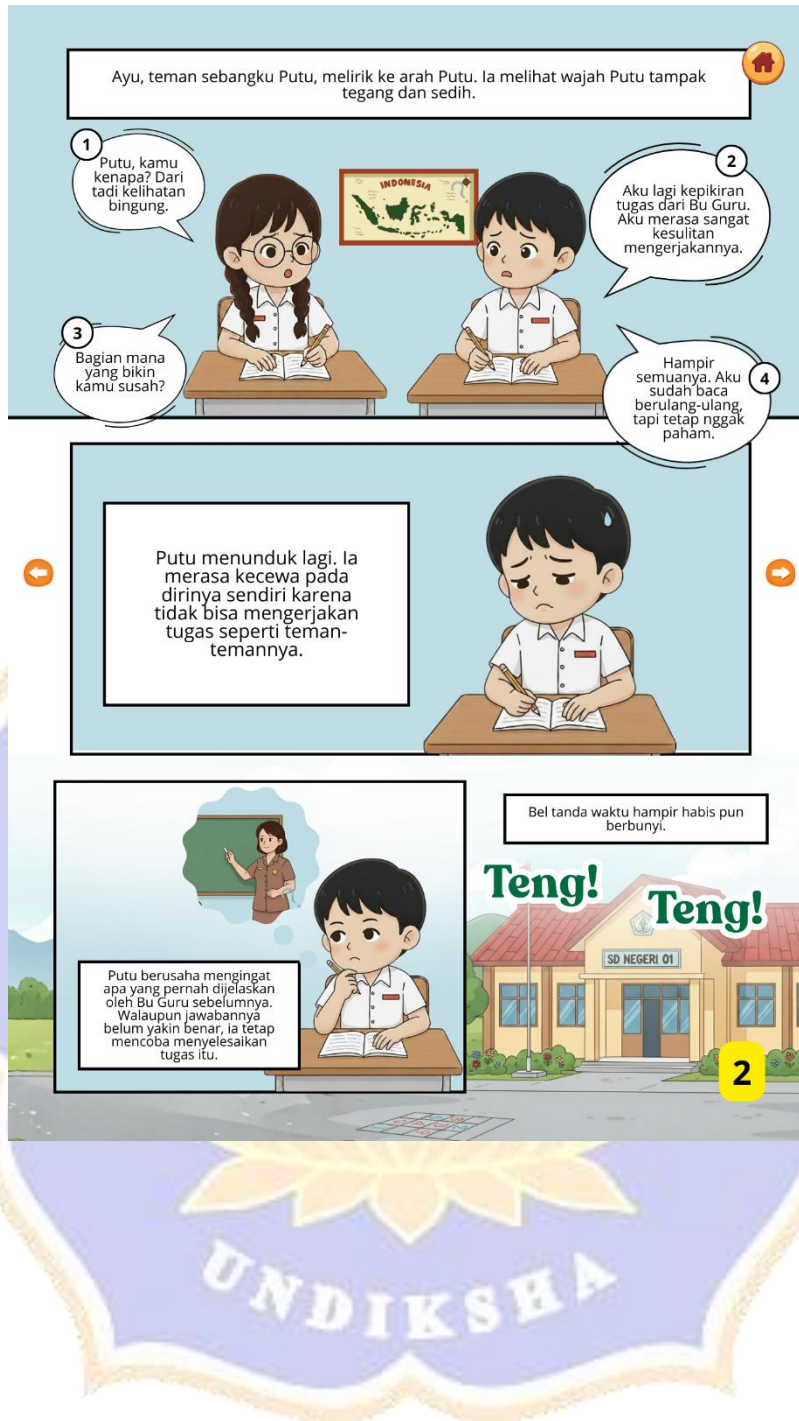
The image shows a digital educational interface for character recognition. At the top, a pink banner with a white border contains the title "Pengenalan Tokoh" in a bold, green, sans-serif font. Below the banner, a white rounded rectangle contains three character illustrations. The first is a young boy with black hair, wearing a white shirt, with the name "Putu" written below him in green. The second is a young girl with black hair in pigtails, wearing glasses and a white shirt, with the name "Ayu" written below her in green. The third is a woman with brown hair, wearing a brown uniform, standing behind a desk, with the name "Ibu Guru" written below her in green. The background of the interface is a colorful illustration of a schoolyard with a blue sky, white clouds, green trees, and a yellow building with a red roof. At the bottom of the white rounded rectangle, there are three navigation icons: a left arrow, a right arrow, and a yellow square with the Roman numeral "iii". Below the white rounded rectangle, there is a purple banner with a white border, featuring a yellow sun-like logo and the text "UNDIKSHA" in white, bold, sans-serif font.



Semakin lama membaca soal, Putu merasa tidak tahu harus mulai dari mana.

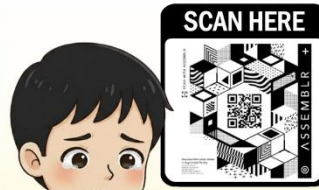
Putu mulai merasa cemas, ia takut jika tugasnya tidak selesai







Kepala Putu tertunduk. Wajahnya menunjukkan ekspresi sedih dan kecewa pada dirinya sendiri.



3

Klik link disini.



Putu merasa sedih karena tugasnya belum baik. Ayu menatap Putu dan memberikan senyum kecil untuk menyemangatnya



1

Aku memang belum bisa sekarang, tapi aku harus berusaha.

Putu merasa kecewa karena hasil tugasnya belum baik. Ia membandingkan dirinya dengan teman-temannya yang lebih lancar mengerjakan soal. Lalu, ia mencoba mengingat kembali kata-kata Bu Guru tentang pentingnya berusaha.

Meski masih merasa bingung, Putu memilih untuk mencoba sekali lagi. Ia membaca soal dengan lebih pelan dan berusaha memahami maksud pertanyaannya.



2

Aku coba dulu sebisaku. Kalau salah, nanti bisa diperbaiki.

Klik link disini.



4





Putu ingat bahwa meminta bantuan bukan berarti ia lemah. Justru dengan bertanya, ia bisa belajar lebih baik.





UNDIKSHA

Keesokan harinya, Bu Guru mengembalikan hasil tugas yang sudah diperbaiki.

1 Ibu senang melihat usaha kalian. Putu, tugasmu sudah jauh lebih baik.

2 Terima kasih, Bu.

SCAN HERE

Klik link disini.

3 Awalnya aku hampir menyerah. Tapi ternyata, kalau mau mencoba lagi dan minta bantuan, aku bisa.

4 Iya. Semua orang pernah kesulitan, kok.

5 Terima kasih Ayu karena sudah menolongku.

6 Sama-sama Putu.

Putu belajar bahwa bersikap tenang, berusaha kembali, dan berani meminta bantuan adalah cara untuk menghadapi kesulitan.

SCAN HERE

Klik link disini.

Sekian.



7

UNDIKSHA





Soal Refleksi

1. Apa yang dilakukan Putu saat mengalami kesulitan mengerjakan tugas dari Bu Guru?
(Jawablah berdasarkan cerita yang kamu baca.)
2. Pernahkah kamu merasa seperti Putu ketika tugas terasa sulit? Jika pernah, ceritakan secara singkat pengalamanmu.
3. Apa yang bisa kamu lakukan jika mengalami kesulitan atau kegagalan seperti Putu?

UNDIKSHA

9

Profil Penyusun

Nama Mahasiswa:
Ni Putu Lenny Handayani
NIM: 2211031211

Dosen Pembimbing 1:
Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pembimbing 2:
Dr. Ni Putu Kusuma Widiastuti, M.Pd.

10

UNDIKSHA

Link Produk: <https://heyzine.com/flip-book/ae7e7b85f8.html>

RIWAYAT HIDUP



Ni Putu Lenny Handayani lahir di Tabanan pada tanggal 29 Agustus 2004. Penulis merupakan anak dari pasangan Bapak I Made Sadia Arta dan Ibu Ni Made Sumertini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis tinggal di Banjar Buahhan Tengah, Desa Buahhan, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Negeri 1 Buahhan pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Tabanan dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah atas kejuruan di SMK Negeri 1 Tabanan dengan mengambil jurusan akuntansi dan lulus pada tahun 2022. Pada tahun yang sama, penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha pada Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sejak tahun 2022 hingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Untuk Mengembangkan Kemampuan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar”, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.