



Lampiran 2. 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 : 622/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 13 Januari 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 2 Gitgit
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 : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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 3. Surat Balasan Penelitian



No : 045.2/08/SDN2GGT/2026
 Lampiran : -
 Perihal : *Balasan Surat Ijin*

Kepada
 Yth. Bapak/ Ibu Dekan Fakultas Ilmu
 Pendidikan Universitas Pendidikan
 Ganesha
 di-
 Tempat

Dengan Hormat,

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Gitgit,

Nama : Nyoman Puji Astami, S.Pd
 NIP. : 19681016 198804 2 002
 Pangkat/Gol : Pembina Tk. I, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Gitgit

Dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
 NIM : 2211031352
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah kami setuju dan terima nama tersebut diatas untuk diberikan keterangan guna untuk pengumpulan data diinstansi kami dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan mata kuliah skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Gitgit, 20 Januari 2026

Kepala SD Negeri 2 Gitgit

Nyoman Puji Astami, S.Pd
 NIP. 19681016 198804 2 002

Lampiran 4. Surat Pengantar Uji Judges

JUDGES I

**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 : 14303/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 04 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
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 : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa
NIP. 198504022009121009



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UUTTE 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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

JUDGES II



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

Nomor : 14304/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 04 November 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
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 : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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.

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 5. Surat Pengantar Validitas Uji Materi

AHLI MATERI I

**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 : 15571/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 08 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Fatimatz Zahrah, 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 Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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 BSE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 6. Surat Pengantar Validitas Uji Media

AHLI MEDIA I

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 : 15573/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 08 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
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 : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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 BaE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

AHLI MEDIA II

CS Dipindai dengan CamScanner



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 : 57/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Januari 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 : I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra
NIM : 2211031352
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 diandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsRE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 7. Modul Ajar

INFORMASI UMUM
Sekolah : SD Negeri 2 Gitgit Kelas/Semester : V Fase B/1 (Satu) Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila BAB 1 : Pancasila dalam Kehidupanku Alokasi Waktu : 5 JP
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik mampu memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman bersikap dan bertindak di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
TUJUAN PEMBELAJARAN
Setelah mengikuti pembelajaran melalui media komik, peserta didik diharapkan mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan sejarah singkat Pancasila. 2. Mengidentifikasi nilai-nilai dari sila pertama sampai kelima. 3. Menyebutkan contoh penerapan setiap sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. 4. Menganalisis hubungan antar sila Pancasila. 5. Menunjukkan sikap sesuai nilai-nilai Pancasila dalam aktivitas sederhana.
MODEL PEMBELAJARAN
Pendekatan : Saintifik Model : PBL (<i>Problem Based Learning</i>) Pendekatan : Tanya jawab, diskusi, penugasan, ceramah
PROFIL PELAJAR PANCASILA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Bernalar kritis: Memperoleh dan memproses informasi ❖ Mandiri: Bertanggung jawab atas proses dan hasil belajarnya ❖ Bergotong royong: Bekerja sama untuk mencari jawaban dari suatu permasalahan dengan memperhatikan berbagai pendapat yang ada ❖ Berkebhinekaan global: Menyanyikan lagu nasional, penanaman semangat kebangsaan, mau bekerja sama dengan siapapun tanpa membeda-bedakan latar belakang anggota kelompok ❖ Beriman, bertaqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia: Mampu menjawab salam, berdoa sesuai keyakinan masing-masing, dan selalu bersyukur atas segala rahmat yang diberi Tuhan YME ❖ Kreatif: Mampu mencari informasi dari berbagai sumber untuk menunjang pengetahuan
SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ <i>Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (digital)</i>

- ❖ LCD/Proyektor (opsional)
- ❖ Papan tulis
- ❖ Lembar kerja peserta didik (LKPD)

LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

A. Kegiatan Pendahuluan

1. Guru memberikan salam dan peserta didik menjawab salam (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia).
2. Guru menanyakan kabar peserta didik dan mengajak bersyukur atas rahmat kesehatan yang diberikan oleh Tuhan (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia).
3. Peserta didik bersama guru berdoa sebelum pembelajaran yang dipimpin oleh salah satu peserta didik (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia).
4. Peserta didik menyanyikan lagu nasional “Garuda Pancasila” secara bersama-sama (berkebhinekaan global).
5. Guru memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat kebangsaan dan cinta tanah air (berkebhinekaan global).
6. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
8. Guru memberikan pertanyaan pemantik berkaitan dengan pentingnya Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (bernalarnya kritis):
 - a. Mengapa kita harus melaksanakan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari?
 - b. Apa yang akan terjadi jika banyak orang melanggar nilai-nilai Pancasila?

B. Kegiatan Inti

1. Orientasi Peserta Didik pada Masalah
 - Guru menampilkan komik pembelajaran “Kebiasaan Penuh Makna”.
 - Peserta didik mengamati alur cerita tokoh Tika dan permasalahan yang muncul dalam komik (bernalarnya kritis, literasi).
2. Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar
 - Peserta didik diberi kesempatan menjawab pertanyaan yang terdapat dalam komik.
 - Peserta didik berdiskusi dengan teman untuk menyampaikan pendapat terkait nilai Pancasila yang ditemukan dalam cerita (bernalarnya kritis, gotong royong).
 - Peserta didik mencari contoh penerapan nilai Pancasila yang serupa dengan cerita komik dalam kehidupan sehari-hari.
 - Guru memastikan seluruh peserta didik aktif berdiskusi dan menuliskan hasil pemikiran secara individu.
3. Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok
 - Guru memantau jalannya diskusi dan membimbing peserta didik dalam menyusun jawaban.
 - Peserta didik diberikan kesempatan untuk bertanya apabila mengalami kesulitan (mandiri).

4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya
 - Peserta didik mempresentasikan hasil jawaban atau temuan mereka di depan kelas (mandiri).
 - Peserta didik lain menanggapi hasil presentasi temannya (bernalar kritis).
 - Peserta didik yang aktif diberikan apresiasi berupa tepuk tangan dan bintang dari guru.
5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah
 - Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum dan menyimpulkan hasil pembelajaran berdasarkan diskusi yang telah dilakukan (bernalar kritis, mandiri).

C. Kegiatan Penutup

1. Peserta didik melakukan tanya jawab dengan guru terkait materi yang telah dipelajari dan hal-hal yang belum dipahami (bernalar kritis, mandiri).
2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Peserta didik menyimak ulasan guru dan menjawab pertanyaan refleksi:
 - a. Bagaimana perasaan kalian mengikuti pembelajaran hari ini?
 - b. Kegiatan apa yang paling kamu sukai?
 - c. Kegiatan apa yang paling sulit?
 - d. Sikap apa yang dapat kamu terapkan dalam kehidupan sehari-hari setelah pembelajaran ini?
4. Guru menyampaikan pesan moral terkait penerapan nilai-nilai Pancasila.
5. Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam (beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia).

Mengetahui,
Kepala Sekolah



Nyoman Puji Astami, S.Pd.
NIP. 19681016 198804 2
002

Gitgit, 15 Januari 2026
Guru Kelas V



Gusti Ayu Ketut Triana Febryaningsih,
S.Pd.
NIP. 19950211 202012 2 003

Lampiran 8. Lembar Instrumen Validitas Uji Judges

JUDGES I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI DOSEN AHLI MATERI)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 14 November 2025
Dosen/Pakar



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI DOSEN AHLI MEDIA)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 14 November 2025
Dosen/Pakar



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Singaraja, 14 November 2025
Dosen/Pakar



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 14 November 2025
Dosen/Pakar



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* (INSTRUMENTES)

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8		✓	Soal mirip dg no.6, k pengisian reaktif
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21		✓	Sekarang tidak konsisten, Rani sudah sudah Persepsi.
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

Singaraja, 13 Januari 2026
Dosen/Pakar



Fatimatuz Zahrah, M.Pd.
NIP. 199804192025062009

JUDGES II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI DOSEN AHLI MATERI)

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 19-11-2025
Dosen/Pakar


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

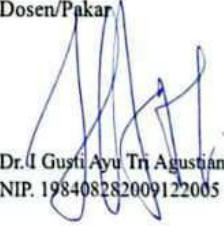
**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI DOSEN AHLI MEDIA)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 12-11-2015
Dosen/Pakar


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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON GURU)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Singaraja, 12-11-2025
Dosen/Pakar

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408283009122005

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA)**

Petunjuk:

1. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
2. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		

Singaraja, 12 - 11 - 2025
Dosen/Pakar

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

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES* (INSTRUMEN TES)

Petunjuk:

3. Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian.
4. Bapak/ Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan ataupun saran perbaikan instrumen.

No	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

Singaraja, 06 Januari 2026
Dosen/Pakar



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd
NIP. 198904232024212001

Lampiran 9. Lembar Instrumen Validitas Ahli Materi

JUDGES I

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	1. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam <i>e-comic</i> , sehingga mudah dipahami oleh pengguna.			√	
		2. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> memiliki relevansi yang kuat dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai.				√
		3. Tujuan pembelajaran dituliskan atau tergambar dengan jelas dalam <i>e-comic</i> , sehingga siswa memahami arah kegiatan belajar.				√
		4. Isi atau materi <i>e-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				√

		5. Tingkat kesulitan materi dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.			✓	
		6. Materi dalam <i>e-comic</i> disusun berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan dapat dipercaya.			✓	
		7. Penyajian materi dalam <i>e-comic</i> dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.				✓
		8. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> tersampaikan dengan jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.			✓	
2	Bahasa/ komunikasi	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				
		10. Ejaan, tanda baca, dan penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah tepat dan konsisten.			✓	
		11. Kalimat yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tidak menimbulkan makna ganda atau tafsir yang membingungkan.			✓	
		12. Kalimat dan paragraf yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan bahasanya.			✓	
3	Penyajian	13. Alur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> disusun secara runtut dari awal hingga akhir cerita.				✓

	14. Struktur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> sistematis, logis, dan mudah diikuti oleh pembaca.				✓
	15. Keseimbangan antara materi dan elemen visual (gambar, warna, karakter) dalam <i>e-comic</i> mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.				✓

D. Komentar

Sudah bagus, Lu beberapa bahasa & kata-kata
menimbulkan makna yang kurang dipahami
oleh anak SD kelas 5.

E. Kesimpulan

Media E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*) : Lingkari salah satu.

Singaraja, 13 Januari 2026
Dosen/Pakar



Fatimatuz Zahrah, M.Pd.
NIP. 199804192025062009

JUDGES II

LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	1. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam <i>e-comic</i> , sehingga mudah dipahami oleh pengguna.				✓
		2. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> memiliki relevansi yang kuat dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai.				✓
		3. Tujuan pembelajaran dituliskan atau tergambar dengan jelas dalam <i>e-comic</i> , sehingga siswa memahami arah kegiatan belajar.				✓
		4. Isi atau materi <i>e-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓

		5. Tingkat kesulitan materi dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.				✓
		6. Materi dalam <i>e-comic</i> disusun berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan dapat dipercaya.				✓
		7. Penyajian materi dalam <i>e-comic</i> dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.				✓
		8. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> tersampaikan dengan jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.				✓
2	Bahasa/ komunikasi	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
		10. Ejaan, tanda baca, dan penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah tepat dan konsisten.				✓
		11. Kalimat yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tidak menimbulkan makna ganda atau tafsir yang membingungkan.				✓
		12. Kalimat dan paragraf yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan bahasanya.				✓
3	Penyajian	13. Alur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> disusun secara runtut dari awal hingga akhir cerita.				✓

		14. Struktur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> sistematis, logis, dan mudah diikuti oleh pembaca.				✓
		15. Keseimbangan antara materi dan elemen visual (gambar, warna, karakter) dalam <i>e-comic</i> mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.				✓

D. Komentar

Silakan dilanjutkan sesuai dengan materi pd
perkembangan

E. Kesimpulan

Media E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*): Lingkari salah satu.

Singaraja, 06 Januari 2026
Dosen/Pakar



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd
NIP. 198904232024212001

Lampiran 10. Lembar Instrumen Validitas Ahli Media

JUDGES I

Dipindai dengan CamScanner

**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli media ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli media terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Teks dan suara	1. Huruf atau karakter tulisan yang digunakan dalam <i>e-comic</i> menarik, proporsional, dan mudah dibaca oleh siswa.				✓
		2. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga tampilan tetap konsisten dan tidak membingungkan pembaca.				✓
		3. Musik latar (<i>background</i>) yang digunakan sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu fokus pembaca.				✓
		4. Efek suara (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik serta mendukung				✓

		penyampaian cerita atau materi dalam <i>e-comic</i> .				
2	Visual	5. Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
		6. Gambar atau ilustrasi mendukung dan memperjelas isi materi pembelajaran yang disampaikan.			✓	
		7. Latar belakang (<i>background</i>) yang digunakan sesuai dengan konteks ilustrasi dan karakter dalam cerita.				✓
		8. Latar belakang (<i>background</i>) mendukung alur cerita sehingga tampilan menjadi lebih realistis dan mudah dipahami.				✓
		9. Kombinasi warna dalam <i>e-comic</i> tidak mengganggu pemahaman terhadap isi materi secara keseluruhan.				✓
		10. Pewarnaan dalam <i>e-comic</i> selaras, proporsional, dan tidak berlebihan sehingga tampak menarik bagi siswa.				✓
3	Penokohan	11. Tokoh atau karakter yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan usia peserta didik.				✓
		12. Gaya visual karakter yang digunakan sesuai dengan tema, alur, dan suasana cerita dalam <i>e-comic</i> .				✓

		13. Tokoh atau karakter dalam <i>e-comic</i> mudah diingat, memiliki ciri khas, dan berperan jelas dalam alur cerita.			✓	
4	Tampilan Keseluruhan	14. Elemen visual (gambar, warna, simbol) mendukung pemahaman isi materi yang disampaikan.			✓	
		15. Pemilihan karakter, background, dan objek lain dalam <i>e-comic</i> tampak serasi dan tidak saling mengganggu tampilan keseluruhan.				✓

D. Komentar

1. Buat judul yg menarik
2. Wawancara teks dan gambar agar kemas
3. Karakter agar disesuaikan
1. Ukuran huruf agar konsisten

E. Kesimpulan

Media E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*): Lingkari salah satu.

Singaraja, 05 Januari 2020.....
Dosen/Pakar



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

JUDGES II

**LEMBAR UJI VALIDITAS AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli media ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli media terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Teks dan suara	1. Huruf atau karakter tulisan yang digunakan dalam <i>e-comic</i> menarik, proporsional, dan mudah dibaca oleh siswa.				✓
		2. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga tampilan tetap konsisten dan tidak membingungkan pembaca.				✓
		3. Musik latar (<i>background</i>) yang digunakan sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu fokus pembaca.				✓
		4. Efek suara (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik serta mendukung				✓

		penyampaian cerita atau materi dalam <i>e-comic</i> .				
2	Visual	5. Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
		6. Gambar atau ilustrasi mendukung dan memperjelas isi materi pembelajaran yang disampaikan.				✓
		7. Latar belakang (<i>background</i>) yang digunakan sesuai dengan konteks ilustrasi dan karakter dalam cerita.				✓
		8. Latar belakang (<i>background</i>) mendukung alur cerita sehingga tampilan menjadi lebih realistis dan mudah dipahami.				✓
		9. Kombinasi warna dalam <i>e-comic</i> tidak mengganggu pemahaman terhadap isi materi secara keseluruhan.				✓
		10. Pewarnaan dalam <i>e-comic</i> selaras, proporsional, dan tidak berlebihan sehingga tampak menarik bagi siswa.				✓
3	Penokohan	11. Tokoh atau karakter yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan usia peserta didik.				✓
		12. Gaya visual karakter yang digunakan sesuai dengan tema, alur, dan suasana cerita dalam <i>e-comic</i> .				✓

		13. Tokoh atau karakter dalam <i>e-comic</i> mudah diingat, memiliki ciri khas, dan berperan jelas dalam alur cerita.			✓
4	Tampilan Keseluruhan	14. Elemen visual (gambar, warna, simbol) mendukung pemahaman isi materi yang disampaikan.			✓
		15. Pemilihan karakter, background, dan objek lain dalam <i>e-comic</i> tampak serasi dan tidak saling mengganggu tampilan keseluruhan.			✓

D. Komentar

1. Pada Profil Pengembangan kembali foto dan "NIM"
2. Tambahkan petunjuk ke Quiz

E. Kesimpulan

Media E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) ini, dinyatakan *):

1	Layak diproduksi tanpa revisi
2	Layak diproduksi dengan revisi sesuai aturan
3	Tidak layak untuk diproduksi

*): Lingkari salah satu.

Singaraja, 0 Januari 2026
Dosen/Pakar



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

Lampiran 11. Lembar Hasil Uji Kepraktisan Guru

RESPONDEN I**LEMBAR UJI RESPON GURU****PENGEMBANGAN INTERACTIVE LITERACY E-COMIC BERBANTUAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Nama : GUSTI AYU KETUT TRIANA FEBRYANINGSIH, S.Pd
 NIP : 19950211 202012 4 00 3
 Sekolah : SD NEGERI 2 GITGIT

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi/Materi	1. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam <i>e-comic</i> , sehingga mudah dipahami oleh pengguna.				✓
		2. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> memiliki relevansi yang kuat dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai.				✓
		3. Tujuan pembelajaran dituliskan atau tergambar dengan jelas dalam <i>e-comic</i> , sehingga siswa memahami arah kegiatan belajar.				✓

		4. Isi atau materi <i>e-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓
		5. Tingkat kesulitan materi dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.				✓
		6. Materi dalam <i>e-comic</i> disusun berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan dapat dipercaya.				✓
		7. Penyajian materi dalam <i>e-comic</i> dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.				✓
		8. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> tersampaikan dengan jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.				✓
2	Bahasa/ komunikasi	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
		10. Ejaan, tanda baca, dan penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah tepat dan konsisten.				✓
		11. Kalimat yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tidak menimbulkan makna ganda atau tafsir yang membingungkan.				✓
		12. Kalimat dan paragraf yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan bahasanya.				✓
3	Penyajian	13. Alur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> disusun secara runtut dari awal hingga akhir cerita.				✓
		14. Struktur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> sistematis, logis, dan mudah diikuti oleh pembaca.				✓

		15. Keseimbangan antara materi dan elemen visual (gambar, warna, karakter) dalam <i>e-comic</i> mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.				✓
4	Teks dan suara	16. Huruf atau karakter tulisan yang digunakan dalam <i>e-comic</i> menarik, proporsional, dan mudah dibaca oleh siswa.				✓
		17. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga tampilan tetap konsisten dan tidak membingungkan pembaca.				✓
		18. Musik latar belakang (background) yang digunakan sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu fokus pembaca.				✓
		19. Efek suara (sound effect) yang digunakan menarik serta mendukung penyampaian cerita atau materi dalam <i>e-comic</i> .				✓
5	Visual	20. Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
		21. Gambar atau ilustrasi mendukung dan memperjelas isi materi pembelajaran yang disampaikan				✓
		22. Latar belakang (background) yang digunakan sesuai dengan konteks ilustrasi dan karakter cerita				✓
		23. Latar belakang (background) mendukung alur cerita sehingga tampilan menjadi lebih realistis dan mudah dipahami				✓
		24. Kombinasi warna dalam <i>e-comic</i> tidak mengganggu pemahaman terhadap isi materi secara keseluruhan.				✓

		25. Pewarnaan dalam <i>e-comic</i> selaras, proporsional, dan tidak berlebihan sehingga tampak menarik bagi siswa				✓
6	Penokohan	26. Tokoh atau karakter yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan usia peserta didik.				✓
		27. Gaya visual karakter yang digunakan sesuai dengan tema, alur, dan suasana cerita dalam <i>e-comic</i> .				✓
		28. Tokoh atau karakter dalam <i>e-comic</i> mudah diingat, memiliki ciri khas, dan berperan jelas dalam alur cerita.				✓
7	Tampilan Keseluruhan	29. Elemen visual (gambar, warna, simbol) mendukung pemahaman isi materi yang disampaikan.				✓
		30. Pemilihan karakter, background, dan objek lain dalam <i>e-comic</i> tampak serasi dan tidak saling mengganggu tampilan keseluruhan				✓

D. Komentar

.....

Singaraja, 20 JANUARI

Responden



GUSTI AYU KETUT TRIANA FEBYANINGSIH, S.Pd
 NIP. 19950211 202012 2 003

RESPONDEN II

LEMBAR UJI RESPON GURU

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
 SEKOLAH DASAR

Nama : Adyaman Puji Astami

NIP : 156819161708042002

Sekolah : SD Negeri 2 Gajah

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Isi/Materi	1. Kompetensi dasar dan indikator pembelajaran ditampilkan secara jelas di dalam <i>e-comic</i> , sehingga mudah dipahami oleh pengguna.				✓
		2. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> memiliki relevansi yang kuat dengan Capaian Pembelajaran (CP) yang ingin dicapai.				✓
		3. Tujuan pembelajaran dituliskan atau tergambar dengan jelas dalam <i>e-comic</i> , sehingga siswa memahami arah kegiatan belajar.				✓

		4. Isi atau materi <i>e-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.				✓
		5. Tingkat kesulitan materi dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar.				✓
		6. Materi dalam <i>e-comic</i> disusun berdasarkan sumber-sumber yang relevan dan dapat dipercaya.				✓
		7. Penyajian materi dalam <i>e-comic</i> dapat menarik minat dan motivasi belajar siswa.				✓
		8. Materi yang disajikan dalam <i>e-comic</i> tersampaikan dengan jelas dan tidak menimbulkan kebingungan bagi pembaca.			✓	
2	Bahasa/ komunikasi	9. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
		10. Ejaan, tanda baca, dan penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah tepat dan konsisten.				✓
		11. Kalimat yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tidak menimbulkan makna ganda atau tafsir yang membingungkan.				✓
		12. Kalimat dan paragraf yang digunakan mudah dipahami oleh siswa sesuai dengan tingkat kemampuan bahasanya.				✓
3	Penyajian	13. Alur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> disusun secara runtut dari awal hingga akhir cerita.				✓
		14. Struktur penyajian materi dalam <i>e-comic</i> sistematis, logis, dan mudah diikuti oleh pembaca.				✓


		15. Keseimbangan antara materi dan elemen visual (gambar, warna, karakter) dalam <i>e-comic</i> mendukung pemahaman siswa terhadap isi pembelajaran.				✓
4	Teks dan suara	16. Huruf atau karakter tulisan yang digunakan dalam <i>e-comic</i> menarik, proporsional, dan mudah dibaca oleh siswa.				✓
		17. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga tampilan tetap konsisten dan tidak membingungkan pembaca.				✓
		18. Musik latar belakang (background) yang digunakan sesuai dengan suasana cerita dan tidak mengganggu fokus pembaca.				✓
		19. Efek suara (sound effect) yang digunakan menarik serta mendukung penyampaian cerita atau materi dalam <i>e-comic</i> .				✓
5	Visual	20. Gambar atau ilustrasi yang digunakan sesuai dengan tingkat usia dan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
		21. Gambar atau ilustrasi mendukung dan memperjelas isi materi pembelajaran yang disampaikan				✓
		22. Latar belakang (background) yang digunakan sesuai dengan konteks ilustrasi dan karakter cerita				✓
		23. Latar belakang (background) mendukung alur cerita sehingga tampilan menjadi lebih realistis dan mudah dipahami				✓
		24. Kombinasi warna dalam <i>e-comic</i> tidak mengganggu pemahaman terhadap isi materi secara keseluruhan.				✓

		25. Pewarnaan dalam <i>e-comic</i> selaras, proporsional, dan tidak berlebihan sehingga tampak menarik bagi siswa				✓
6	Penokohan	26. Tokoh atau karakter yang digunakan sesuai dengan tahap perkembangan usia peserta didik.				✓
		27. Gaya visual karakter yang digunakan sesuai dengan tema, alur, dan suasana cerita dalam <i>e-comic</i> .				✓
		28. Tokoh atau karakter dalam <i>e-comic</i> mudah diingat, memiliki ciri khas, dan berperan jelas dalam alur cerita.				✓
7	Tampilan Keseluruhan	29. Elemen visual (gambar, warna, simbol) mendukung pemahaman isi materi yang disampaikan.				✓
		30. Pemilihan karakter, background, dan objek lain dalam <i>e-comic</i> tampak serasi dan tidak saling mengganggu tampilan keseluruhan				✓

D. Komentar

.....

Singaraja, 29 Januari 2026
 Responden


 Alpanan Puji Astami

Lampiran 12. Lembar Hasil Uji Respon Siswa

HASIL UJI PERORANGAN**LEMBAR UJI RESPON SISWA****PENGEMBANGAN INTERACTIVE LITERACY E-COMIC BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Uji Perorangan)

Nama : Kadek Ayu Ni AfiliaKelas : 5 SD**A. Tujuan**

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian


No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	16. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .			✓	
2	Bahasa/komunikasi	17. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.		✓		
		18. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				✓
3	Penyajian	19. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.			✓	
		20. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.				✓
4	Teks dan suara	21. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			✓	
		22. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.			✓	

		23. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.			✓	
		24. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.			✓	
5	Visual	25. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.				✓
		26. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.			✓	
		27. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.				✓
6	Penokohan	28. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.				✓
7	Tampilan keseluruhan	29. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.			✓	
		30. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.				✓

D. Komentar

saya jadi mulai mengerti komik, pencasila dan lambang
-lambang Pancasila beserta simbolnya

Singaraja, 20 Januari 2026
Siswa



LEMBAR UJI RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Uji Perorangan)

Nama : Putu Bintangy Praban Prame Suwari
Kelas : SSD.....

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	16. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .				✓
2	Bahasa/komunikasi	17. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.				✓
		18. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				✓
3	Penyajian	19. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.				✓
		20. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.				✓
4	Teks dan suara	21. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			✓	
		22. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.				✓

		23. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.			✓	
		24. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.				✓
5	Visual	25. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.				✓
		26. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.				✓
		27. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.				✓
6	Penokohan	28. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.				✓
7	Tampilan keseluruhan	29. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.			✓	
		30. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.				✓

D. Komentar

..... Sangat bagus dan indah kartinnya.....

Singaraja, 20 Januari 2026
 Siswa



Putu Bintang Praban Prame Sumbiri.

LEMBAR UJI RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Uji Perorangan)

Nama Putu Nanda Putra WibawaKelas : 5**A. Tujuan**

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	16. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .			√	
2	Bahasa/komunikasi	17. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.			√	
		18. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				√
3	Penyajian	19. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.			√	
		20. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.		√		
4	Teks dan suara	21. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			√	
		22. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.				√

		23. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.		✓		
		24. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.				✓
5	Visual	25. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.				✓
		26. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.				✓
		27. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.			✓	
6	Penokohan	28. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.		✓		
7	Tampilan keseluruhan	29. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.			✓	
		30. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.				✓

D. Komentar

Sangat baik tapi agak kurang sedikit di
 komik.....

Singaraja, 20 Januari 2026
 Siswa Putu nanfa Putta wibawa



UJI KELOMPOK KECIL

CS Dipindai dengan CamScanner

LEMBAR UJI RESPON SISWA

PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI)* PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : Sindhu...Satria...Hendra
Kelas : V(Lima)

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	1. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .			✓	
2	Bahasa/komunikasi	2. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.				✓
		3. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				✓
3	Penyajian	4. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.				✓
		5. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.			✓	
4	Teks dan suara	6. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓
		7. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.			✓	

		8. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.				X
		9. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.				X
5	Visual	10. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.				X
		11. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.				X
		12. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.				X
6	Penokohan	13. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.			X	
7	Tampilan keseluruhan	14. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.				X
		15. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.			X	

D. Komentar

Saya dan teman-teman sangat suka membaca comic dan dalam cerita di dalam comic bisa berbagi materi tentang PPKN (Pancasila)

Singaraja, 20 Januari 2026
Siswa



I Made Sindhu Pranata

LEMBAR UJI RESPON SISWA
**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
 ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
 SEKOLAH DASAR**

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : S.A.S. Sana Putri Angeli Senaputra

Kelas : V (5)

A. Tujuan

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

- 4 = Sangat Baik (SB)
- 3 = Baik (B)
- 2 = Kurang (K)
- 1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	1. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .			✓	
2	Bahasa/komunikasi	2. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.				✓
		3. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				✓
3	Penyajian	4. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.				✓
		5. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.			✓	
4	Teks dan suara	6. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.				✓
		7. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.			✓	

		8. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.			✓	
		9. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.				✓
5	Visual	10. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.			✓	
		11. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.			✓	
		12. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.			✓	
6	Penokohan	13. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.			✓	
7	Tampilan keseluruhan	14. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.				✓
		15. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.				✓

D. Komentar

Saya menjadi mengerti tentang komik.....

Singaraja, 20 Januari, 2021.....
 Siswa



Sena Putri, Sena Putri, Enjel

LEMBAR UJI RESPON SISWA

**PENGEMBANGAN *INTERACTIVE LITERACY E-COMIC* BERBANTUAN
ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

(Uji Kelompok Kecil)

Nama : Sulastri, Shinta, PuriKelas : V**A. Tujuan**

Tujuan lembar penilaian ahli materi ini adalah untuk memperoleh informasi dari ahli materi terkait kualitas media yang sedang dikembangkan

B. Petunjuk

Dimohon untuk Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dengan memberi tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan. Adapun deskripsi dari skala penilaian, yaitu sebagai berikut:

4 = Sangat Baik (SB)

3 = Baik (B)

2 = Kurang (K)

1 = Sangat Kurang (SK)

C. Tabel Penilaian

No	Aspek	Pernyataan	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi/isi	1. Saya mudah memahami isi <i>e-comic</i> .			√	
2	Bahasa/komunikasi	2. Bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> mudah saya mengerti.				√
		3. Penulisan kata dalam <i>e-comic</i> sudah benar.				√
3	Penyajian	4. Cerita dalam <i>e-comic</i> disampaikan secara berurutan dari awal sampai akhir.				√
		5. Isi cerita sesuai dengan gambar yang ditampilkan.				√
4	Teks dan suara	6. Bentuk huruf yang digunakan menarik dan mudah dibaca.			√	
		7. Jenis huruf yang digunakan tidak terlalu banyak sehingga nyaman dibaca.			√	

		8. Musik atau <i>backsound</i> yang digunakan sesuai dan tidak mengganggu saat membaca.			✓
		9. Suara tambahan (<i>sound effect</i>) yang digunakan menarik dan sesuai dengan jalan cerita.		✓	
5	Visual	10. Gambar yang digunakan sesuai dengan usia saya.			✓
		11. Latar belakang (<i>background</i>) sesuai dengan gambar tokohnya.			✓
		12. Latar belakang sesuai dengan alur cerita.			✓
6	Penokohan	13. Tokoh atau karakter mudah saya kenali dan memiliki ciri khas masing-masing.		✓	
7	Tampilan keseluruhan	14. Gambar dan warna dalam <i>e-comic</i> sesuai dengan isi materi yang disampaikan.			✓
		15. Tokoh, latar, dan gambar lainnya terlihat serasi dan tidak membingungkan.			✓

D. Komentar

Game nya kurang banyak tapi bagus banget.....

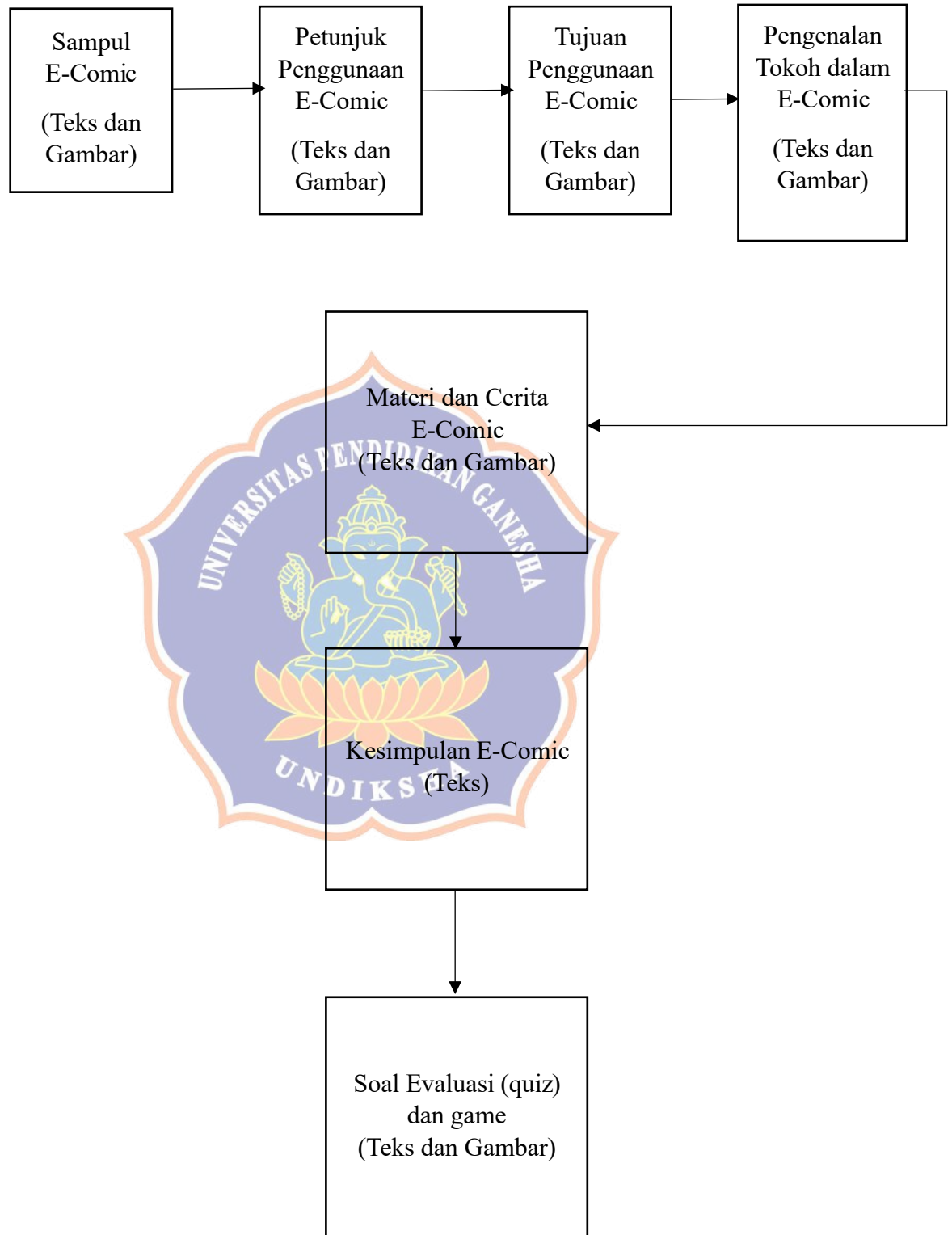
.....

.....

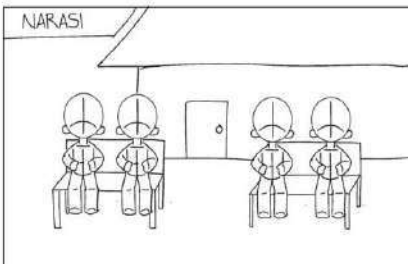
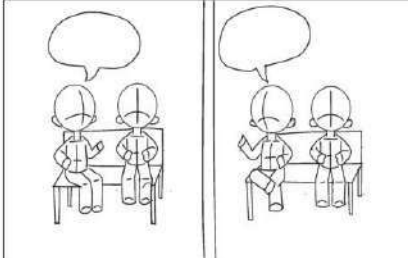
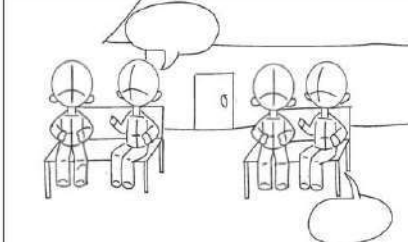
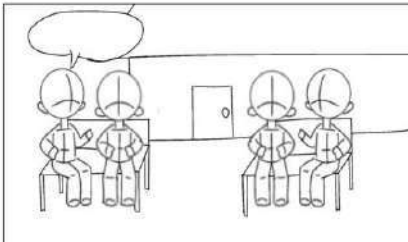
Singaraja, Buleleng, Bali 20 Januari 2026
Siswa

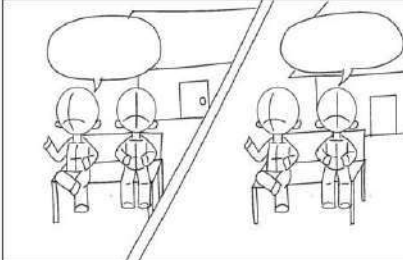
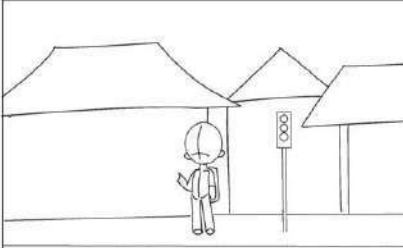
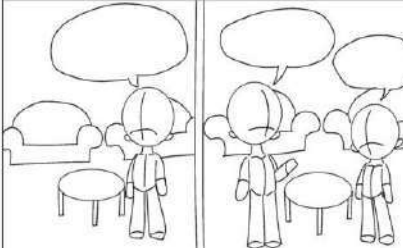
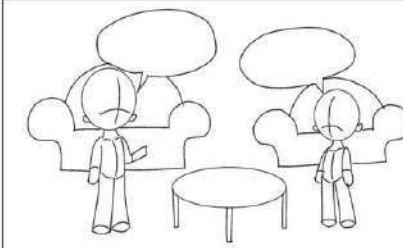
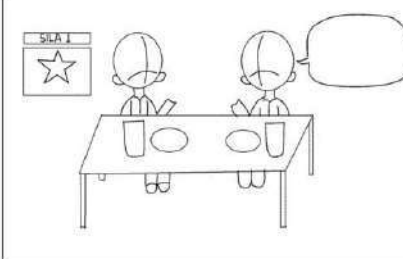
Puri
Puri

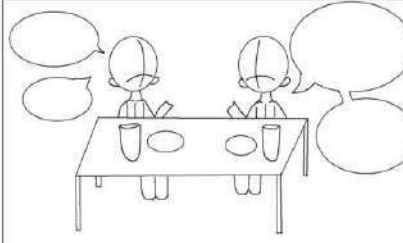
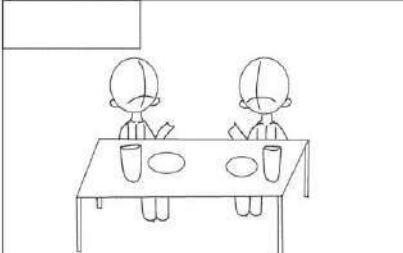
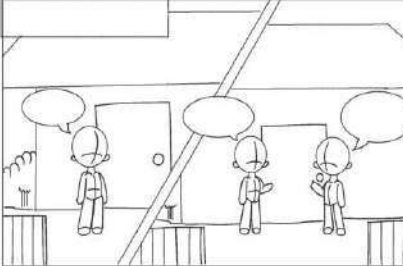
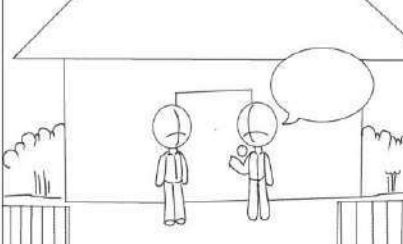
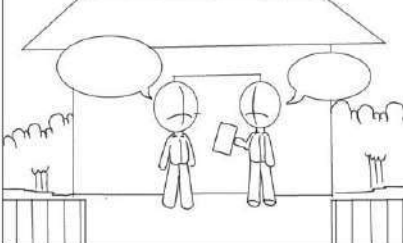
Lampiran 13. Flowchart Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI)



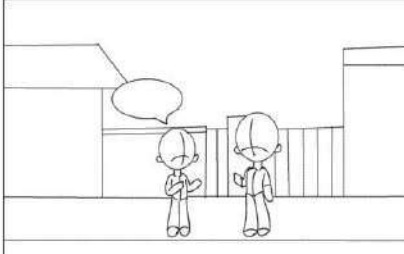
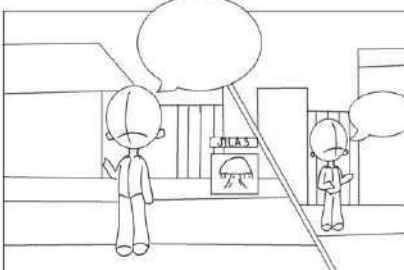
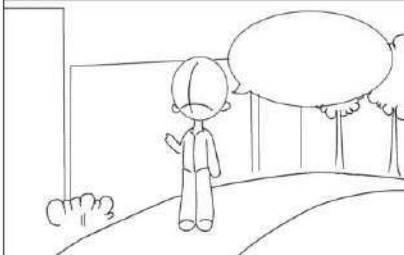
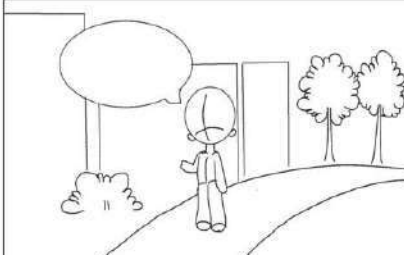
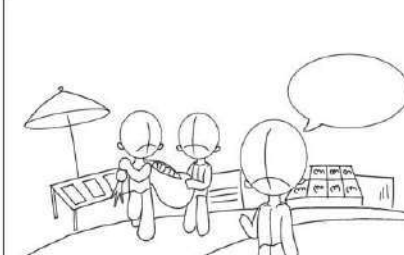
Lampiran 14. Storyboard Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI)

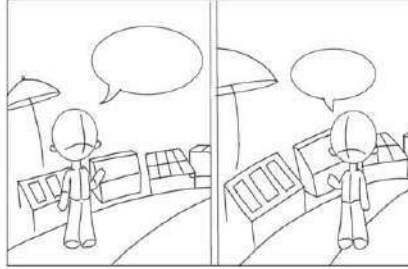
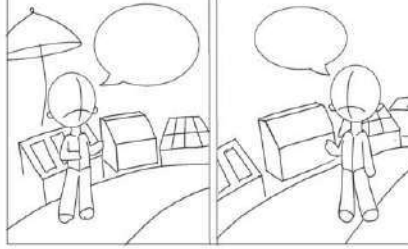
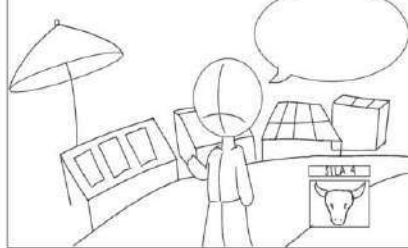
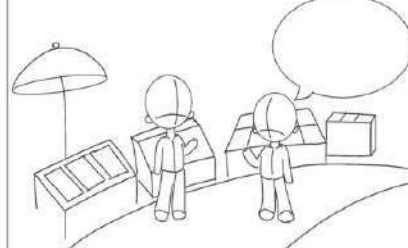
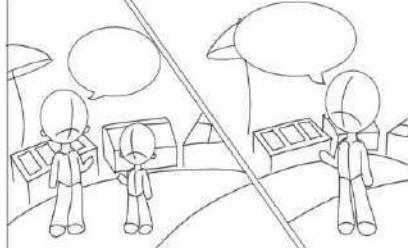
CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Pagi hari. Tika, Mei Bagus, dan Jonatan duduk di bangku taman sekolah</p>	<p>Mei: "Teman teman, kalian sudah mengerjakan tugas Pendidikan Pancasila dari Ibu Guru?"</p>
		<p>Memahas tugas. Ekspresi Tika bingung, teman temannya santai.</p>	<p>Bagus: "Sudah. Aku tulis contoh penerapannya di rumah dan sekolah."</p> <p>Jonatan: "Aku juga sudah, tapi masih belum selesai."</p>
			<p>Tika: "Hah? Aku malah belum tahu sama sekali..."</p>
		<p>Temanteman menoleh kaget ke arah Tika.</p>	<p>Mei: "Lho, kok kamu belum tahu Tugasnya dikumpulkan besok!"</p>
		<p>Tika memberikan penjelasan</p>	<p>Tika: "Aku sakit minggu lalu, jadi nggak masuk sekolah."</p>

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Tika bertanya kepada teman temannya.</p>	<p>Tika: "Memangnya tugasnya tentang apa?"</p> <p>Bagus: "Mencari penerapan nilai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari."</p>
		<p>Tika berjalan pulang dari sekolah Ekspresi. Tika murung dan berpikir.</p>	<p>Tika: "Bu... Tika baru tahu ada tugas Pancasila. Aku bingung harus mulai dari mana."</p>
		<p>Sampai di rumah, Tika memberi tahu tentang tugas ke ibunya.</p>	<p>Ibu: "Tenang, Nak. Kita pelajari bersama. Pancasila itu dekat dengan kehidupan kita."</p>
			<p>Ibu: "Pancasila berasal dari kata panca dan sila, artinya lima dasar hidup bangsa. Contohnya sila pertama: berdoa sebelum makan."</p>
		<p>Tika dan ibu duduk di meja makan. Mereka berdoa sebelum makan.</p>	

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Ibu Tika menjelaskan tentang Pancasila (sila 1)</p>	<p>Tika: "Oh, jadi hal sederhana juga termasuk ya"</p> <p>Ibu: "Jadi, Pancasila berasal dari sansekerta, Panca asrtinya lima, sila artinya dasar, yang dikenalkan Ir. Soekarno pada sidang BPUPKI, pada 1 Juni 1945"</p>
		<p>Tika dan Ibunya membahas tentang Pancasila tiba-tiba suara berumah berbunyi</p>	
		<p>Mei memanggil Tika. Ibu membuka pintu. Mei berdiri sambil tersenyum.</p>	<p>Mei: "Selamat siang, Tika. Boleh aku pinjam buku ceritamu?"</p> <p>Tika: "Boleh, tunggu sebentar ya."</p>
		<p>Tika menyerahkan buku.</p>	<p>Tika: "Mei, ini bukunya"</p> <p>Mei: "Terima kasih, Tika"</p>
			

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Ibu Tika datang, sambil tersenyum.</p>	<p>Ibu: "Itu tad Mei, ya? Itu contoh sila kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab Yang ber lambang ranta'</p>
		<p>Tika dan Ibunya membahas tentang Pancasila (sila ke 2)</p>	<p>Tika: 'maksud bu, saat meminjamkan buku? Ibu: "Ya. Sikap saling menolong dan tidak membedakan saat berma'</p>
		<p>Ibu Tika mengajak Tika ke Pasar</p>	<p>Ibu: "Nanti ibu jelaskan lagi. Sekarang yo siap siap temani ibu ke pasar"</p>
		<p>Tika dan Ibunya berjalan ke Pasar</p>	<p>Ibu: "Tika, kamu lebih suka produk lokal atau luar negeri?" Tika: "Luar negeri, Bu. Kelihatannya lebih keren." Ibu: "Nah, itu berarti kamu belum menerapkan sila ketiga."</p>

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Tika kebingungan, tidak mengerti maksud dari perkataan ibunya</p>	<p>Ibu: "Sila ketiga tentang persatuan dan cinta tanah air" Tika: "memangnya, iya, bu?"</p>
		<p>Ibu menunjuk produk lokal. Ada simbol pohon beringin.</p>	
		<p>Ibu menjelaskan tertangsilanya ketiga</p>	<p>Ibu: "Mencintai produk lokal berarti bangga jadi orang Indonesia itu termasuk penerapan sila ketiga"</p>
		<p>Tika tersenyum dan mengangguk</p>	<p>Tika: "Oh! Jadi cinta produk lokal itu wujud Sila Ketiga!"</p>
		<p>Tika melihat pedagang yang bergotongroyong</p>	<p>Tika: "Wah, mereka bergotongroyong ya, Bu. Pedagang sayur bantu pedagang ikan"</p>

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Ibu dan Tika berdiri di sisi pasar, melihat para pedagang.</p>	<p>Ibu: "Itu dia wujud nyata Persatuan Indonesia Saling bantua sesama!"</p> <p>Tika: "Kemana ada perbedaan pendapat antar pedagang, bu?"</p>
		<p>Ibu dan Tika berdiri di sisi pasar, melihat para pedagang.</p>	<p>Ibu: "Benar. Setelah itu, mereka mengadakan rapat dengan musyawarah. Lalu mencapai kesepakatan harga baru."</p>
		<p>Simbol Kepala Banteng muncul.</p>	<p>Tika: "Oh, jadi mereka tidak berkelahi, tapi bicaralah baik-baik?"</p>
		<p>Ibu dan Tika berdiri di sisi pasar, melihat para pedagang.</p>	<p>Ibu: "Tepat sekali, itulah contoh sempurna dari Sila Keempat. Masalah diselesaikan dengan musyawarah."</p>
			<p>Ibu: "Setelah harga disepakati, apa dampaknya bagi pembeli seperti kita?"</p>

CUTS	PICTURE	ACTION	DIALOGUE
		<p>Ibu dan Tika berdiri di sisi pasar, melihat para pedagang.</p>	<p>Tika: "Harganya jadi standar, Bu." "Semua pembeli dapat harga yang sama." Ibu: "perís, musyawarah tadi bertujuan untuk menciptakan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia"</p>
		<p>Simbol Padi dan Kapas</p>	<p>Ibu: "bukan hanya sama keadilan sosial berarti setiap orang berhak mendapat perlakuan yang sesuai"</p>
		<p>Tika dan ibunya membayar belanjanya</p>	<p>Tika: "wah, ternyata semua sila itu saling berhubungan ya, bu!"</p>
		<p>Tika dan ibunya selesai berbelanja dan bersiap untuk pulang</p>	<p>Ibu: "Tepat sekali, Pancasila adalah kesatuan utuh"</p>
			<p>Tika: "Terima kasih, Bu" Ibu: "samasama Ayokita pulang, dan selesaikan tugasmu"</p>

Lampiran 16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran

Siswa	No Soal																				Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Siswa 1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Siswa 5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
Siswa 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
Siswa 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
Siswa 8	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
Siswa 9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Siswa 10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	16
Siswa 11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
Siswa 12	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	10
Siswa 13	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11
Siswa 14	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	10
Siswa 15	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	10
Siswa 16	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	10
Siswa 17	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	9
Siswa 18	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	9
Siswa 19	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	9
Siswa 20	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	10
Jumlah Siswa Benar	16	13	16	17	14	10	17	15	17	10	17	14	17	14	17	15	13	16	14	10	
Jumlah Siswa	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	
Indeks Kesukaran	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
Keterangan	M	S	M	M	S	S	M	M	M	S	M	S	M	S	M	M	S	M	S	S	

Hasil

Kategori	Hasil
Sulit	0
Mudah	11
Sedang	9

Lampiran 19. Rekapitulasi Uji Kepraktisan Guru

Indikator	Ahli 1	Ahli 2	ΣX	ΣN	P (%)
1	4	4	8	8	100%
2	4	4	8	8	100%
3	4	4	8	8	100%
4	4	4	8	8	100%
5	4	4	8	8	100%
6	4	4	8	8	100%
7	4	4	8	8	100%
8	4	3	7	8	88%
9	4	4	8	8	100%
10	4	4	8	8	100%
11	4	4	8	8	100%
12	4	4	8	8	100%
13	4	4	8	8	100%
14	4	4	8	8	100%
15	4	4	8	8	100%
16	4	4	8	8	100%
17	4	4	8	8	100%
18	4	4	8	8	100%
19	4	4	8	8	100%
20	4	4	8	8	100%
21	4	4	8	8	100%
22	4	4	8	8	100%
23	4	4	8	8	100%
24	4	4	8	8	100%
25	4	4	8	8	100%
26	4	4	8	8	100%
27	4	4	8	8	100%
28	4	4	8	8	100%
29	4	4	8	8	100%
30	4	4	8	8	100%
Jumlah	120	119	239	240	
Nilai %	100%	99%			
Avg %	99.58%				

Lampiran 20. Rekapitulasi Uji Kepraktisan Siswa Uji Perorangan

Indikator	Responden 1	Responden 2	Responden 3
1	3	3	4
2	3	2	4
3	4	4	4
4	3	3	4
5	2	4	4
6	3	3	4
7	4	3	3
8	2	3	4
9	4	3	3
10	4	4	4
11	4	3	4
12	3	4	4
13	2	4	4
14	3	3	3
15	4	4	4
ΣX	48	50	57
ΣN	60	60	60
P (%)	80.00%	83.33%	95.00%
Total	258.33%		
Avg %	86.11%		

Lampiran 21. Rekapitulasi Uji Kepraktisan Siswa Uji Kelompok Kecil

Indikator	Kelompok 1	Kelompok 2	Kelompok 3
1	3	3	3
2	4	4	4
3	4	4	4
4	4	4	4
5	3	4	3
6	4	3	4
7	3	3	3
8	3	4	4
9	4	3	4
10	3	4	4
11	3	4	4
12	3	4	4
13	3	3	3
14	4	4	4
15	4	4	3
ΣX	52	55	55
ΣN	60	60	60
P (%)	86.67%	91.67%	91.67%
Total		270.00%	
Avg %		90.00%	

Lampiran 22. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.200	17	.070	.921	17	.155
Post Test	.224	17	.023	.918	17	.139

a. Lilliefors Significance Correction



Lampiran 23. Hasil Uji-t Berkolerasi

		Paired Samples Test						Significance		
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-4.000	2.784	.675	-5.431	-2.569	-5.924	16	<.001	<.001



Lampiran 24. Hasil Uji N-Gain

Nama Siswa	Nilai	
	Pretest	Post Test
Gede Putra Sena	13	16
I Made Shindu Pranata	16	20
Kadek Adi Putra	17	18
Kadek Anggita Putri	16	18
Kadek Ayani Aprlia	16	19
Kadek Sena Putri Maharani	13	18
Komang Adelia Priska	15	19
Komang Hendra Peradita	8	17
Komang Puri Lestari	15	17
Komang Satrya Dtya	12	16
Luh Putu Mawar Latri Candra Sena	18	20
Kadek Shinta Monik Putri Astuti	10	19
Ni Luh Sulastri Suwinten	18	19
Ni Putu Angelina Bhudi Pratiwi	9	17
Putu Bintang Praba Pramesuwari	8	15
Putu Bunga Citra Maharani	19	19
Putu Nanda Putra Wibawa	15	19
Total Nilai	238	306
Rata-Rata Nilai	14	18
N Gain	0.67	





Produk Anda memiliki efektivitas dengan nilai **N-Gain 0,67** (kategori **Sedang**)

Lampiran 25. Hasil *Pretest*

Nama Siswa	Pretest	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Gede Putra Sena	13	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
I Made Shindu Pranata	16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
Kadek Adi Putra	17	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
Kadek Anggita Putri	16	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
Kadek Ayani Aprilia	16	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
Kadek Sena Putri Maharani	13	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1
Komang Adella Priska	15	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1
Komang Hendra Peradita	8	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1
Komang Puri Lestari	15	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1
Komang Satrya Dhyia	12	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1
Luh Putu Mawar Latri Candra Sena	18	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Kadek Shinta Monik Putri Astuti	10	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1
Ni Luh Sulastrisuwinten	18	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
Ni Putu Angelina Bhudi Pratwi	9	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0
Putu Bintang Praba Pramesuwari	8	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0
Putu Bunga Citra Maharani	19	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Putu Nanda Putra Wibawa	15	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1

Lampiran 27. Hasil Revisi Media Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI)

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		<p>Dilakukan penyesuaian pada beberapa elemen dan warna teks guna meningkatkan tingkat keterbacaan.</p>
		<p>Menyesuaikan tata letak profil pengembang serta menambahkan foto pencipta guna meningkatkan identitas dan kejelasan informas.</p>

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		<p>Dilakukan penambahan beberapa elemen dan karakter pada halaman “Selamat Datang” untuk meningkatkan daya tarik visual serta memberikan kesan penyambutan kepada pengguna.</p>
		<p>Menambahkan keterangan pada pop-up materi sebagai penanda interaktivitas elemen yang dapat ditekan oleh pengguna.</p>
		<p>Dilakukan penggantian karakter “Ibu Tika” agar lebih mencerminkan peran tokoh, mengingat karakter sebelumnya terkesan terlalu muda dan kurang jelas perbedaannya.</p>

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		
		<p>Menyesuaikan ukuran teks percakapan guna meningkatkan keterbacaan dan kenyamanan pengguna dalam memahami isi percakapan.</p>
		<p>Dilakukan penambahan beberapa elemen dan karakter pada bagian akhir untuk meningkatkan daya tarik media.</p>

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		
		<p>Memisahkan menu kesimpulan dari menu utama komik dan menambahkan beberapa menu tambahan untuk meningkatkan interaktivitas serta kemudahan navigasi pengguna interaktif.</p>

Sebelum Direvisi	Setelah Direvisi	Keterangan
		<p>Dilakukan penambahan menu petunjuk cara memainkan quiz dan games pada bagian kiri atas guna memudahkan pengguna dalam memahami alur penggunaa dan games di bagian kiri atas, supaya memudahkan pengguna.</p>



Lampiran 28. Soal Efektivitas Pendidikan Pancasila

**SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST
PENDIDIKAN PANCASILA**

Petunjuk Pengerjaan:

- 1) Tulis nama dan identitas dengan lengkap.
- 2) Bacalah setiap soal dengan teliti.
- 3) Pilihlah salah satu jawaban yang paling benar dengan memberikan tanda silang pada huruf A, B, C, atau D.
- 4) Waktu mengerjakan 45 menit.
- 5) Periksa kembali jawaban sebelum dikumpulkan.

SOAL

- 1) Di sebuah sekolah, OSIS mengadakan rapat untuk menentukan program kerja tahunan. Semua anggota diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapat, kemudian keputusan diambil bersama melalui musyawarah. Namun, ada beberapa siswa yang berpendapat bahwa kegiatan tersebut juga bisa mencerminkan persatuan dan rasa adil bagi semua anggota karena semua ikut serta dalam rapat. Menurutmu, makna utama dari peristiwa tersebut sesuai dengan lambang kepala banteng adalah ...
 - A. Kepala banteng melambangkan persatuan Indonesia karena semua siswa berkumpul bersama
 - B. Kepala banteng melambangkan keadilan sosial karena semua siswa memiliki hak yang sama dalam rapat
 - C. Kepala banteng melambangkan kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
 - D. Kepala banteng melambangkan kemanusiaan yang adil dan beradab karena setiap pendapat dihargai
- 2) Adi sedang belajar PPKn bersama ayahnya. Saat ditanya tentang arti lambang Pancasila, Adi menjawab bahwa pohon beringin melambangkan persatuan Indonesia. Namun, kakaknya menyanggah dengan mengatakan bahwa lambang persatuan adalah kepala banteng. Siapakah yang keliru dalam menjawab, dan mengapa?
 - A. Adi keliru, karena pohon beringin melambangkan sila kelima
 - B. Kakaknya keliru, karena lambang persatuan adalah pohon beringin
 - C. Keduanya benar, karena semua lambang Pancasila mencerminkan persatuan
 - D. Adi keliru, karena pohon beringin melambangkan sila kedua
- 3) Di SD Negeri 2 Gitgit, guru menjelaskan bahwa simbol sila pertama Pancasila adalah bintang emas. Lalu, guru bertanya kepada murid: "Bayangkan jika malam hari gelap tanpa cahaya bintang, bagaimana kita bisa berjalan dengan aman? Begitu pula hidup manusia tanpa Tuhan, akan sulit menemukan arah hidup." Dari cerita tersebut, hubungan simbol bintang emas dengan sila pertama adalah ...
 - A. Melambangkan persatuan bangsa Indonesia
 - B. Melambangkan cahaya ketuhanan yang menerangi kehidupan manusia
 - C. Melambangkan keadilan yang harus ditegakkan oleh semua warga
 - D. Melambangkan kehidupan sederhana dan mandiri

- 4) Sebelum belajar Pancasila, Deni sering tidak menghormati guru dan kurang sopan kepada teman-temannya. Namun, setelah memahami makna lambang rantai emas yang melambangkan sila kedua "Kemanusiaan yang adil dan beradab", Deni mulai memperbaiki sikapnya. Ia menjadi lebih sopan, menghargai orang lain, dan mau bekerja sama.
Menurutmu, apa pengaruh pengetahuan tentang Pancasila terhadap sikap Deni?
- Menjadi lebih egois dan mementingkan diri sendiri
 - Menjadi lebih menghargai sesama dan bersikap adil
 - Menjadi malas belajar karena merasa sudah tahu segalanya
 - Menjadi acuh terhadap aturan yang ada di sekolah
- 5) Sebelum belajar Pancasila, Bimo sering membedakan teman berdasarkan suku. Namun setelah guru menjelaskan bahwa lambang rantai emas mencerminkan sila kedua tentang kemanusiaan yang adil dan beradab, Bimo mulai berubah. Ia sekarang mau berteman dengan siapa saja tanpa memandang suku maupun agama.
Sikap Bimo tersebut menunjukkan bahwa pemahaman lambang Pancasila...
- Membuatnya lebih egois terhadap kelompoknya
 - Tidak berpengaruh terhadap pergaulan sehari-hari
 - Mendorongnya untuk lebih menghargai sesama manusia
 - Membuatnya hanya ingin berteman dengan kelompok tertentu
- 6) Dito dikenal sebagai anak yang suka membantu teman. Ketika ada temannya yang kesulitan mengerjakan PR Matematika, Dito dengan sabar menuntunnya sampai paham. Namun, saat kegiatan piket kelas berlangsung, ia justru menolak untuk bekerja sama membersihkan kelas karena merasa itu bukan tugasnya.
Sila yang belum diterapkan Dito dalam cerita tersebut adalah ...
- Sila Pertama (Ketuhanan Yang Maha Esa)
 - Sila Kedua (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab)
 - Sila Ketiga (Persatuan Indonesia)
 - Sila Kelima (Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia)
- 7) Di kelas V, siswa sedang melakukan rapat untuk menentukan kegiatan perpisahan. Masing-masing kelompok mengajukan usulan kegiatan. Edo mengajukan ide untuk mengadakan lomba permainan tradisional. Namun, setelah melalui musyawarah, sebagian besar siswa memilih untuk mengadakan pentas seni. Meskipun ide Edo tidak terpilih, ia tetap menerima keputusan bersama dengan lapang dada dan membantu teman-temannya menyiapkan acara.
Sikap Edo tersebut mencerminkan penerapan sila Pancasila yang berbunyi...
- Kedua "Kemanusiaan yang adil dan beradab"
 - Ketiga "Persatuan Indonesia"
 - Keempat "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan"
 - Kelima "Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia"
- 8) Sekolahmu mengadakan lomba kebersihan kelas. Riko tidak suka bekerja sama dengan teman yang berbeda pendapat dengannya. Ia merasa lebih baik membersihkan bagian kelas sendiri tanpa koordinasi. Sementara itu, teman-temannya mengajak semua anggota kelompok untuk bekerja sama agar kelas tampak rapi.
Perilaku yang sesuai dengan sila ketiga Pancasila ditunjukkan oleh...
- Riko, karena bekerja sendiri agar hasilnya cepat selesai

- B. Riko, karena tidak ingin bergantung pada orang lain
 C. Teman-teman Riko, karena bekerja sama dengan semangat persatuan
 D. Tidak ada yang sesuai, karena semua sibuk sendiri
- 9) Di kelas PPKn, Bu Guru menjelaskan tentang arti lambang pohon beringin. Namun, tidak semua siswa langsung paham. Mira melihat salah satu temannya masih bingung dan tampak malu untuk bertanya. Mira tidak ingin temannya semakin tertinggal. Mira berpikir, selain hanya mengulang penjelasan dari guru, ia bisa membantu temannya dengan cara lain agar lebih mudah dipahami. Ia ingin membuat penjelasan yang sederhana dan praktis. Menurutmu, tindakan kreatif apa yang sebaiknya dilakukan Mira?
- A. Membuat contoh nyata tentang contoh perilaku perbuatan persatuan Indonesia, seperti upacara bendera dan gotong royong membersihkan lingkungan
 B. Menyuruh temannya membaca buku PPKn sendiri tanpa penjelasan tambahan
 C. Mengingatkan temannya agar selalu sopan kepada guru dan orang tua karena itu bagian dari budi pekerti
 D. Menghafalkan lima sila Pancasila bersama-sama tanpa membahas maknanya
- 10) Suatu hari sekolahmu mendapat bantuan berupa 100 alat tulis baru. Kepala sekolah mempercayakan ketua kelas untuk membagikan alat tulis tersebut kepada seluruh siswa. Saat rapat kecil, beberapa teman mengusulkan agar alat tulis hanya dibagikan kepada siswa berprestasi sebagai bentuk penghargaan, sementara siswa lain tidak mendapatkannya. Jika kamu sebagai ketua kelas ingin menerapkan sila kelima Pancasila, tindakan yang paling tepat adalah...
- A. Membagi alat tulis hanya kepada siswa berprestasi karena mereka lebih pantas
 B. Membagikan secara merata kepada semua siswa agar semua bisa menggunakannya
 C. Memberikan lebih banyak kepada siswa yang dekat dengan guru
 D. Menyimpan sebagian alat tulis untuk cadangan pribadimu
- 11) Di sekolah, kamu melihat seorang teman baru yang sering duduk sendirian di kelas maupun saat istirahat. Hal itu terjadi karena ia berasal dari suku yang berbeda dengan sebagian besar siswa lain. Jika kamu ingin menunjukkan sikap yang sesuai dengan sila kedua Pancasila (Kemanusiaan yang Adil dan Beradab), maka contoh tindakan yang bisa kamu lakukan adalah...
- A. Membiarkan dia sendirian agar cepat terbiasa dengan lingkungan sekolah
 B. Mengajak dia bermain, berbicara, dan berteman dengan ramah
 C. Hanya berteman dengannya jika dia memiliki prestasi yang baik
 D. Menyuruh dia bergabung dengan kelompok tertentu tanpa diberi pilihan
- 12) Di sekolah, halaman penuh dengan sampah plastik setelah acara perpisahan. Guru wali kelas meminta setiap siswa membersihkan lingkungan. Namun, ada sebagian siswa yang memilih hanya menyapu di depan meja mereka saja, sementara yang lain bekerja bersama-sama membersihkan seluruh halaman. Menurutmu, apa manfaat yang lebih besar jika semua siswa memilih bergotong royong dibanding bekerja sendiri-sendiri?
- A. Pekerjaan lebih cepat selesai, lebih ringan, dan lingkungan menjadi lebih bersih
 B. Pekerjaan hanya menjadi tanggung jawab siswa yang rajin
 C. Setiap siswa bisa bekerja sesuka hati tanpa aturan
 D. Halaman sekolah tetap kotor karena tidak ada yang mau kerja sama

- 13) Kelas V berencana mengadakan kegiatan untuk memperingati Hari Kartini. Sebagian siswa ingin mengadakan lomba membaca puisi, ada yang mengustikan pawai kebaya dan ada juga yang ingin membuat pameran karya seni. Perdebatan semakin panjang karena setiap kelompok merasa ide mereka yang terbaik. Ketua kelas kemudian mengajak semua siswa melakukan musyawarah agar keputusan bisa diterima bersama. Apa manfaat musyawarah dalam menyelesaikan perbedaan pendapat tersebut?
- Semua siswa bisa menyampaikan ide dan keputusan yang diambil lebih adil
 - Hanya ide dari ketua kelas yang diterima tanpa pertimbangan lain
 - Kegiatan dibatalkan karena siswa tidak sepakat
 - Keputusan diambil oleh guru tanpa melibatkan siswa
- 14) Kelasmu mengadakan rapat untuk menentukan kegiatan peringatan Hari Kemerdekaan. Beberapa siswa ingin mengadakan lomba, ada yang ingin membuat pameran, dan ada yang ingin membuat drama. Saat rapat, Bima selalu mendengarkan pendapat teman lain, tidak memaksakan ide sendiri, dan akhirnya menerima keputusan mayoritas dengan lapang dada. Sikap Bima saat mengikuti musyawarah menunjukkan...
- Tidak peduli dengan pendapat teman dan hanya memikirkan dirinya sendiri
 - Menerapkan sikap demokratis dan menghargai keputusan bersama
 - Memaksa semua teman mengikuti ide pribadinya
 - Menolak keputusan kelompok karena tidak sesuai dengan keinginannya
- 15) Guru meminta kelas untuk menyusun jadwal piket kebersihan. Beberapa siswa ingin memilih hari tertentu sesuai keinginan mereka, sementara yang lain memiliki alasan berbeda. Raka mendengarkan semua pendapat, memberi saran yang baik, dan akhirnya ikut melaksanakan jadwal yang diputuskan bersama. Sikap Raka saat musyawarah dan pelaksanaan keputusan menunjukkan...
- Tidak peduli dengan keputusan bersama
 - Mengabaikan keputusan karena tidak sesuai selera
 - Memaksa teman lain mengikuti keinginannya
 - Menghargai proses musyawarah dan melaksanakan hasilnya dengan bertanggung jawab
- 16) Di sekolah, kelasmu sedang membuat poster bertema "Cinta Tanah Air". Beberapa siswa ingin menampilkan gambar pahlawan nasional, sedangkan yang lain ingin menampilkan bendera dan simbol-simbol daerah. Analisis mengapa penting bagi semua siswa tetap bekerja sama dan menghargai ide teman lain dalam kegiatan ini?
- Agar poster terlihat menarik dan mencerminkan persatuan siswa
 - Agar ide satu kelompok selalu menang
 - Agar guru tidak marah meskipun tidak ada kerja sama
 - Agar tidak perlu mengikuti aturan sekolah
- 17) Di sekolah, saat upacara bendera, beberapa siswa enggan mengikuti prosesi karena sibuk bermain dengan teman. Namun, sebagian siswa tetap tertib mengikuti upacara dengan hikmat, mengibarkan bendera, dan menyanyikan lagu kebangsaan. Analisis mengapa sikap tertib dan ikut upacara penting untuk menunjukkan persatuan dan cinta tanah air?

- A. Karena mengikuti upacara membuat guru senang, meskipun tidak ada hubungan dengan persatuan
- B. Karena bisa menjadi ajang kompetisi antar siswa
- C. Karena ikut upacara membantu membangun rasa kebersamaan, menghormati simbol negara, dan menumbuhkan rasa cinta tanah air
- D. Karena hanya siswa berprestasi yang seharusnya ikut upacara
- 18) Di sekolahmu akan memperingati Hari Kemerdekaan. Guru meminta setiap kelas membuat kegiatan yang menunjukkan rasa cinta tanah air. Kelasmu punya beberapa ide, ada yang ingin membuat lomba tarik tambang, ada yang ingin menampilkan drama pahlawan, dan ada juga yang ingin membuat pertunjukan musik modern untuk menarik perhatian semua siswa. Kamu ingin membuat kegiatan yang benar-benar mencerminkan semangat kebangsaan dan menghormati perjuangan pahlawan. Tindakan yang paling sesuai adalah...
- A. Mengadakan lomba tarik tambang agar semua siswa senang dan ikut berpartisipasi
- B. Membuat pertunjukan musik modern tanpa menyertakan unsur sejarah, agar terlihat menarik
- C. Membuat drama tentang pahlawan dan menjelaskan perjuangan mereka kepada teman-teman
- D. Hanya menonton teman lain membuat kegiatan agar kamu tidak repot
- 19) Di sekolah, temanmu kesulitan memahami pelajaran Matematika. Beberapa siswa menyarankan agar teman itu belajar sendiri, sementara ada yang mengatakan lebih baik menunggu guru menjelaskan lagi. Kamu ingin menciptakan tindakan yang menunjukkan semangat perjuangan dan gotong royong agar temanmu juga bisa belajar dengan baik. Tindakan yang paling tepat adalah...
- A. Membiarkan teman belajar sendiri agar tidak mengganggu siswa lain
- B. Mengajak teman belajar bersama dan membentuk kelompok belajar sukarela dengan beberapa teman lain
- C. Memberi jawaban langsung tanpa menjelaskan, agar cepat selesai
- D. Menunggu guru menjelaskan ulang karena itu bukan urusanmu
- 20) Sekolah mengadakan lomba poster sejarah perjuangan bangsa. Beberapa siswa membuat poster yang penuh warna dan menarik mata, tapi hanya menampilkan tokoh terkenal. Kamu memutuskan untuk membuat poster tentang pahlawan lokal yang belum banyak dikenal, sekaligus menjelaskan perjuangannya kepada teman-teman, agar mereka lebih menghargai jasa pahlawan. Tindakan yang paling mencerminkan semangat kebangsaan dan perjuangan adalah...
- A. Membuat poster yang paling ramai dan warna-warni agar menang lomba, walau tidak menampilkan pesan perjuangan
- B. Membuat poster tentang pahlawan lokal dan menjelaskan perjuangan mereka kepada teman-teman
- C. Meniru poster teman lain yang terlihat bagus agar cepat selesai
- D. Membiarkan teman lain membuat poster dan tidak ikut terlibat

Lampiran 29. Dokumentasi

	
Wawancara wali kelas	Wawancara kepala sekolah
	
Melakukan <i>pretest</i>	Melakukan <i>pretest</i>
	
Penerapan Media <i>Interactive Literacy E-Comic</i> Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)	Peserta didik menggunakan media <i>Interactive Literacy E-Comic</i> Berbantuan <i>Artificial Intelligence</i> (AI)

	
<p>Melakukan <i>Posttest</i></p>	<p>Melakukan <i>Posttest</i></p>
	
<p>Uji soal ke kelas yang lebih tinggi</p>	<p>Uji soal ke kelas yang lebih tinggi</p>



RIWAYAT HIDUP



I Gusti Ngurah Komang Agus Adi Putra lahir di Galiukir pada 7 Januari 2004. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan I Gusti Ngurah Made Karta dan I Gusti Ayu Made Sukamiasih. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan memeluk agama Hindu. Saat ini, penulis berdomisili di Banjar Dinas Galiukir Kaja, Desa Kebon Padangan, Kecamatan Pupuan, Kabupaten Tabanan, Provinsi Bali.

Riwayat pendidikan penulis diawali di SD Negeri 2 Kebon Padangan dan berhasil menyelesaikan pendidikan dasar pada tahun 2016. Selanjutnya, penulis menempuh pendidikan menengah pertama di SMP Negeri 4 Pupuan dan lulus pada tahun 2019. Pendidikan menengah kejuruan ditempuh di SMK Negeri 1 Tabanan pada jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ), dan diselesaikan pada tahun 2022.

Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi di perguruan tinggi negeri, yaitu Universitas Pendidikan Ganesha, dengan mengambil Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Sejak tahun 2022 hingga proses penyusunan skripsi yang berjudul *“Pengembangan Interactive Literacy E-Comic Berbantuan Artificial Intelligence (AI) pada Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”*, penulis masih tercatat sebagai mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

