

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : http://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	
Nomor	: 3342/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 11 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 2 Penatih di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: I Gusti Ayu Ijya Pebyanti	
NIM	: 2211031205	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
Ketua Jurusan 		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
		

Lampiran 2. Hasil Wawancara Awal

LEMBAR WAWANCARA GURU

Hari/tanggal pelaksanaan wawancara : Senin 17 Maret 2025

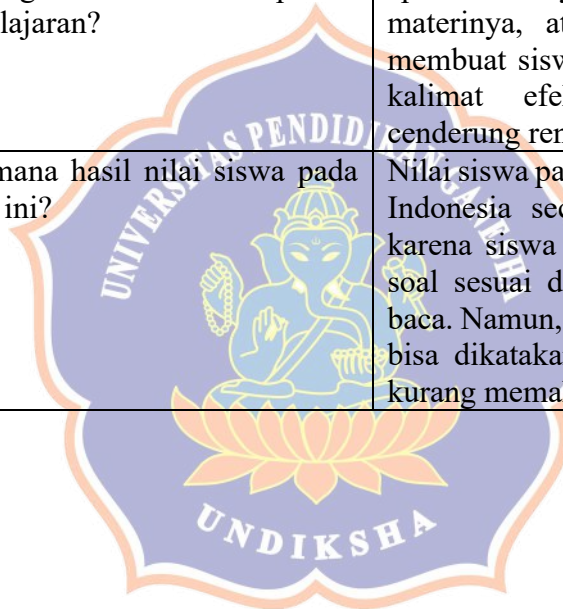
Sekolah : SD Negeri 2 Penatih

Nama Guru : Ni Nyoman Siwulan Maharani, S.Pd

Kelas yang Diajar : IV A

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan pada pembelajaran?	Kurikulum yang diterapkan pada kelas IV adalah kurikulum merdeka.
2	Adakah permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran di kelas? khususnya pada mata pelajaran apa?	Permasalahan ada pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa cenderung cepat bosan, kurang aktif, dan kurang termotivasi saat proses pembelajaran.
3	Pada materi apa yang menjadi permasalahan bagi siswa untuk dipahami?	Pada BAB 6 Materi Kalimat efektif, siswa masih bingung bagaimana menyusun kalimat efektif, dan kata mana yang harus dihilangkan sehingga menjadi kalimat efektif. Tetapi jika materi yang lainnya siswa masih bisa, karena biasanya tugasnya hanya membaca teks dan menjawab soal berdasarkan teks yang ada.
4	Apa yang menjadi kendala/hambatan dalam proses pembelajaran di kelas?	Pada pembelajaran bahasa Indonesia sangat sulit untuk menemukan media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan, jadi hanya berpatok pada buku pelajaran saja.
5	Adakah perbedaan kemampuan yang signifikan antar siswa di kelas ini?	Hanya ada satu siswa yang masih belum bisa membaca. Tetapi kami sudah berusaha memberikan solusi berupa memberikan kelas membaca. Sekarang siswa tersebut perlahan sudah menunjukkan peningkatan.
6	Metode pembelajaran apa yang biasa diterapkan guru dalam pembelajaran?	Karena pada pembelajaran bahasa Indonesia sulit untuk menemukan media pembelajaran yang cocok sehingga kebanyakan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi saja.

7	Adakah sumber belajar atau media yang digunakan untuk membantu siswa memahami materi ini?	Sumber belajar hanya menggunakan buku paket saja, untuk media pembelajaran kadang menggunakan <i>power point</i> , audio visual, atau <i>google site</i> . Tetapi untuk materi kalimat efektif belum menggunakan media, hanya menggunakan metode konvensional saja.
8	Apa gaya belajar dominan siswa di kelas ini?	Siswa cenderung menyukai hal-hal yang berwarna, bergambar, atau video. Siswa SD biasanya sangat senang jika buku pelajarannya banyak mengandung gambar yang berwarna-warni.
9	Bagaimana interaksi antar siswa dan guru dalam proses pembelajaran?	Interaksi siswa sebenarnya baik apabila menyukai dan memahami materinya, atau ada sesuatu yang membuat siswa tertarik. Pada materi kalimat efektif interaksi siswa cenderung rendah.
10	Bagaimana hasil nilai siswa pada materi ini?	Nilai siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia secara keseluruhan baik, karena siswa hanya perlu menjawab soal sesuai dengan isi teks yang di baca. Namun, pada materi ini nilainya bisa dikatakan rendah karena siswa kurang memahami materinya.



Lampiran 3. Hasil Observasi Awal

LEMBAR OBSERVASI KELAS

Nama sekolah : SD Negeri 2 Penatih

Kelas : IV A

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Jumlah Siswa : 31

Tanggal Observasi : 17 Maret 2025

No	Diamati	Ya	Tidak	Kadang-kadang	Deskripsi tambahan
1	Tata letak meja dan kursi mendukung interaksi dan aktivitas pembelajaran	✓			-
2	Pencahayaannya di kelas memadai	✓			-
3	Bahan ajar tersedia untuk sebagian besar siswa		✓		-
4	Guru mengelola perhatian siswa secara efektif			✓	Guru fokus menjelaskan dan mendengarkan jawaban siswa
5	Guru merespons pertanyaan/jawaban siswa dengan positif	✓			-
6	Guru mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	✓			-
7	Guru menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	✓			-
8	Guru menggunakan media/alat bantu dalam menjelaskan materi		✓		-
9	Guru menggunakan variasi metode pembelajaran	✓			Ceramah, diskusi, tanya jawab
10	Guru memberikan kesempatan siswa berpartisipasi aktif	✓			Guru selalu mendorong siswa untuk aktif
11	Siswa menunjukkan antusiasme belajar			✓	Hanya beberapa siswa saja
12	Siswa tampak fokus dan terlibat dalam aktivitas pembelajaran			✓	Hanya beberapa siswa saja

13	Siswa aktif bertanya/mengemukakan pendapat			✓	Beberapa mau menjawab setelah diberikan dorongan oleh guru
14	Siswa merespons positif pertanyaan/pendapat teman			✓	Siswa hanya mendengarkan jawaban temannya
15	Teridentifikasi siswa mengalami kesulitan memahami materi	✓			Lebih banyak melamun, mengobrol, dan terlihat kebingungan



No	Nama	Dorongan mencapai sesuatu			Komitmen			inisiatif			Optimis			Jumlah skor	nilai	rata-rata
		Keinginan paham materi	Semangat belajar	Usaha mengerjakan tugas	Ketekunan menyelesaikan tugas	Mengikuti kegiatan hingga akhir	Usaha menyelesaikan tugas sulit	Inisiatif dalam belajar	Inisiatif memenuhi tugas	Aktif bertanya	keterarikan dalam belajar	Berani mencoba	Tidak mudah menyerah			
1	Adhi Dinata Putra I Kadek	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9	75,0	57,0
2	Aika Mahatma Putra I Putu	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	5	41,7	
3	Agastya Dananjaya Dewa Made	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9	75,0	
4	Agus Darma Wirajaya Ariawan I Ketut	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	4	33,3	
5	Alnafi Daffa Ibu Hafidz	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	6	50,0	
6	Andi Mahardika Putra I Kadek	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	75,0	
7	Aprilya Paramita Ni Nyoman	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10	83,3	
8	Ayu Irma Purnama Dewi Ni Made	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	50,0	
9	Azka Gibran Indistian	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	50,0	
10	Bagus Udiarta I Komang	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	6	50,0	
11	Chandrika Ayu Santi Ni Komang	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	6	50,0	
12	Dea Ayumi Dewi Kadek	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	6	50,0	
13	Devana Suardana Saputra I Made	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	5	41,7	
14	Dwi Okta Cahyani Ni Made	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	41,7	
15	Dypta Agananta Palguna I Putu	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	7	58,3	
16	Elva Elysya Putri Ni Ketut	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	91,7	
17	Galang Adwika I Putu	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	9	75,0	
18	Jelita Adiravirama Mardika Sang Ayu M	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	91,7	
19	Juna Anantha Putra I Kadek	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	3	25,0	
20	Krisna Wijaya Kusuma Kadek	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	5	41,7	
21	Meliana Indriani Ni Wayan	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	66,7	
22	Muhammad Ridwan Alamsyah	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	7	58,3	
23	Nandini Melati Putri Kadek	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	6	50,0	
24	Nindhira Ari Marta Putu	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	50,0	
25	Pande Devta Satya Pramana Putu	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	8	66,7	
26	Putri Lidya Natasya Ni Kadek	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	9	75,0	
27	Radha Dwita Santiar Ni Komang	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	8	66,7	
28	Radha Dwita Santiar Ni Ketut	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	7	58,3	
29	Radya Anggara Jaya I Kadek	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	25,0	
30	Rika Widyastuti Ni Kadek	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	3	25,0	
31	Widnyana Darma Putra I Putu	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	75,0	

Lampiran 4. Hasil Motivasi Awal siswa

Lampiran 5. Dokumentasi Kegiatan wawancara Awal



Lampiran 6. Dokumentasi Kegiatan Observasi Awal



Lampiran 7. 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 : 16073/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 16 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Penatih
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar hasil, 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 di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti
NIM : 2211031205
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 8. Surat Pengantar Uji Validasi Media Pembelajaran



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 : 16471/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 Desember 2025
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 : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti
NIM : 2211031205
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



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 10. Uji Instrumen Desain Instruksional Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk

1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tujuan			
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media komik digital interaktif	✓	
2	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, dan alat evaluasi di dalam komik digital interaktif	✓	
Aspek Strategi			
3	Kesesuaian penyajian materi dengan prinsip desain	✓	
4	Kemudahan penyajian materi di dalam komik digital interaktif	✓	
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dalam komik digital interaktif untuk memotivasi peserta didik	✓	
6	Kesesuaian komik digital interaktif dalam memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik	✓	
Aspek Evaluasi			
7	Kejelasan bahasa yang digunakan pada soal-soal evaluasi dalam komik digital interaktif	✓	
8	Kesesuaian soal-soal evaluasi dengan indikator pembelajaran	✓	

Komentar/Saran


cat: Tidak sama Amigal jabarkan utk ke ahli

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025
Validator


 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 11. Uji Instrumen Isi/Materi Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN AHLI INMATERI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk

1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Karikatur			
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
Aspek Materi			
3	Ketepatan isi materi	✓	
4	Kedalaman materi sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	✓	
5	Kelengkapan materi yang disajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
6	Kemudahan materi yang disajikan dalam format komik digital interaktif	✓	
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik (siswa kelas IV SD)	✓	
8	Kesesuaian materi dengan media atau elemen visual yang digunakan	✓	
9	Kemudahan materi untuk dipahami oleh siswa	✓	
10	Kejelasan dan kelogisan konsep yang disajikan dalam materi	✓	
Aspek Kebahasaan			
11	Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa (ejaan, tata bahasa, dan tanda baca)	✓	
12	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik serta tingkat pemahaman siswa (kelas IV SD)	✓	
Aspek Evaluasi			
13	Kesesuaian soal-soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
14	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran	✓	

Komentar/Saran


cat: jabarkan mengapa instrumen uji kelayakan

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Denpasar, 02 September 2025
Validator


 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 12. Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 1

**LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT
EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD**

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tampilan			
1	Kemudahan kearahkan media komik digital interaktif	✓	
2	Kemudahan gambar bergerak pada media	✓	
3	Kemudahan teks yang digesek pada media	✓	
4	Kejelasan teks pada media	✓	
5	Kemudahan penulisan jenis huruf, ukuran, dan spasi tulisan	✓	
6	Kelengkapan dan ketepatan koneksi serta keefektifan warna yang digunakan pada media	✓	
7	Kemudahan akses dalam teks dengan jarak teks di dalamnya	✓	
Aspek Pengoperasian			
8	Kemudahan penggunaan media komik digital interaktif oleh siswa	✓	
9	Keefektifan penggunaan berbagai media pembelajaran	✓	
10	Kejelasan dan kemudahan petunjuk penggunaan media	✓	
11	Ketepatan dan responsivitas tombol interaktif	✓	
Aspek Kejelasan, Teknik, Kejelasan			
12	Ketepatan aspek teknis media dalam memberikan penyampaian materi pembelajaran	✓	
13	Kemudahan media dalam penggunaan gaya visual, dan sesuai sesuai tema	✓	

14. Kemudahan desain dan implementasi media secara keseluruhan dalam mendukung proses belajar siswa ✓

Komentar/Saran

jabarkan lanjut ke instrumen

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Dergasar, 02 September 2025
Validator

[Signature]

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 195903211983032003

Lampiran 13. Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 1

**LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN
KELOMPOK KECIL MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD**

A. Petunjuk

1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Desain			
1	Kemudahan Komik Digital Interaktif	✓	
2	Keterbacaan Teks Pada Komik Digital Interaktif	✓	
3	Kejelasan Gambar Pada Komik Digital Interaktif	✓	
Aspek Materi			
4	Kejelasan Urutan Materi Pada Media	✓	
5	Kemudahan Memahami Materi	✓	
Aspek Pengoperasian			
6	Kemudahan Penggunaan Media Komik Digital Interaktif	✓	
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓	
8	Ketepatan Tombol Interaktif Pada Media Komik Digital Interaktif	✓	
Aspek Motivasi			
9	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	✓	

Komentar/Saran

Cat: jabarkan lagi mengenai instrumen jargon

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Dergasar, 02 September 2025
Validator

[Signature]

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 195903211983032003

Lampiran 14. Uji Instrumen Motivasi Belajar Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SISWA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

19 Tidak mudah menyerah saat kesulitan belajar
20 Meningkatkan keyakinan bisa mengerjakan tugas

Komentar/Saran
cat: breakdown lg menjadi instrumen dasar

A. Petunjuk
 1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.


B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Beresang Sebagai Peserta			
1	Mempertahankan minat pembelajaran dengan tekunnya	✓	
2	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas	✓	
3	Antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	✓	
4	Adanya upaya memperbaiki tugas yang belum tepat	✓	
5	Kemauan siswa dalam menerima pertanyaaan dari guru	✓	
Aspek Kesulitan			
6	Konsistensi berkeinginan siswa dalam pembelajaran	✓	
7	Penggunaan tugas sesuai waktu yang ditentukan	✓	
8	Kemauan siswa dalam menyelesaikan tugas	✓	
9	Tanggung jawab siswa terhadap penyelesaian belajar	✓	
10	Kepuasan siswa pada materi dan bentuk guru selama pembelajaran	✓	
Aspek Inisiatif			
11	Kemauan siswa menggunakan ide dan pendapat pada kegiatan kelompok	✓	
12	Kemauan mengambil peran pada kegiatan kelompok	✓	
13	Upaya kreatif siswa dalam memahami materi	✓	
14	Kemandirian siswa dalam mengerjakan tugas	✓	
15	Kepuasan terhadap kesulitan belajar teman	✓	
Aspek Optimalis			
16	Sikap positif dalam menghadapi kesulitan belajar	✓	
17	Keterlibatan siswa pada pembelajaran meski kesulitan	✓	
18	Keterampilan siswa membaca/menjawab meski belum yakin	✓	

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Despana, 02 September 2025
 Validator

 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 15. Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges 1

LEMBAR UJI JUDGES 1 VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

19 Tidak mudah menyerah saat kesulitan belajar
20 Meningkatkan keyakinan bisa mengerjakan tugas

Komentar/Saran
Breakdown lg menjadi uji kepraktisan

A. Petunjuk
 1. Ditunjukkan Bapak/Ibu memberikan tanda (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Ditunjukkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Kemudahan Penggunaan			
1	Kemudahan penggunaan media oleh guru tanpa pembelajaran khusus	✓	
2	Kemudahan perubahan guru pada media	✓	
3	Kemudahan penggunaan media oleh guru selama pembelajaran	✓	
Aspek Kejelasan Petunjuk dan Sarangan			
4	Kemudahan dalam membaca petunjuk pada media	✓	
5	Kemudahan penggunaan dan kemudahan penggunaan modul naratif pada media	✓	
6	Kemudahan akar penggunaan media dengan format kegiatan pembelajaran	✓	
Aspek Efisien dan Keterjangkauan			
7	Kemudahan media dalam pengubahan waktu pembelajaran oleh guru	✓	
8	Kemudahan integrasi media ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas	✓	
9	Kemudahan penggunaan media sehingga tidak mengganggu jalannya pembelajaran	✓	
Aspek Ketepatan dan Keterlengkapan penggunaan			
10	Kemudahan media untuk digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya	✓	
11	Kelengkapan media untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran sehari-hari	✓	
12	Kemudahan guru dalam menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran	✓	

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Despana, 02 September 2025
 Validator

 Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 195903211983032003

Lampiran 16. Uji Instrumen Desain Instruksional Judges 2

LEMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk

1. Diberikan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan
2. Diberikan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tujuan			
1	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan media komik digital interaktif	✓	
2	Konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, dan alat evaluasi di dalam komik digital interaktif	✓	
Aspek Strategi			
3	Kesesuaian penyajian materi dengan prinsip desain	✓	
4	Kesesuaian penyajian materi di dalam komik digital interaktif	✓	
5	Kesesuaian kegiatan pembelajaran dalam komik digital interaktif untuk memotivasi peserta didik	✓	
6	Kesesuaian komik digital interaktif dalam memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik		✓
Aspek Evaluasi			
7	Kejelasan bahasa yang digunakan pada soal-soal evaluasi dalam komik digital interaktif	✓	
8	Kesesuaian soal-soal evaluasi dengan indikator pembelajaran	✓	

Komentar/Saran

Materi disesuaikan dengan kehidupan peserta didik, strategi pembelajaran disesuaikan dengan strategi YBL Untuk meningkatkan kemampuan peserta didik, media komik memotivasi motivasi belajar peserta didik.

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2023
Validator

C. G. P.
Chindytia, M.Pd
NIP. 199106172034212002

Lampiran 17. Uji Instrumen Isi/Materi Judges 2

LEMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI/MATERI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk

1. Diberikan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Diberikan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Kurikulum			
1	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP)	✓	
2	Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran	✓	
Aspek Materi			
3	Kemampuan isi materi	✓	
4	Kelengkapan materi sesuai dengan jenjang pendidikan siswa	✓	
5	Kelengkapan materi yang disajikan untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	
6	Kesesuaian materi yang disajikan dalam format komik digital interaktif	✓	
7	Kesesuaian materi dengan karakteristik dan tingkat perkembangan peserta didik (siswa kelas IV SD)	✓	
8	Kesesuaian materi dengan media atau elemen visual yang digunakan	✓	
9	Kemutakhiran materi untuk dipelajari oleh siswa	✓	
10	Kejelasan dan kelengkapan konsep yang disajikan dalam materi	✓	
11	Ketepatan dan konsistensi penggunaan bahasa (ejaan, tata bahasa, dan tanda baca)	✓	
12	Kesesuaian bahasa dengan karakteristik serta tingkat pemahaman siswa (kelas IV SD)	✓	
13	Kesesuaian soal-soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran	✓	
14	Kesesuaian soal dengan indikator pembelajaran	✓	

Komentar/Saran

Konten materi pada komik sesuai dengan kehidupan nyata Peserta didik, materi untuk meningkatkan kemampuan Peserta didik dalam literasi terkait kalimat efektif. Soal evaluasi pada level C4-C6.

Kesimpulan:
Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2023
Validator

Chindytia
Chindytia, M.Pd
NIP. 199106172034212002

Lampiran 18. Uji Instrumen Media Pembelajaran Judges 2

LEMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

- A. Petunjuk**
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Tempuhan			
1	Kemudahan keulahan media komik digital interaktif	✓	
2	Kemudahan gerak/gerakan pada media	✓	
3	Kemudahan klik yang digunakan pada media	✓	
4	Kejelasan teks pada media	✓	
5	Ketepatan pemilihan jenis huruf, ukuran, dan spasi tulisan	✓	
6	Kelengkapan dan ketepatan komposisi serta pemilihan warna yang digunakan pada media	✓	
7	Kemudahan ukuran tulisan teks dengan jumlah teks di dalamnya		✓
Aspek Pengoperasian			
8	Kemudahan penggunaan media komik digital interaktif oleh siswa	✓	
9	Kuratifitas penggunaan berbagai media pembelajaran	✓	
10	Kejelasan dan kemudahan petunjuk penggunaan media		✓
11	Ketepatan dan responsivitas tombol interaktif	✓	
Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan			
12	Ketepatan aspek teknik media dalam membantu pemahaman materi pembelajaran	✓	
13	Konsistensi media dalam penggunaan gaya visual, dan interaktif sesuai tema	✓	

14	Kemudahan desain dan implementasi media secara keseluruhan dalam mendukung proses belajar siswa	✓	
Komentar/Saran			
Perubahan keah animasi sesuai dengan topik cerita, pemilihan warna yang menarik sesuai dengan tema cerita. Komik cerita harus mampu menstimulus proses interaktif, dan meningkatkan motivasi belajar siswa.			

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Dempasar, 02 September 2025
 Validator


 Chindyta, M.Pd
 NIP. 199106172024212002

Lampiran 19. Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok Kecil Judges 2

LEMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALIMAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

- A. Petunjuk**
1. Dimohonkan Bapak/Ibu memberikan ceklis (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
 2. Dimohonkan Bapak/Ibu mengisi kolom catatan apabila memiliki masukan atau saran.

B. Penilaian

No	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Aspek Desain			
1	Kemudahan Komik Digital Interaktif	✓	
2	Keterbacaan Teks Pada Komik Digital Interaktif	✓	
3	Kejelasan Gambar Pada Komik Digital Interaktif	✓	
Aspek Materi			
4	Kejelasan Urutan Materi Pada Media	✓	
5	Kemudahan Memahami Materi	✓	
Aspek Pengoperasian			
6	Kemudahan Pengoperasian Media Komik Digital Interaktif	✓	
7	Kejelasan petunjuk penggunaan media	✓	
8	Ketepatan Tombol Interaktif Pada Media Komik Digital Interaktif		✓
Aspek Motivasi			
9	Kemampuan media dalam meningkatkan motivasi belajar siswa	✓	

Komentar/Saran			
Penggunaan Media komik digital fleksibel, konten materi cerita menarik sesuai dengan topik pembelajaran animasi dan pemilihan warna yang sesuai dengan tema cerita komik.			

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kalimat efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan:

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Dempasar, 02 September 2025
 Validator


 Chindyta, M.Pd
 NIP. 199106172024212002

Lampiran 20. Uji Instrumen Motivasi Belajar Judges 2

LAMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN MOTIVASI BELAJAR SISWA MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALDIAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

14. Tidak sudah mengolah saat kegiatan belajar
 20. Meningkatkan keaktifan dan menggerakkan

Komentar/Saran
 Apes Materi & Motivasi baru belajar, Proses pembelajaran Menunjukkan sikap keaktifannya siswa dalam pembelajaran terkait topik kalimat efektif.

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang di dapat/itu terlihat, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kaidah efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	✓
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2025
 Validator

Clif
 Chindyta, M.Pd
 NIP. 199106172024212002

A. Petunjuk
 1. Diskusikan Bapak/Ibu mengenai artikel (*) pada setiap item instrumen sesuai perintah yang diberikan.
 2. Diskusikan Bapak/Ibu mengenai keber-terapan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Perbaikan

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Apakah Dengan Mengetai Seseorang			
1	Mempertarkan materi pembelajaran dengan suasana	✓	
2	Kemampuan siswa dalam menyelesaikan tugas	✓	
3	Antusiasme dalam mengikuti kegiatan pembelajaran	✓	
4	Adanya upaya memperbaiki tugas yang belum tepat	✓	
5	Kreatifitas siswa dalam merespon pertanyaan dari guru	✓	
Apakah Keaktifan			
6	Kemampuan berinteraksi siswa dalam pembelajaran	✓	
7	Pengisian tugas sesuai waktu yang ditentukan	✓	
8	Kemauan siswa dalam menyelesaikan tugas	✓	
9	Tanggap jawab siswa terhadap pertanyaan belajar	✓	
10	Kepuasan siswa pada saat dan setelah guru ulangan pembelajaran	✓	
Apakah Inisiatif			
11	Kreatifitas siswa mengemukakan ide dan pendapat pada kegiatan kelompok	✓	
12	Kemauan mengambil peran pada kegiatan kelompok	✓	
13	Upaya prakrif siswa dalam memahami materi	✓	
14	Kemampuan siswa dalam mengpelekan tugas	✓	
15	Kepedulian terhadap kesulitan belajar teman	✓	
Apakah Optimis			
16	Sikap positif dalam menghadapi kesulitan belajar	✓	
17	Kemampuan siswa pada pembelajaran media berbasis	✓	
18	Kefahaman siswa membaca materi yang sudah belajar	✓	

Lampiran 21. Uji Instrumen Kepraktisan Guru Judges 2

LAMBAR UJI JUDGES II VALIDASI INSTRUMEN KEPRAKTIKAN GURU SD MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATERI KALDIAT EFEKTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

Komentar/Saran
 Materi sesuai dengan kehidupan nyata Peserta didik dalam pemilih Contoh kalimat efektif, Komik digital menarik dengan pemilihan boyke, animasi dan warna yang sesuai

Kesimpulan:
 Berdasarkan hasil evaluasi yang di dapat/itu terlihat, bahwa instrumen Pengembangan media pembelajaran komik digital interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kaidah efektif Bahasa Indonesia kelas IV SD dinyatakan

(Silahkan beri tanda (✓) pada pernyataan dibawah ini)

Valid Digunakan di Lapangan Tanpa Adanya Revisi	
Valid Digunakan di Lapangan Dengan Adanya Revisi	✓
Tidak Valid Digunakan di Lapangan	

Depasar, 02 September 2025
 Validator

Clif
 Chindyta, M.Pd
 NIP. 199106172024212002

A. Petunjuk
 1. Diskusikan Bapak/Ibu mengenai artikel (*) pada setiap item instrumen sesuai perintah yang diberikan.
 2. Diskusikan Bapak/Ibu mengenai keber-terapan apabila memiliki masalah atau saran.

B. Perbaikan

No.	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Apakah Kemudahan Penggunaan			
1	Kemudahan penggunaan media oleh guru atau pembelajaran siswa	✓	
2	Kemudahan pemahaman guru pada media	✓	
3	Kemudahan penggunaan media oleh guru selama pembelajaran	✓	
Apakah Kepraktisan Petunjuk dan Narasi			
4	Kemudahan dalam memahami petunjuk pada media	✓	
5	Kemudahan penggunaan dan kreasi siswa melalui materi yang ada pada media	✓	
6	Kemudahan oleh penggunaan media dengan arahan kegiatan pembelajaran	✓	
Apakah Efisiensi dan Keterpaparan			
7	Kemudahan media dalam pengisian waktu pembelajaran oleh guru	✓	
8	Kemudahan materi media ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas	✓	
9	Kemudahan penggunaan media sehingga siswa menggunakan alternatif pembelajaran	✓	
Apakah Kepraktisan dan Keberlanjutan penggunaan			
10	Kemudahan media untuk digunakan kembali pada pembelajaran selanjutnya	✓	
11	Kelengkapan media untuk digunakan oleh guru dalam pembelajaran selanjutnya	✓	
12	Kemudahan guru dalam menggunakan media sebagai pendukung pembelajaran	✓	

Lampiran 24. Uji Ahli Desain Instruksional

**LEMBAR ANGKET UJI VALIDASI DESAIN INSTRUKSIONAL PADA MEDIA
KOMIK DIGITAL INTERAKTIF OLEH AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL**

**“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD”**

A. Identitas Peneliti

Nama : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti
NIM : 2211031205
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

B. Identitas Validator

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

C. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca butir pernyataan dengan seksama
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Relevan (SR)
2	3	Relevan (R)
3	2	Kurang Relevan (KR)
4	1	Tidak Relevan (TR)

3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait media.
4. Rancangan media komik digital interaktif dapat diakses melalui tautan berikut.
https://www.canva.com/design/DAG9dFdm4kQ/6nbyCefNuJm9H5U38k7hmQ/edit?utm_content=DAG9dFdm4kQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

D. Penilaian Produk Oleh Ahli Desain Instruksional

NO	Pernyataan	Skor			
		SR	R	KR	TR
Aspek Tujuan					
1	Media pembelajaran komik digital interaktif sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
2	Tujuan pembelajaran, materi yang disajikan, dan alat evaluasi pada media konsisten	✓			
Aspek Strategi					
3	Materi yang disajikan pada media komik digital interaktif sesuai dengan prinsip desain		✓		
4	Materi pada media komik digital interaktif disajikan dengan menarik.		✓		
5	Pembelajaran dalam media komik digital interaktif dapat memotivasi peserta didik	✓			
6	Komik digital interaktif dapat memberikan kesempatan belajar mandiri kepada peserta didik	✓			
Aspek Evaluasi					
7	Bahasa yang digunakan pada soal-soal evaluasi dalam media komik digital interaktif mudah dipahami.	✓			
8	Soal-soal evaluasi pada media komik digital interaktif sudah sesuai dengan indikator pembelajaran	✓			
<p>Komentar Ahli:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pada bagian awal atau <i>cover</i> judul materi KALIMAT EFEKTIF diperbesar ukurannya, disesuaikan dengan ukuran huruf di atasnya. 2. Tuliskan sasaran dan nama pengembang pada <i>cover</i>, walaupun di dalamnya sudah ada profil pengembangnya. 					

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD dinyatakan:

(silakan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan dari segi desain instruksional tanpa adanya revisi	
2	Valid digunakan di lapangan dari segi desain instruksional dengan adanya revisi	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi materi	

Singaraja, 9 Januari 2026

Validator



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional dari media pembelajaran Komik Digital Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD” Yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti

NIM : 2211031205

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Singaraja, 9 Januari 2026

Validator

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

NIP 197108152001121001

Lampiran 25. Uji Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR ANGKET UJI VALIDASI MEDIA PADA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF
OLEH AHLI MEDIA**

**“Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD”**

A. Identitas Peneliti

Nama : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti
NIM : 2211031205
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

B. Identitas Validator

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

C. Petunjuk

1. Mohon ketersediaan Bapak/Ibu membaca butir pernyataan dengan seksama
2. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Relevan (SR)
2	3	Relevan (R)
3	2	Kurang Relevan (KR)
4	1	Tidak Relevan (TR)

3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait media.
4. Rancangan media komik digital interaktif dapat diakses melalui tautan berikut.
https://www.canva.com/design/DAG9dFdm4kQ/6nbyCefNuJm9H5U38k7hmQ/edit?utm_content=DAG9dFdm4kQ&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

D. Penilaian Produk Oleh Ahli Media

NO	Pernyataan	Skor			
		SR	R	KR	TR
Aspek Tampilan					
1	Keseluruhan pada media komik digital interaktif memiliki kemenarikan.	✓			
2	Gambar <i>background</i> pada media komik digital interaktif memiliki kemenarikan visual.	✓			
3.	Tokoh-tokoh yang digunakan dalam media komik digital interaktif memiliki kemenarikan visual.	✓			
4	Teks yang ditampilkan dalam media komik digital interaktif disajikan secara jelas dan mudah dibaca.	✓			
5	Pemilihan jenis huruf, ukuran, dan spasi tulisan pada komik digital interaktif sudah tepat dan mendukung keterbacaan teks.		✓		
6	Komposisi dan kombinasi warna yang digunakan dalam media komik digital interaktif tersaji secara harmonis dan sesuai dengan tampilan visual media.	✓			
7	Ukuran balon teks pada media komik digital interaktif sesuai dengan jumlah teks yang ditampilkan di dalamnya	✓			
Aspek Pengoperasian					
8	Media komik digital interaktif mudah digunakan oleh siswa.	✓			
9	Media komik digital interaktif tetap efektif digunakan secara berulang dalam proses pembelajaran.	✓			
10	Petunjuk penggunaan media komik digital interaktif disajikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa.		✓		
11	Tombol-tombol interaktif pada media komik digital interaktif berfungsi secara tepat dan responsif saat digunakan.	✓			
Aspek Ketepatan, Teknik, Kejelasan					
12	Aspek teknis media komik digital interaktif mendukung pemahaman materi pembelajaran.	✓			
13	Media komik digital interaktif disajikan secara konsisten dalam penggunaan gaya visual dan pola interaksi sesuai dengan tema pembelajaran.	✓			
14	Desain dan implementasi media komik digital interaktif secara keseluruhan sesuai dan mendukung proses belajar siswa.	✓			
<p>Komentar Ahli:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tambahkan halaman. 2. Petunjuk penggunaan diperjelas, khususnya langkah-langkah penggunaan secara teknis. 					

Kesimpulan:

Berdasarkan hasil evaluasi yang Bapak/Ibu berikan, bahwa instrumen Pengembangan Media Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD dinyatakan:

(silakan beri tanda (✓) pada pernyataan di bawah ini)

1	Valid digunakan di lapangan dari segi media tanpa adanya revisi	
2	Valid digunakan di lapangan dari segi media dengan adanya revisi	✓
3	Tidak valid digunakan di lapangan dari segi media	

Singaraja, 9 Januari 2026

Validator



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran Komik Digital Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD” Yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Ayu Ijya Pebyanti

NIM : 2211031205

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Singaraja, 9 Januari 2026

Validator

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'I Made Tegeh', is placed over a white rectangular box. The signature is written in a cursive style.

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

NIP 197108152001121001

Lampiran 27. Uji Perorangan

PEMBAHASAN WYANCARA PROJEK UNTUK UJI COBA PERUBAHAN PENGEMBANGAN PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOPRI DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEHITSAH BELAJAR TERESA PADA MATERI KALAMAT KEKERTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Prasyarat
 Wawancara dilakukan dengan siswa kelas IV SD Negeri 2 Pasiaji, diidentifikasi untuk mengetahui informasi mengenai kegiatan siswa terhadap media, fitur-fiturnya, keterpaparan dan tanggapan penggunaan belajar siswa secara mendalam dalam penggunaan media berbasis digital tersebut sehingga bisa dijadikan acuan untuk membuat media berbasis digital.

B. Wawancara dengan peserta didik
 Nama dan kelas: ...
 Jenis kelamin: ...
 Tanggal wawancara: ...

No.	Pertanyaan	Jawab
1	Mengapa Anda memilih media digital ini untuk belajar?	... (Makanya gampang banget ngapain aja)
2	Apakah Anda merasa nyaman saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, karena gampang banget)
3	Apakah Anda merasa bosan saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, kadang-kadang)
4	Apakah Anda merasa senang saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, karena gampang banget)

Aspek Materi	
1	Apakah penjelasan mengenai materi di buku sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?
2	Apakah penjelasan materi di buku sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?

Prasyarat	
1	Mengapa Anda memilih media digital ini untuk belajar?
2	Apakah Anda merasa nyaman saat menggunakan media digital ini?
3	Apakah Anda merasa bosan saat menggunakan media digital ini?
4	Apakah Anda merasa senang saat menggunakan media digital ini?

Aspek Metode	
1	Apakah media digital ini sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?
2	Apakah media digital ini sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?

Lampiran 28. Uji Kelompok Kecil



PEMBAHASAN WYANCARA PROJEK UNTUK UJI COBA PERUBAHAN PENGEMBANGAN PADA MEDIA PEMBELAJARAN KOPRI DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KEHITSAH BELAJAR TERESA PADA MATERI KALAMAT KEKERTIF BAHASA INDONESIA KELAS IV SD

A. Prasyarat
 Wawancara dilakukan dengan siswa kelas IV SD Negeri 2 Pasiaji, diidentifikasi untuk mengetahui informasi mengenai kegiatan siswa terhadap media, fitur-fiturnya, keterpaparan dan tanggapan penggunaan belajar siswa secara mendalam dalam penggunaan media berbasis digital tersebut sehingga bisa dijadikan acuan untuk membuat media berbasis digital.

B. Wawancara dengan peserta didik
 Nama dan kelas: ...
 Jenis kelamin: ...
 Tanggal wawancara: ...

No.	Pertanyaan	Jawab
1	Mengapa Anda memilih media digital ini untuk belajar?	... (Makanya gampang banget ngapain aja)
2	Apakah Anda merasa nyaman saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, karena gampang banget)
3	Apakah Anda merasa bosan saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, kadang-kadang)
4	Apakah Anda merasa senang saat menggunakan media digital ini?	... (Ya, karena gampang banget)

Aspek Materi	
1	Apakah penjelasan mengenai materi di buku sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?
2	Apakah penjelasan materi di buku sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?

Prasyarat	
1	Mengapa Anda memilih media digital ini untuk belajar?
2	Apakah Anda merasa nyaman saat menggunakan media digital ini?
3	Apakah Anda merasa bosan saat menggunakan media digital ini?
4	Apakah Anda merasa senang saat menggunakan media digital ini?

Aspek Metode	
1	Apakah media digital ini sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?
2	Apakah media digital ini sudah benar ya? Atau ada yang salah? Atau ada yang kurang? Atau ada yang berlebihan?

Lampiran 29. Hasil Reliabilitas

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	total	SD tot	sigma SDi ²	K	R11	Reliabilitas	
1	Kadek Adhi Dinata Putra	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	11	7,37849462	2,22581	20	0,74	Tinggi	
2	I Putu Aika Mahatma Putra	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16					
3	Dewa Made Agasya Dananjaya	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	13				
4	I Ketut Agus Darma Wirajaya Ariawan	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	14					
5	Alhafi Daffa Ibnu Hafidz	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
6	I Kadek Andi Mahardika Putra	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17					
7	Ni Nyoman Aprilya Paramita	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
8	Ni Made Ayu Irma Purnama Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
9	Azka Gibran Indisian	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	13					
10	I Komang Bagus Udiarta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	18					
11	Ni Komang Chandrika Ayu Santi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
12	Kadek Dea Ayumi Dewi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
13	I Made Devana Suardana Saputra	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	14					
14	Ni Made Dwi Octa Cahyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
15	I Putu Dypa Agananta Palguna	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
16	Ni Ketut Elva Elysya Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
17	I Putu Galang Adwika	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	13					
18	Sang Ayu Made Jelita Adiravirantia Mardika	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
19	I Kadek Juna Anantha Putra	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17					
20	Kadek Krisna Wijaya Kusuma	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15					
21	Ni Wayan Meliana Indriani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
22	Muhammad Ridwan Alamsyah	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	17					
23	Kadek Nandini Melati Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
24	Putu Nindhira Ari Marta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	19					
25	Putu Pande Devita Satya Pramana	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16					
26	Ni Kadek Putri Lidya Natasya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19					
27	Ni Komang Radha Dwita Santuari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
28	Ni Ketut Radha Dwita Santuari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
29	I Kadek Radya Anggara Jaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19					
30	Ni Kadek Rika Widayastuti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20					
31	Putu Widnyana Darma Putra	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	14					
		0,16129	0,16129	0,03326	0,09032	0,21290	0,00000	0,18065	0,06237	0,18065	0,09032	0,16129	0,06237	0,11613	0,09032	0,11613	0,09032	0,06237	0,16129	0,03326	0,16129							

Lampiran 30. Rubrik Pre-Motivasi

Absen Siswa	Dorongan Untuk Mencapai Sesuatu				
	Memperhatikan penyampaian materi oleh guru dengan seksama	Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh	Menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran	Adanya usaha siswa dalam memperbaiki pekerjaan ketika masih salah	Aktif merespons pertanyaan guru
1	✓		✓		
2	✓			✓	
3		✓		✓	
4	✓	✓	✓		
5	✓			✓	✓
Absen Siswa	Komitmen				
	Siswa mengikuti kegiatan hingga akhir	menyelesaikan tugas tanpa harus diingatkan	Tetap mengerjakan tugas dengan tekun meski membutuhkan waktu lama	Siswa membawa perlengkapan belajar lengkap	Mematuhi aturan dan instruksi guru selama pembelajaran
1	✓				✓
2	✓		✓		
3	✓		✓		
4	✓		✓	✓	
5	✓			✓	✓
Absen Siswa	Inisiatif				
	Aktif memberikan ide dan pendapat dalam kegiatan kelompok	Aktif berperan dalam kegiatan kelompok	Adanya upaya siswa dalam mencari pemahaman	Menunjukkan kesiapan mengerjakan tugas setelah instruksi tanpa diingatkan	Membantu teman saat kesulitan belajar
1		✓	✓		
2		✓	✓	✓	
3		✓		✓	
4		✓		✓	
5	✓	✓		✓	
Absen Siswa	Optimis				
	Siswa tidak mengeluh saat mengerjakan tugas	Tidak menghentikan aktivitas belajar saat kesulitan (bermain,	Berani mencoba menjawab pertanyaan meski belum yakin	Tidak mudah menyerah saat merasa kesulitan saat belajar	Menunjukkan keyakinan bisa mengerjakan tugas

		melamun, ngobrol)			
1	✓			✓	
2	✓	✓	✓		
3	✓	✓			
4	✓		✓	✓	
5	✓	✓	✓		

Lampiran 31. Rubrik Post-Motivasi

Absen Siswa	Dorongan Untuk Mencapai Sesuatu				
	Memperhatikan penyampaian materi oleh guru dengan seksama	Berusaha menyelesaikan tugas dengan sungguh-sungguh	Menunjukkan antusiasme saat mengikuti pembelajaran	Adanya usaha siswa dalam memperbaiki pekerjaan ketika masih salah	Aktif merespons pertanyaan guru
1	✓	✓	✓	✓	
2	✓	✓	✓	✓	
3		✓	✓	✓	
4	✓	✓	✓		
5	✓		✓	✓	✓
Absen Siswa	Komitmen				
	Siswa mengikuti kegiatan hingga akhir	menyelesaikan tugas tanpa harus diingatkan	Tetap mengerjakan tugas dengan tekun meski membutuhkan waktu lama	Siswa membawa perlengkapan belajar lengkap	Mematuhi aturan dan instruksi guru selama pembelajaran
1	✓	✓	✓		✓
2	✓	✓	✓		✓
3	✓		✓	✓	
4	✓		✓	✓	
5	✓	✓		✓	✓
Absen Siswa	Inisiatif				
	Aktif memberikan ide dan pendapat dalam kegiatan kelompok	Aktif berperan dalam kegiatan kelompok	Adanya upaya siswa dalam mencari pemahaman	Menunjukkan kesiapan mengerjakan tugas setelah instruksi tanpa diingatkan	Membantu teman saat kesulitan belajar
1	✓	✓	✓	✓	
2		✓	✓	✓	✓

3		✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	
5	✓	✓	✓	✓	
Absen Siswa	Optimis				
	Siswa tidak mengeluh saat mengerjakan tugas	Tidak menghentikan aktivitas belajar saat kesulitan (bermain, melamun, ngobrol)	Berani mencoba menjawab pertanyaan meski belum yakin	Tidak mudah menyerah saat merasa kesulitan saat belajar	Menunjukkan keyakinan bisa mengerjakan tugas
	1	✓	✓	✓	
	2	✓	✓	✓	✓
	3	✓	✓	✓	✓
	4	✓		✓	✓
	5	✓	✓	✓	✓



Lampiran 32. Hasil Uji Normalitas

Uji Normalitas Pre Motivasi									
NO	xi	xi- \bar{X}	(xi- \bar{X}) ²	i	ai	(X _{n-i+1} -X _i)			ai(x _{n-i+1} -xi)
1	40	-19,35	374,609781	1	0,42	85	40	45	18,99
3	40	-19,35	374,609781	2	0,29	80	40	40	11,68
13	40	-19,35	374,609781	3	0,25	80	40	40	9,88
19	40	-19,35	374,609781	4	0,21	75	40	35	7,49
10	45	-14,35	206,061394	5	0,19	75	45	30	5,61
15	45	-14,35	206,061394	6	0,16	75	45	30	4,92
17	45	-14,35	206,061394	7	0,14	70	45	25	3,575
22	45	-14,35	206,061394	8	0,12	70	45	25	3,1
2	50	-9,35	87,5130073	9	0,11	70	50	20	2,12
20	50	-9,35	87,5130073	10	0,09	70	50	20	1,78
25	50	-9,35	87,5130073	11	0,07	70	50	20	1,46
6	55	-4,35	18,9646202	12	0,06	65	55	10	0,58
9	55	-4,35	18,9646202	13	0,04	65	55	10	0,43
31	55	-4,35	18,9646202	14	0,03	60	55	5	0,14
4	55	-4,35	18,9646202	15	0,01	60	55	5	0,07
5	60	0,65	0,41623309					Σ	71,825
11	60	0,65	0,41623309						
12	60	0,65	0,41623309						
7	65	5,65	31,867846						
29	65	5,65	31,867846						
16	70	10,65	113,319459						
21	70	10,65	113,319459						
24	70	10,65	113,319459						
27	70	10,65	113,319459						
28	70	10,65	113,319459						
8	75	15,65	244,771072						
14	75	15,65	244,771072						
26	75	15,65	244,771072						
23	80	20,65	426,222685						
30	80	20,65	426,222685						
18	85	25,65	657,674298						
\bar{X}	59,35	D	5537,09677						
					$\frac{I}{D}$				0,000181
					$\left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$				5158,83
					$T3$				0,932
					<i>Tabel Shapiro Wilk</i>				0,929

Uji Normalitas Post Motivasi									
NO	xi	xi- \bar{x}	(xi- \bar{x}) ²	i	ai	(Xn-i+1-Xi)			ai(xn-i+1-xi)
3	70	-10,968	120,291	1	0,422	100	70	30	12,66
4	70	-10,968	120,291	2	0,292	95	70	25	7,3
20	70	-10,968	120,291	3	0,247	90	70	20	4,94
25	70	-10,968	120,291	4	0,214	90	70	20	4,28
31	70	-10,968	120,291	5	0,187	90	70	20	3,74
9	75	-5,9677	35,6139	6	0,164	90	75	15	2,46
15	75	-5,9677	35,6139	7	0,143	85	75	10	1,43
17	75	-5,9677	35,6139	8	0,124	85	75	10	1,24
22	75	-5,9677	35,6139	9	0,106	85	75	10	1,06
29	75	-5,9677	35,6139	#	0,089	85	75	10	0,89
1	80	-0,9677	0,93652	#	0,073	85	80	5	0,365
2	80	-0,9677	0,93652	#	0,058	85	80	5	0,29
5	80	-0,9677	0,93652	#	0,043	80	80	0	0
6	80	-0,9677	0,93652	#	0,028	80	80	0	0
10	80	-0,9677	0,93652	#	0,014	80	80	0	0
11	80	-0,9677	0,93652					Σ	40,655
13	80	-0,9677	0,93652						
19	80	-0,9677	0,93652						
21	80	-0,9677	0,93652						
12	85	4,03226	16,2591						
14	85	4,03226	16,2591						
16	85	4,03226	16,2591						
26	85	4,03226	16,2591						
27	85	4,03226	16,2591						
30	85	4,03226	16,2591		$\frac{1}{D}$				0,000564663
7	90	9,03226	81,5817						
8	90	9,03226	81,5817						
24	90	9,03226	81,5817						
28	90	9,03226	81,5817						
23	95	14,0323	196,904		T3				0,933
18	100	19,0323	362,227						
\bar{x}	80,9677	D	1770,97		Tabel Shapiro Wilk				0,929



Uji Normalitas Selisih									
No	xi	xi- \bar{x}	(xi- \bar{x}) ²	i	ai	(X _{n-i+1} -Xi)			ai(x _{n-i+1} -xi)
30	5	-16,613	275,989	1	0,422	40	5	35	14,77
14	10	-11,613	134,86	2	0,292	40	10	30	8,76
21	10	-11,613	134,86	3	0,247	40	10	30	7,41
26	10	-11,613	134,86	4	0,214	35	10	25	5,35
29	10	-11,613	134,86	5	0,187	30	10	20	3,74
4	15	-6,6129	43,7305	6	0,164	30	15	15	2,46
8	15	-6,6129	43,7305	7	0,143	30	15	15	2,145
16	15	-6,6129	43,7305	8	0,124	30	15	15	1,86
18	15	-6,6129	43,7305	9	0,106	30	15	15	1,59
23	15	-6,6129	43,7305	10	0,089	25	15	10	0,89
27	15	-6,6129	43,7305	11	0,073	25	15	10	0,73
31	15	-6,6129	43,7305	12	0,058	25	15	10	0,58
5	20	-1,6129	2,60146	13	0,043	20	20	0	0
9	20	-1,6129	2,60146	14	0,028	20	20	0	0
11	20	-1,6129	2,60146	15	0,014	20	20	0	0
20	20	-1,6129	2,60146					Σ	50,285
24	20	-1,6129	2,60146						
25	20	-1,6129	2,60146						
28	20	-1,6129	2,60146						
6	25	3,3871	11,4724						
7	25	3,3871	11,4724						
12	25	3,3871	11,4724						
2	30	8,3871	70,3434						
3	30	8,3871	70,3434	$\frac{1}{D}$					0,000367734
15	30	8,3871	70,3434						
17	30	8,3871	70,3434						
22	30	8,3871	70,3434	$\left[\sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$					2528,58
10	35	13,3871	179,214						
1	40	18,3871	338,085	T3					0,930
13	40	18,3871	338,085						
19	40	18,3871	338,085						
\bar{x}	21,6129	D	2719,35						Tabel Shapiro Wilk 0,929



Lampiran 33. Hasil Uji Hipotesis

Uji Dependen (paired sample t-test)			
No Absen	pre motivasi	post motivasi	D Selisih
1	40	80	40
2	50	80	30
3	40	70	30
4	55	70	15
5	60	80	20
6	55	80	25
7	65	90	25
8	75	90	15
9	55	75	20
10	45	80	35
11	60	80	20
12	60	85	25
13	40	80	40
14	75	85	10
15	45	75	30
16	70	85	15
17	45	75	30
18	85	100	15
19	40	80	40
20	50	70	20
21	70	80	10
22	45	75	30
23	80	95	15
24	70	90	20
25	50	70	20
26	75	85	10
27	70	85	15
28	70	90	20
29	65	75	10
30	80	85	5
31	55	70	15
D⁻			21,61290323
SD			9,520775246
vn			5,57
t-hitung			12,639
t-tabel			2,042

Lampiran 34. Tabel Shapiro-Wilk

n \ P	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran 35. Tabel Hipotesis

dk	α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)					
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Lampiran 36. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian



(Uji Validitas Instrumen Judges 1)



(Uji Validitas Instrumen Judges 2)



(Uji Ahli Isi/Materi dengan Ahli 1)



(Uji Ahli Isi/Materi dengan Ahli 2)



(Uji Kepraktisan Guru)



(Uji Perorangan)



(Uji Kelompok Kecil)



(Pembelajaran Tanpa Media)



(Pembelajaran dengan Media)



(Pengisian Rubrik Motivasi Oleh Guru)



Lampiran 37. Modul Ajar

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Nama Sekolah	: SD Negeri 2 Penatih
Nama Penyusun	: I Gusti Ayu Ijya Pebyanti
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas Semester	: B-IV/2
Alokasi Waktu	: 3P x 35 Menit
BAB/Materi	: 6. Satu Titik /Kalimat Efektif
Tahun Penyusunan	: 2025
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik bisa menuliskan isi pikiran. ❖ Peserta didik mengetahui apa yang disebut huruf kapital dan dapat menuliskannya ❖ Peserta didik mengetahui apa saja bentuk tanda baca. 	
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
Pada akhir fase B, Peserta didik dapat memahami dan menggunakan kalimat efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi.	
D. PROFIL LULUSAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME Individu yang memiliki keyakinan teguh akan keberadaan tuhan serta menghayati nilai-nilai spiritual dalam kehidupan sehari-hari. 2) Penalaran Kritis Individu mampu berpikir secara logis, analitis dan reflektif dalam memahami, mengevaluasi, serta memproses informasi untuk menyelesaikan masalah. 3) Kemandirian Individu yang mampu bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya sendiri dengan menunjukkan kemampuan untuk mengambil inisiatif, mengatasi hambatan, dan menyelesaikan tugas secara tepat bergantung pada orang lain. 4) Komunikasi Individu mampu menyampaikan gagasan, mendengarkan secara aktif, dan berinteraksi secara efektif dalam berbagai konteks 	
E. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Ruang kelas ❖ Media Pembelajaran: <ol style="list-style-type: none"> a. Komik Digital Interaktif b. <i>Handphone/Tab/Laptop</i> ❖ Materi dan Sumber Bahan Ajar <ol style="list-style-type: none"> a. Buku Guru dan Buku siswa 	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik kelas IV SD 2) Peserta didik dengan hambatan belajar 	

<p>3) Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar</p> <p>4) Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berpikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.</p>
<p>G. PENDEKATAN, METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Pendekatan : <i>Saintifik</i> ❖ Metode : Ceramah, Tanya jawab, diskusi, penugasan ❖ Model pembelajaran : <i>Problem based learning</i>
<p>KOMPETENSI INTI</p>
<p>A. TUJUAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menyimak penjelasan guru dibantu media komik digital interaktif peserta didik dapat menganalisis ciri-ciri kalimat efektif dengan benar. (C4). 2. Dengan membaca materi dan mengerjakan latihan pada media komik digital interaktif, siswa dapat membandingkan kalimat yang termasuk kalimat efektif dan tidak efektif dengan benar. (C5). 3. Dengan menyimak penjelasan karakter dan kegiatan interaktif dalam komik digital interaktif peserta didik dapat menyusun Kembali kalimat sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia dan unsur kalimat baik dan efektif dengan benar. (C6).
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p> <p>Melalui kegiatan pembelajaran kalimat efektif, mampu mendukung kemampuan menulis peserta didik dalam berbagai konteks, seperti penulisan laporan, cerita, maupun tugas tertulis pada mata pelajaran lainnya.</p>
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pernahkah kalian menulis cerita, tapi teman kalian bingung membaca tulisan kalian? Menurut kalian, kenapa itu bisa terjadi?
<p>D. ALUR KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <p>KEGIATAN PENDAHULUAN (15 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik bersama guru mengucapkan salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran peserta didik. (<i>orientasi</i>) 2. Peserta didik bersama-sama dengan guru melanjutkan kegiatan dengan membaca doa. (<i>Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME</i>) 3. Peserta didik diajak menyanyikan lagu “Satu Nusa Satu Bangsa” dan dilanjutkan guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan sifat toleransi terhadap keberagaman yang ada di Indonesia. (<i>Nasionalisme</i>) 4. Peserta didik menyiapkan diri agar siap untuk belajar serta memeriksa kerapihan diri sesuai arahan guru. (<i>mandiri</i>) 5. Peserta didik bersama guru melakukan tepuk “semangat” untuk mengawali pembelajaran, agar menambah semangat dalam belajar, tepuk “semangat”. 6. Peserta didik dan guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab terkait materi yang sudah dibahas pada pertemuan sebelumnya (<i>comunication</i>) 7. Guru menyampaikan materi hari ini dan tujuan pembelajaran.

KEGIATAN INTI (80 Menit)**1. Orientasi siswa pada masalah**

- a. Peserta didik diberikan pertanyaan pemantik berupa “anak-anak, pernahkah kalian menuliss sesuatu, seperti pesan *whatsapp*, cerita, atau jawaban tugas, tapi teman kalian justru bingung atau salah paham membacanya? Menurut kalian, kenapa hal itu bisa terjadi?”.
- b. Peserta didik memberikan pendapat mengenai contoh yang dituliskan guru di papan tulis “para anak kecil bermain permainan-permainan di lapangan bersama-sama”.
- c. Peserta didik dibimbing untuk menggunakan media komik digital interaktif untuk bisa menjawab pertanyaan sebelumnya.

2. Mengorganisasikan siswa untuk belajar

- a. Peserta didik mengakses media komik digital interaktif untuk mempelajari materi dengan menggunakan perangkat berupa *handphone* pribadi secara individu
- b. Peserta didik mulai mempelajari materi dengan berbantuan media pembelajaran komik digital interaktif.
- c. Peserta didik mengikuti petunjuk penggunaan media komik digital interaktif.
- d. Peserta didik membaca dan menjawab pertanyaan di dalam komik digital interaktif.

3. Membimbing Penyelidikan

- a. Peserta didik dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu 5 kelompok berjumlah 5 orang dan 1 kelompok berjumlah 6 orang.
- b. Peserta didik berdiskusi mengerjakan LKPD bersama kelompok yang telah dibagikan sesuai dengan petunjuk dan arahan dari guru.

4. Mengembangkan dan menyajikan Penyelidikan

- a. Peserta didik bersama kelompoknya menuliskan hasil diskusinya pada LKPD yang telah tersedia.
- b. Peserta didik bersama kelompok bergantian mempresentasikan hasil diskusi yang sudah dituliskan pada LKPD.
- c. Peserta didik lain diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan pendapat terkait hasil presentasi yang telah dilakukan salah satu kelompok.

5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah

- a. Kelompok yang telah mempresesntasikan LKPD diberikan apresiasi oleh guru.
- b. Guru menjelaskan kembali LKPD yang sudah dibuat oleh peserta didik.
- c. Peserta didik diberikan kesempatan bertanya mengenai materi yang belum dipahami selama pembelajaran berlangsung.

KEGIATAN PENUTUP

- a. Peserta didik bersama guru bersama-sama menyimpulkan materi yang telah dipelajari.
- b. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi secara mandiri.
- c. Guru melaksanakan refleksi terhadap kegiatan belajar yang telah dilakukan dengan mengajukan pertanyaan : bagaimana pembelajaran hari ini?

- d. Peserta didik menyanyikan lagu daerah "Ratu Anom"
 e. Peserta didik memberikan salam penutup untuk mengakhiri pembelajaran.

E. ASESSMEN/PENIAIAN

Jenis Assesmen

- a. Assesmen diagnostik: Pertanyaan dari guru sebelum mulai pembelajaran.

No.	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah kalian suka belajar		
2.	Apakah kalian sudah siap melaksanakan pembelajaran dengan kelompok		

- b. Assesmen formatif: Selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran berlangsung, khususnya saat peserta didik melakukan kegiatan diskusi, presentasi dan refleksi tertulis.
 c. Assesmen submatif: Akhir pembelajaran

Bentuk Assesmen:

- a. Sikap: Non-test (melalui lembar pengamatan)
 b. Pengetahuan: Test (melalui lembar evaluasi)
 c. Keterampilan: Non-test (melalui lembar pengamatan)

F. TABEL REFLEKSI

Tabel Refleksi Untuk Peserta Didik

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

Tabel Untuk Pendidik

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

G. DAFTAR PUSTAKA

Nukman, E. Y., & Erni Setyowati, C. (2021). Bahasa Indonesia (Lihat Sekitar) Buku SD Kelas IV. In *Pusat Kurikulum dan Perbukuan* (Vol. 1, Issue 1). https://drive.google.com/file/d/1SX8CnF46Yqaf_6v34gVRV1yBKq6gcjRC/view

Sekitar, L., Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2023). *Panduan Guru*.

Mengetahui
Kepala Sekolah



(N. W. Sukanadi, S.Pd.,SD.,M.Pd)
NIP.198010152009032007

Mengetahui
Wali kelas 4A

(Ni Kadek Mita Dewi, S.Pd)
NIP. 19900512 201402 2 002

BAHAN AJAR



Bahas Bahasa

Kalimat Efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang disusun sesuai kaidah-kaidah kebahasaan yang berlaku. Susunan kata, ejaan, tanda baca, atau strukturnya harus sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.

Ciri-ciri kalimat efektif adalah:

- mengikuti aturan ejaan bahasa Indonesia;
- memiliki unsur kalimat (setidaknya subjek dan predikat) yang digunakan dengan tepat;
- hemat kata, tidak bertele-tele; dan
- pesan yang disampaikan jelas, tidak membingungkan.

136 Bahasa Indonesia | Lihat Sekitar | untuk SD Kelas IV

Cermati perbandingan kalimat yang efektif dan tidak efektif di bawah ini.

Kalimat Tidak Efektif	Kalimat Efektif
Mora itu berenangnya tidak bisa-bisa.	Mora belum bisa berenang.
Maruna Reu dan teman-temannya mereka tinggal bersama-sama di Pulau Misool Raja Ampat di Papua Barat.	Maruna, Reu, dan teman-temannya tinggal di Pulau Misool, Raja Ampat, di Papua Barat.
Biota laut yang terdapat di dalam laut ada beraneka macam.	Terdapat beraneka macam biota di dalam laut
Sungai tempat mereka sering memancing sekarang airnya kotor, lagipula sudah dangkal.	Air sungai itu sekarang kotor dan dangkal. Dahulu mereka sering memancing di sungai itu.
Bagi semua para penyelam harus hati-hati dan harus tidak merusak terumbu karang.	Semua penyelam harus berhati-hati agar tidak merusak terumbu karang.

LKPD

BAHASA INDONESIA

KALIMAT EFEKTIF



Nama:

Tujuan LKPD:

Setelah menyelesaikan rangkaian aktivitas dalam LKPD ini, siswa diharapkan mampu menganalisis struktur kalimat yang tidak efektif dengan cara mengidentifikasi kata yang menyebabkan ketidakefektifan pada kalimat, menentukan keterkaitan kesalahan tersebut dengan ciri-ciri kalimat efektif, serta pada akhirnya terampil menyusun kembali kalimat-kalimat tersebut menjadi kalimat yang efektif, dan mudah dipahami sesuai dengan kaidah kebahasaan

Petunjuk Pengerjaan :

1. Duduklah bersama dengan kelompokmu, sesuai dengan pembagian kelompok.
2. Siapkan alat tulis berupa pen atau pensil.
3. Diskusikan dan jawablah soal pada LKPD bersama kelompokmu dengan tepat.



BACALAH TEKS DI BAWAH INI!

Pada saat waktu liburan sekolah yang lalu kemarin, saya pergi berangkat menuju ke rumah nenek saya yang mana rumahnya ada di desa. Di sana, saya melihat ada banyak berbagai macam pemandangan-pemandangan yang sangat indah sekali. Kegiatan saya di sana adalah seperti membantu nenek di sawah, memanen padi, dan saya juga menyirami tanaman bunga. Para bapak-bapak petani sedang bekerja di sawah agar supaya mereka bisa mendapatkan hasil panen yang melimpah. Kepada yang ingin berkunjung ke desa saya, waktu dan tempat kami persilakan dengan sebesar-besarnya. Saya merasa sangat senang sekali karena liburan ini sangat berkesan bagi saya.



1. Temukan kata yang tidak efektif pada kalimat di atas dengan cara melingkari kata yang tidak sesuai atau perlu dihilangkan!
2. Menurut kelompokmu, mengapa kata tersebut menjadi kata yang tidak efektif pada teks di atas?
3. Susunlah kembali teks tersebut menjadi kalimat yang efektif.



JAWABAN:

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

Absen :

Petunjuk : pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1–4!



Pada hari minggu Andi pergi ke kebun binatang bersama ayah ibu dan adiknya. Andi melihat banyak hewan-hewan yang menarik dan Andi merasa sangat senang sekali.

Di kebun binatang Andi memberi makan gajah yang besar itu dengan wortel dan pisang.

Kegiatan tersebut membuat Andi merasa senang.

1. Kalimat manakah yang belum sesuai dengan penggunaan huruf kapital dan tanda baca?
 - A. Kalimat pertama
 - B. Kalimat kedua
 - C. Kalimat ketiga
 - D. Kalimat keempat

2. Kalimat manakah yang tidak hemat dalam penggunaan kata?
 - A. Kalimat pertama
 - B. Kalimat kedua
 - C. Kalimat ketiga
 - D. Kalimat keempat

3. Perbaikan paling tepat untuk kalimat kedua adalah ...
 - A. Andi melihat banyak hewan-hewan yang menarik dan merasa sangat senang sekali.
 - B. Andi melihat banyak hewan yang menarik dan merasa senang.
 - C. Andi melihat hewan yang sangat menarik sekali dan merasa senang.
 - D. Andi melihat banyak hewan dan Andi merasa senang sekali.

4. Perbaiki paling tepat untuk kalimat pertama adalah ...
- Pada hari Minggu Andi pergi ke kebun binatang bersama ayah ibu dan adiknya
 - Pada hari Minggu Andi pergi ke kebun binatang bersama ayah, ibu dan adiknya.
 - Pada hari Minggu, Andi pergi ke kebun binatang bersama ayah, ibu, dan adiknya.
 - Hari Minggu Andi pergi kebun binatang bersama ayah ibu adiknya.
5. Perhatikan dua kalimat berikut!
Kalimat 1: “Dia adalah merupakan siswa yang pintar”
Kalimat 2: “Dia adalah siswa yang pintar”
Bagaimana perbandingan kedua kalimat tersebut?
- Kalimat 1 lebih efektif karena lebih lengkap
 - Kalimat 2 tidak efektif karena terlalu pendek
 - Kalimat 2 lebih efektif karena lebih hemat kata
 - Kedua kalimat sama-sama tidak efektif
6. Manakah pasangan kalimat di bawah ini yang menunjukkan perbedaan antara kalimat efektif dan tidak efektif?
- “Mereka naik ke atas” dan “Mereka beramai-ramai naik ke atas ”
 - “Bapak ibu guru hadir” dan “Para bapak-bapak guru dan ibu guru hadir”
 - “Bagas sedang makan” dan “Bagas sedang makan nasi”
 - “Rina pintar sekali” dan “Rina sangat pintar”
7. Manakah kalimat di bawah ini yang lebih efektif
- Meskipun sakit, tetapi ia tetap berangkat sekolah.
 - Meskipun sakit, ia tetap berangkat sekolah.
 - Ia tetap berangkat sekolah meskipun dia itu sedang sakit.
 - Ia sakit, tetapi ia tetap berangkat sekolah.
8. Perbaiki kalimat berikut agar menjadi kalimat efektif:
“Mereka para siswa-siswa sedang belajar di kelas”
- Mereka belajar siswa di kelas.
 - Para siswa sedang belajar di kelas.
 - Siswa belajar mereka di kelas
 - Belajar siswa mereka di kelas
9. “Setelah bel berbunyi, siswa masuk ke kelas dengan tertib.”
Ciri kalimat efektif yang **paling tepat** berdasarkan kalimat tersebut adalah ...
- Mengikuti aturan ejaan Bahasa Indonesia
 - Kalimat menggunakan banyak kata keterangan
 - Kalimat mengandung pengulangan kata
 - Kalimat memiliki makna ganda
10. Perhatikan kalimat-kalimat berikut!
- Ayah sedang memperbaiki mobilnya.
 - Semua siswa-siswa sedang belajar.

3. Dia adalah merupakan seorang guru.
4. Ibu memasak nasi dan menggoreng ikan.
Manakah kalimat yang termasuk kalimat efektif?
- A. 1 dan 2
B. 2 dan 3
C. 1 dan 4
D. 3 dan 4
11. Perhatikan dua kalimat berikut!
Kalimat X: “Semua murid-murid di kelas itu sangat pintar.”
Kalimat Y: “Murid-murid di kelas itu sangat pintar.”
Bagaimana perbandingan kedua kalimat tersebut?
- A. Kalimat X lebih efektif karena kata “semua” menekan jumlah.
B. Kalimat Y tidak efektif karena ada kata yang dihilangkan
C. Kalimat Y lebih efektif karena tidak ada pengulangan makna yang berlebihan
D. Kedua kalimat sama-sama tidak efektif
12. Manakah pasangan kalimat di bawah yang menunjukkan perbedaan antara kalimat efektif dan tidak efektif?
- A. “Saya pergi ke sekolah saya pagi” dan “Saya pergi ke sekolah setiap pagi-pagi”
B. “Ibu sedang memasak” dan “ibu sedang memasak di dapur”
C. “Para adik-adikku membaca buku cerita” dan “adik-adikku membaca banyak buku-buku”
D. “Para siswa belajar di kelas” dan “Seluruh siswa-siswa belajar di kelas”
13. Ubahlah kalimat “**Dia hanya memiliki dua pasang sepatu saja**” menjadi kalimat efektif
- A. Dia hanya memiliki dua pasang sepatu
B. Dia punya hanya dua pasang sepatu saja
C. Dia memiliki hanya dua pasang sepatu
D. Dia memiliki hanya dua pasang sepatu saja
14. Kalimat efektif tidak menggunakan kata yang berlebihan atau mengulang ide yang sama. Ciri ini disebut sebagai....
- A. Kepatuhan pada ejaan.
B. Kehematan kata dan tidak bertele-tele.
C. Kelugasan pesan
D. Keteraturan unsur kalimat
15. Perhatikan kalimat-kalimat berikut!
1. Kami datang agak terlambat.
 2. Demi untuk anak-anak, ibu bekerja keras
 3. Dia menyanyi dengan sangat merdu sekali
 4. Pemandangan di sana sangat indah
- Manakah kalimat yang **bukan** termasuk kalimat efektif?
- A. 1 dan 4

- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 3
- D. 2 dan 4

16. Susunlah kata-kata acak berikut menjadi kalimat efektif dengan ejaan yang benar!

buku – Toni – baru – membeli – di – toko. – setiap – hari – Minggu

- A. setiap hari Toni membeli baru buku di toko Minggu
- B. Toni membeli buku baru setiap hari Minggu di toko
- C. di toko Toni setiap minggu membeli buku hari baru
- D. semua jawaban benar

17. Kelompok kalimat mana yang seluruhnya merupakan kalimat efektif?

- A. Kami datang agak terlambat. / Dia menyanyi dengan sangat merdu
- B. Dia anak terpintar di kelasnya. / Pemandangan di sana sangat indah
- C. Piket adalah merupakan tugas kita semua. / Mobil itu berwarna merah
- D. Ibu belanja sayuran. / untuk supaya tidak kehabisan saya menggunakan payung

18. Kelompok kalimat mana yang seluruhnya merupakan kalimat efektif?

- A. Di mana tempat ayahmu bekerja? / Ayah saya bekerja di rumah sakit.
- B. Dia sudah naik ke atas. / Setiap hari Minggu, kami sekeluarga pergi jalan-jalan.
- C. Sejak dari pagi, kakek menunggumu. / Ani sangat rajin sekali.
- D. Rapat itu dihadiri oleh banyak para guru. / Bola itu ditendang oleh Budi.

19. Apa perbedaan utama antara kalimat **tidak efektif** “**Ia adalah merupakan siswa teladan**” dan kalimat efektif “**Ia adalah siswa teladan**”?

- A. Kalimat efektif lebih panjang
- B. Kalimat efektif menggunakan lebih banyak kata kerja
- C. Kalimat efektif tidak mengulang makna
- D. Kalimat efektif memiliki subjek yang lebih jelas

20. Perhatikan kalimat tidak efektif berikut:

“Bagi setiap siswa diharapkan hadir tepat waktu”

Agar kalimat di atas menjadi efektif, kata apa yang harus dihilangkan?

- A. setiap
- B. siswa
- C. diharapkan
- D. Bagi

MEDIA PEMBELAJARAN

MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF



INTERAKTIF PADA KOMIK



LAMPIRAN RUBRIK PENILAIAN

a. Rubrik dan Lembar Observasi Sikap

Aspek penilaian	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
Keimanan dan ketakwaan	Selalu memulai dan mengakhiri kegiatan dengan doa secara khidmat, serta menunjukkan sikap santun dan jujur dalam bertutur kata selama diskusi.	Berdoa dengan tertib namun terkadang perlu diingatkan, serta menunjukkan sikap santun yang cukup baik selama pembelajaran.	Kurang menunjukkan sikap khidmat saat berdoa atau perlu sering diingatkan untuk berperilaku santun terhadap guru dan teman.
Penalaran Kritis	Sangat mampu mengidentifikasi kesalahan kalimat dalam komik, memberikan alasan logis, dan memberikan solusi perbaikan yang sangat efektif.	Mampu mengidentifikasi beberapa kesalahan kalimat dalam komik, namun alasan yang diberikan terkadang kurang mendalam atau kurang akurat.	Kesulitan mengidentifikasi kesalahan kalimat dalam komik dan belum mampu memberikan alasan atau solusi perbaikan yang tepat.
Kemandirian	Menunjukkan inisiatif tinggi dalam mencari informasi di media interaktif, bertanggung jawab atas tugasnya, dan tidak mudah menyerah saat menemui kendala.	Mengerjakan tugas dengan baik jika diberikan arahan, namun sesekali masih bergantung pada bantuan guru atau teman untuk memulai langkah.	Pasif dalam pengerjaan tugas, cenderung menunggu jawaban dari teman, dan tidak menunjukkan usaha untuk mencoba fitur interaktif secara mandiri.
Komunikasi	Mampu menyampaikan gagasan/hasil perbaikan kalimat dengan sangat jelas, runtut, percaya diri, dan menggunakan bahasa yang efektif.	Menyampaikan gagasan dengan cukup jelas, namun sesekali masih ada bagian yang kurang runtut atau kurang percaya diri saat presentasi.	Penyampaian gagasan sulit dipahami, suara sangat pelan, atau tidak menggunakan kaidah bahasa yang baik saat berkomunikasi.

Lembar Observasi Penilaian Sikap Spiritual

Nama	Keimanan dan ketakwaan	Penalaran kritis	Kemandirian	komunikasi	Total	predikat

Penilaian!: bentuk observasi, skor kriteria diisi dengan angka 1-3

Skor maksimal = 12

Predikat

Rentang	Predikat	Rentang	Predikat
10-12	Sangat Baik	4-6	Cukup Baik
7-9	Baik	1-3	Kurang Baik

b. Rubrik dan Lembar Observasi keterampilan

No.	Aspek Pengamatan	Kriteria
1	Pengerjaan LKPD	1. Dapat menuliskan jawaban dengan benar
		2. Menulis jawaban dengan rapi
		3. Teliti dalam membaca instruksi
		4. Informasi yang dituliskan jelas
2	Percaya diri	1. Berani berpendapat, bertanya atau menjawab pertanyaan
		2. Berpendapat atau melakukan kegiatan tanpa ragu-ragu
		3. Mampu membuat keputusan dengan tepat
		4. Tidak mudah putus asa / pantang menyerah
3	Presentasi	1. Berani Maju
		2. Suara sangat jelas dan mudah dipahami
		3. Menyampaikan materi dengan percaya diri tanpa ragu
		4. Menyampaikan hasil dengan tepat sesuai isi materi.

Nama siswa	Aspek Pengamatan			Total skor	Predikat
	Pengerjaan LKPD	Percaya diri	Presentasi		

Penilaian!: bentuk observasi, skor kriteria diisi dengan angka 1-4

Skor maksimal = 12

Predikat

Rentang	Predikat	Rentang	Predikat
10-12	Sangat Baik	4-6	Cukup Baik
7-9	Baik	1-3	Kurang Baik

c. Penilaian pengetahuan

KUNCI JAWABAN

1. A
2. B
3. B
4. C
5. C
6. B
7. B
8. B
9. A
10. C
11. C
12. D
13. A
14. B
15. B
16. B
17. B
18. A
19. C
20. D



$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

No.	Nama siswa	Nilai
1		
2		
3		
4		
5		

RIWAYAT HIDUP



I Gusti Ayu Ijya Pebyanti lahir di Balitung, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, pada tanggal 12 Februari 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan I Gusti Ketut Laksana Suputra dan Desak Putu Laksmi Dewi. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini, penulis bertempat tinggal di Jalan Teratai, Desa Sading, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 6 Sijuk dan lulus pada tahun 2015, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Sijuk dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan di SMK Negeri 3 Tanjung Pandan dengan jurusan Usaha Perjalanan Wisata dan lulus pada tahun 2021. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Pada semester Genap tahun 2026, penulis berhasil menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Kalimat Efektif Bahasa Indonesia Kelas IV SD”.