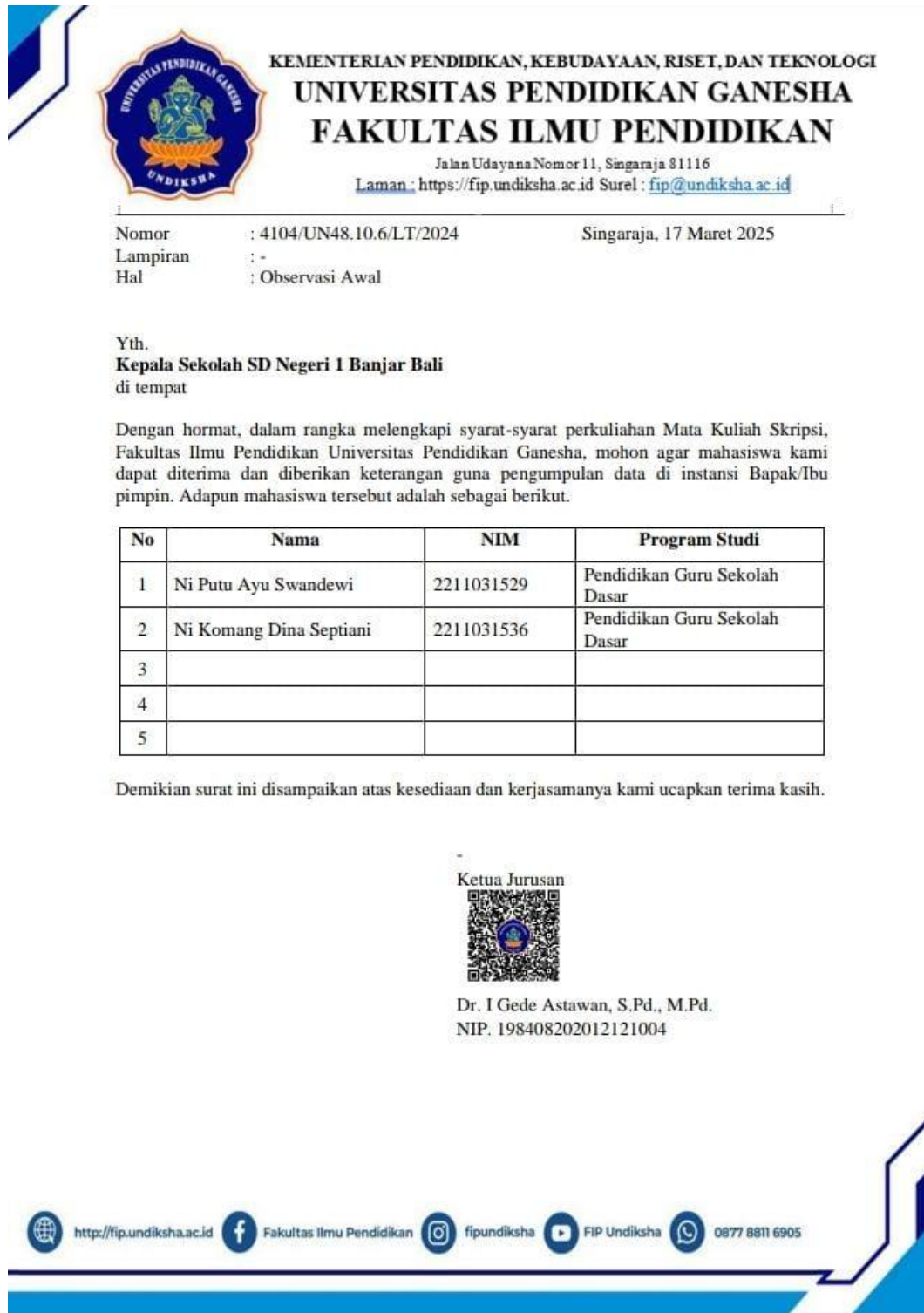


LAMPIRAN



Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi



Lampiran 2 Surat Pengantar 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 : 3322/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 02 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali
di tempat

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
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



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 : 3036/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 27 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Yth.

Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali
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 uji instrumen penelitian di instansi Bapak/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR BALI



Alamat : Jln. Hasanudin No. 2 Telp (0362) 24511 Kode Pos 81114 Singaraja Bali

SURAT KETERANGAN
 Nomor: 430.5/20/TU/2026

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali :

Nama : Putu Ada, M.Pd
 NIP : 197212281996061001
 Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
 Jabatan : Kepala SD Negeri 1 Banjar Bali

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ni Komang Dina Septiani
 NIM : 2211031536
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SD Negeri 1 Banjar Bali.
 Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 9 Maret 2026
 Kepala SD N 1 Banjar Bali

 Putu Ada, M.Pd
 NIP. 197212281996061001

Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Judges



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 : 2376/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.P., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2377/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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

Lampiran 5 Surat Pengantar Uji Ahli



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 : 2784/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 20 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Catatan :

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 2783/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 20 Februari 2026

Yth.
Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2781/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 20 Februari 2026

Yth.

Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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



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 : 2782/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 20 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

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

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

Nama : Ni Komang Dina Septiani
NIM : 2211031536
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 6 Instrumen Penelitian dan Uji Judges

2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Komik digital dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa SD. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media ini, dilakukan pengumpulan respon dari siswa. Tujuan dari instrumen respon siswa adalah untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media atau pembelajaran yang digunakan. Instrumen ini membantu menilai tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media bagi siswa. Selain itu, instrumen ini juga digunakan untuk melihat apakah media dapat meningkatkan motivasi serta mendukung pemahaman siswa dalam belajar.

C. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Materi	Isi komik disusun secara lengkap dan mudah dipahami.	1-2
		Ilustrasi atau ikon dalam komik jelas dan sesuai dengan cerita.	3-4
		Pemilihan warna menarik dan mendukung pemahaman isi cerita.	5
2	Penggunaan Media	Petunjuk membaca atau menggunakan komik disampaikan dengan jelas dan sederhana.	6-7
		Kejelasan font yang digunakan	8
		Kejelasan dan kemenarikan gambar.	9
		Kemudahan Penggunaan.	10

**LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
2. Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

E. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

F. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

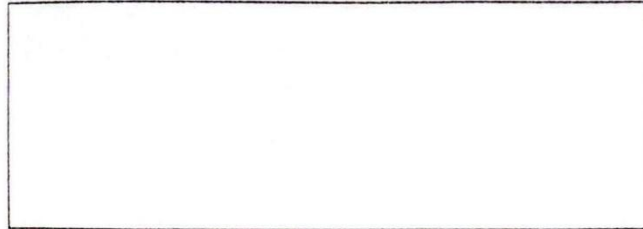
Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen

penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

G. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Teks cerita dalam komik digital mudah saya baca dan pahami.						
2.	Cerita dalam komik membantu saya mengetahui isi bacaan dengan lebih jelas.						
3.	Gambar dalam komik sesuai dengan isi cerita yang saya baca.						
4.	Ilustrasi cerita dalam komik membantu saya memahami pesan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.						
5.	Warna dalam komik digital ini membuat saya lebih tertari dan mudah memahami isi cerita.						
B. Penggunaan Media							
6.	Petunjuk membaca komik digital mudah saya pahami.						
7.	Saya dapat menggunakan komik digital tanpa bantuan orang lain.						
8.	Tulisan dalam komik digital jelas sehingga membantu saya membaca dengan lancar.						
9.	Tampilan komik digital memudahkan saya mengikuti alur cerita.						
10.	Belajar membaca menggunakan komik digital membuat saya lebih semangat membaca.						

II. Komentar



I. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

7. Layak digunakan tanpa ada revisi
8. Layak digunakan dengan revisi
9. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

**LEMBAR PENILAIAN RESPON PESERTA DIDIK TERKAIT
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas III Sekolah.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
2. Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

A. Identitas

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validitas dengan cara mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Teks cerita dalam komik digital mudah saya baca dan pahami.	✓		
2.	Cerita dalam komik membantu saya mengetahui isi bacaan dengan lebih jelas.	✓		
3.	Gambar dalam komik sesuai dengan isi cerita yang saya baca.	✓		
4.	Ilustrasi cerita dalam komik membantu saya memahami pesan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
5.	Warna dalam komik digital ini membuat saya lebih tertari dan mudah memahami isi cerita.	✓		
B. Penggunaan Media				
6.	Petunjuk membaca komik digital mudah saya pahami.	✓		
7.	Saya dapat menggunakan komik digital tanpa bantuan orang lain.	✓		
8.	Tulisan dalam komik digital jelas sehingga membantu saya membaca dengan lancar	✓		
9.	Tampilan komik digital memudahkan saya mengikuti alur cerita.	✓		
10.	Belajar membaca menggunakan komik digital membuat saya lebih semangat membaca.	✓		

Komentar

lihat pada item soal

B. Kesimpulan

Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 19 Februari 2026

Judges I,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al.,

2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Instrumen Efektivitas (kognitif), digunakan untuk mengukur kognitif siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis Tri Hita Karana. Pengukuran dilakukan melalui tes objektif yang disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami bacaan, menemukan informasi, menginterpretasi isi bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

C. Kisi-kisi Instrumen Efektivitas

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Memahami isi bacaan	Siswa mampu memahami isi bacaan sederhana yang disajikan dalam bentuk komik digital.	C2 (Memahami)	1-3	5
2.	Mengidentifikasi ide pokok	Siswa mampu menentukan ide pokok dalam teks bacaan sederhana.	C2 (Menentukan)	4-5	5

3.	Penguasaan Kosakata	Siswa mampu menjelaskan makna kosakata yang terdapat dalam teks.	C2 (Menjelaskan)	6-7	5
4.	Memahami struktur kalimat	Siswa menentukan susunan kalimat sederhana yang tepat sesuai isi teks.	C3 (menerapkan)	8-10	5

MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA

Kelas : III
Semester : 2
Nama :
No. Absen :

PETUNJUK UMUM

1. Tulis nama dan nomor absen Anda pada lembar yang telah disediakan.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum dikerjakan.
3. Periksalah Kembali pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan kepada guru.

SOAL

Teks untuk soal 1–5:

Pada suatu pagi, Budi dan Siti melihat halaman sekolah mereka kotor. Banyak sampah plastik berserakan. Mereka kemudian mengajak teman-temannya untuk membersihkan halaman. Setelah bekerja sama, halaman sekolah menjadi bersih dan nyaman.

1. Apa yang dilihat Budi dan Siti di halaman sekolah?
 - a. Banyak bunga bermekaran
 - b. Banyak sampah plastik berserakan
 - c. Banyak siswa bermain
 - d. Banyak kursi rusak
2. Apa yang dilakukan Budi dan Siti setelah melihat halaman kotor?
 - a. Membiarkannya
 - b. Melapor ke kepala sekolah
 - c. Mengajak teman-teman membersihkan
 - d. Pulang ke rumah
3. Bagaimana keadaan halaman sekolah setelah dibersihkan?
 - a. Tetap kotor

- b. Semakin berantakan
 - c. Bersih dan nyaman
 - d. Penuh air
4. Pesan yang dapat diambil dari cerita tersebut adalah ... ✓
- a. Bermain saat jam pelajaran
 - b. Kerja sama menjaga kebersihan
 - c. Datang terlambat ke sekolah
 - d. Membeli makanan di kantin
5. Siapa saja yang terlibat dalam membersihkan halaman sekolah?
- a. Budi dan Siti saja
 - b. Kepala sekolah
 - c. Budi, Siti, dan teman-temannya
 - d. Penjaga sekolah saja

Teks untuk soal 6–10:

Di perpustakaan sekolah terdapat banyak buku cerita. Siswa dapat membaca dengan tenang. Perpustakaan menjadi tempat favorit untuk belajar.

6. Ide pokok bacaan tersebut adalah ... ✓
- a. Buku cerita sangat mahal
 - b. Perpustakaan tempat yang nyaman untuk belajar
 - c. Siswa bermain di perpustakaan
 - d. Guru sedang mengajar
7. Kalimat utama pada bacaan tersebut adalah ... ✓
- a. Di perpustakaan sekolah terdapat banyak buku cerita
 - b. Siswa dapat membaca dengan tenang
 - c. Perpustakaan menjadi tempat favorit untuk belajar
 - d. Buku cerita sangat menarik
8. Bacaan tersebut membahas tentang ... ✓
- a. Kantin sekolah
 - b. Lapangan sekolah

- c. Perpustakaan sekolah
 - d. Ruang kelas
9. Ide pokok paragraf terletak pada kalimat ke ...
- a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
10. Kesimpulan isi bacaan adalah ...
- a. Perpustakaan tempat belajar yang nyaman
 - b. Buku harus dijual
 - c. Siswa harus pulang
 - d. Guru menutup perpustakaan
11. Arti kata "berserakan" adalah ...
- a. Tersusun rapi
 - b. Terletak teratur
 - c. Terpencar tidak rapi
 - d. Tertutup
12. Makna kata "nyaman" adalah ...
- a. Tidak enak
 - b. Aman dan menyenangkan
 - c. Berbahaya
 - d. Kotor
13. Sinonim dari kata "mengajak" adalah ...
- a. Melarang
 - b. Memanggil untuk ikut
 - c. Menjauh
 - d. Menghindar
14. Arti kata "favorit" adalah ...
- a. Tidak disukai
 - b. Paling dibenci

- c. Paling disukai
- d. Biasa saja

15. Lawan kata dari “bersih” adalah ...

- a. Wangi
- b. Rapi
- c. Kotor
- d. Indah

(Menentukan susunan kalimat sederhana yang tepat sesuai isi teks)

16. Susunan kalimat yang benar adalah ...

- a. Sekolah halaman kotor sangat
- b. Sangat kotor halaman sekolah
- c. Halaman sekolah sangat kotor
- d. Kotor sekolah halaman sangat

17. Susunan kalimat yang tepat adalah ...

- a. Membersihkan mereka halaman sekolah
- b. Mereka membersihkan halaman sekolah
- c. Halaman mereka membersihkan sekolah
- d. Sekolah mereka halaman membersihkan

18. Pilih kalimat yang sesuai dengan isi teks ...

- a. Siti mengotori halaman sekolah
- b. Budi dan Siti menjaga kebersihan sekolah
- c. Teman-teman merusak taman
- d. Halaman dibiarkan kotor

19. Kalimat berikut yang memiliki susunan SPO yang benar adalah ...

- a. Membersihkan siswa halaman
- b. Siswa membersihkan halaman
- c. Halaman siswa membersihkan
- d. Membersihkan halaman siswa

20. Susunan kata yang tepat menjadi kalimat adalah ...

- “Perpustakaan – membaca – siswa – di”

- a. Perpustakaan membaca siswa di
- b. Membaca perpustakaan siswa di
- c. Siswa membaca di perpustakaan
- d. Di siswa membaca perpustakaan

KUNCI JAWABAN

No	Jawaban
1	B
2	C
3	C
4	B
5	C
6	B
7	A
8	C
9	A
10	A
11	C
12	B
13	B
14	C
15	C
16	C
17	B
18	B
19	B
20	C

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen,

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Praktisi

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	✓		

C. Komentar

lebat pada item soal.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 19 Februari 2026

Judges I,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

C. Komentar

lihat pada item soal -

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 19 Februari 2026

Judges I,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital,

siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Aspek yang perlu dikembangkan dalam instrumen ini meliputi materi yang disajikan secara jelas, tepat, dan memiliki kedalaman yang memadai. Selain itu, penggunaan bahasa harus komunikatif dan mudah dipahami siswa agar materi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi validasi ahli materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) dalam buku siswa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. KD menjadi pedoman utama untuk memastikan isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga jika tercapai berarti siswa telah menguasai KD. Selain itu, aspek bahasa diperhatikan melalui penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ejaan yang benar, dan pemilihan kata yang tepat agar materi lebih jelas dan efektif dipahami siswa, serta keterpaduan isi cerita dengan nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan.

KISI-KISI INSTRUMEN MATERI

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kejelasan terhadap materi pembelajaran.	1-2
		Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran.	2-4
		Kejelasan dan kedalaman materi yang ditampilkan.	5-6
2	Bahasa	Kejelasan informasi yang disampaikan.	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca.	9
		Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.	10

INSTRUMEN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.						
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.						
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.						
4.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.						
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.						
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.						
B. Bahasa							
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.						
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.						

9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.						
10	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah.						

A. Komentari

B. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
 2. Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Ibu membaca pernyataan dengan seksama

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan
- b. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.	✓		
4.	Soal atau pertanyaan dalam kolik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓		
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.	✓		
B. Bahasa				
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓		
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.	✓		
9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
10	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah.	✓		

D. Komentar

Materi layak digunakan dalam pembelajaran Sekolah dasar

E. Kesimpulan

Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 20 Februari 2026

Judges II,



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

NIP: 1973122320210502362

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasi, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

C. Definisi Operasional

Instrumen validasi ahli media dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan, sehingga dapat

membantu siswa belajar dengan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Media yang baik harus menarik perhatian siswa, sesuai dengan karakteristik mereka, mudah digunakan, serta mampu menyampaikan materi dengan jelas menggunakan bahasa yang tepat.

Kisi-kisi instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Isi media ditampilkan dengan jelas dan lengkap.	1
		Gambar atau karakter mudah dikenali.	2
		Warna yang digunakan sesuai dan menarik.	3
2	Kemenarikan	Tata letak gambar, teks, dan petunjuk tersusun dengan baik.	4-5
		Gabungan gambar dan jenis huruf terlihat menarik.	6
		Kalimat pada dialog tidak membingungkan atau ambigu.	7
3	Kemudahan penggunaan	Media mudah diakses pengguna.	8-9
		Pertunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	10

LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Tampilan							
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.						
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.						
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.						
B. Kemenarikan							
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.						
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.						
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.						
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.						
C. Kemudahan Penggunaan							
	Media komik digital mudah diakses dan dijalankan oleh pengguna.						
	Media dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.						
	Petunjuk yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.						

C. Komentar**D. Kesimpulan**

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

4. Layak digunakan tanpa ada revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MATERI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS**

III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Ibu membaca pernyataan dengan seksama

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (√) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan
- b. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.	✓		
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.	✓		
B. Kemenarikan				
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.	✓		
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.	✓		
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.	✓		
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna	✓		

A. Komentar

Sudah relevan untuk dipergunakan dalam media pembelajaran.

B. Kesimpulan

Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

- ☒ a. Layak digunakan tanpa ada revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 20 Februari 2026

Judges II,



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

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN KEPRAKTISAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN KEPRAKTISAN

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al.,

2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Komik digital dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa SD. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media ini, dilakukan pengumpulan respon dari siswa. Tujuan dari instrumen respon siswa adalah untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa terhadap media atau pembelajaran yang digunakan. Instrumen ini membantu menilai tingkat kemenarikan, kemudahan, dan kebermanfaatan media bagi siswa. Selain itu, instrumen ini juga digunakan untuk melihat apakah media dapat meningkatkan motivasi serta mendukung pemahaman siswa dalam belajar.

C. Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Peserta Didik)

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Materi	Isi komik disusun secara lengkap dan mudah dipahami.	1-2
		Ilustrasi atau ikon dalam komik jelas dan sesuai dengan cerita.	3-4
		Pemilihan warna menarik dan mendukung pemahaman isi cerita.	5
2	Penggunaan Media	Petunjuk membaca atau menggunakan komik disampaikan dengan jelas dan sederhana.	6-7
		Kejelasan font yang digunakan	8
		Kejelasan dan kemenarikan gambar.	9
		Kemudahan Penggunaan.	10

**LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
2. Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

E. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

F. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen

penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

G. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Teks cerita dalam komik digital mudah saya baca dan pahami.						
2.	Cerita dalam komik membantu saya mengetahui isi bacaan dengan lebih jelas.						
3.	Gambar dalam komik sesuai dengan isi cerita yang saya baca.						
4.	Ilustrasi cerita dalam komik membantu saya memahami pesan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.						
5.	Warna dalam komik digital ini membuat saya lebih tertari dan mudah memahami isi cerita.						
B. Penggunaan Media							
6.	Petunjuk membaca komik digital mudah saya pahami.						
7.	Saya dapat menggunakan komik digital tanpa bantuan orang lain.						
8.	Tulisan dalam komik digital jelas sehingga membantu saya membaca dengan lancar.						
9	Tampilan komik digital memudahkan saya mengikuti alur cerita.						
10.	Belajar membaca menggunakan komik digital membuat saya lebih semangat membaca.						

H. Komentar



I. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

7. Layak digunakan tanpa ada revisi
8. Layak digunakan dengan revisi
9. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

**LEMBAR PENILAIAN RESPON PESERTA DIDIK TERKAIT
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS
III SEKOLAH DASAR**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
Indonesia Siswa Kelas III Sekolah.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri I

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

A. Identitas

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Sekolah :

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validitas dengan cara mencentang (√) pada kolom yang sudah disediakan.

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

3. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu di revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Teks cerita dalam komik digital mudah saya baca dan pahami.	✓		
2.	Cerita dalam komik membantu saya mengetahui isi bacaan dengan lebih jelas.	✓		
3.	Gambar dalam komik sesuai dengan isi cerita yang saya baca.	✓		
4.	Ilustrasi cerita dalam komik membantu saya memahami pesan kebaikan dalam kehidupan sehari-hari.	✓		
5.	Warna dalam komik digital ini membuat saya lebih tertari dan mudah memahami isi cerita.	✓		
B. Penggunaan Media				
6.	Petunjuk membaca komik digital mudah saya pahami.	✓		
7.	Saya dapat menggunakan komik digital tanpa bantuan orang lain.	✓		
8.	Tulisan dalam komik digital jelas sehingga membantu saya membaca dengan lancar	✓		
9.	Tampilan komik digital memudahkan saya mengikuti alur cerita.	✓		
10.	Belajar membaca menggunakan komik digital membuat saya lebih semangat membaca.	✓		

Komentar

Sudah relevan

B. Kesimpulan

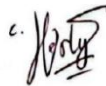
Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 20 Februari 2026

Judges II,



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

NIP: 1973122320210502362

**INSTRUMEN EFEKTIVITAS
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN EFEKTIVITAS

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al.,

2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasihi, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Instrumen Efektivitas (kognitif), digunakan untuk mengukur kognitif siswa setelah menggunakan media komik digital berbasis Tri Hita Karana. Pengukuran dilakukan melalui tes objektif yang disusun berdasarkan indikator kemampuan memahami bacaan, menemukan informasi, menginterpretasi isi bacaan, serta menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.

C. Kisi-kisi Instrumen Efektivitas

No	Aspek yang Diukur	Indikator	Level Kognitif	Nomor Soal	Jumlah Soal
1	Memahami isi bacaan	Siswa mampu memahami isi bacaan sederhana yang disajikan dalam bentuk komik digital.	C2 (Memahami)	1-3	5
2.	Mengidentifikasi ide pokok	Siswa mampu menentukan ide pokok dalam teks bacaan sederhana.	C2 (Menentukan)	4-5	5

3.	Penguasaan Kosakata	Siswa mampu menjelaskan makna kosakata yang terdapat dalam teks.	C2 (Menjelaskan)	6-7	5
4.	Memahami struktur kalimat	Siswa menentukan susunan kalimat sederhana yang tepat sesuai isi teks.	C3 (menerapkan)	8-10	5

MATA PELAJARAN
BAHASA INDONESIA

Kelas : III
Semester : 2
Nama :
No. Absen :

PETUNJUK UMUM

1. Tulis nama dan nomor absen Anda pada lembar yang telah disediakan.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum dikerjakan.
3. Periksa kembali pekerjaan Anda sebelum dikumpulkan kepada guru.

SOAL

Teks untuk soal 1–5:

Pada suatu pagi, Budi dan Siti melihat halaman sekolah mereka kotor. Banyak sampah plastik berserakan. Mereka kemudian mengajak teman-temannya untuk membersihkan halaman. Setelah bekerja sama, halaman sekolah menjadi bersih dan nyaman.

1. Apa yang dilihat Budi dan Siti di halaman sekolah?
 - a. Banyak bunga bermekaran
 - b. Banyak sampah plastik berserakan
 - c. Banyak siswa bermain
 - d. Banyak kursi rusak
2. Apa yang dilakukan Budi dan Siti setelah melihat halaman kotor?
 - a. Membiarkannya
 - b. Melapor ke kepala sekolah
 - c. Mengajak teman-teman membersihkan
 - d. Pulang ke rumah
3. Bagaimana keadaan halaman sekolah setelah dibersihkan?
 - a. Tetap kotor

- b. Semakin berantakan
 - c. Bersih dan nyaman
 - d. Penuh air
4. Pesan yang dapat diambil dari cerita tersebut adalah ...
- a. Bermain saat jam pelajaran
 - b. Kerja sama menjaga kebersihan
 - c. Datang terlambat ke sekolah
 - d. Membeli makanan di kantin
5. Siapa saja yang terlibat dalam membersihkan halaman sekolah?
- a. Budi dan Siti saja
 - b. Kepala sekolah
 - c. Budi, Siti, dan teman-temannya
 - d. Penjaga sekolah saja

Teks untuk soal 6–10:

Di perpustakaan sekolah terdapat banyak buku cerita. Siswa dapat membaca dengan tenang. Perpustakaan menjadi tempat favorit untuk belajar.

6. Ide pokok bacaan tersebut adalah ...
- a. Buku cerita sangat mahal
 - b. Perpustakaan tempat yang nyaman untuk belajar
 - c. Siswa bermain di perpustakaan
 - d. Guru sedang mengajar
7. Kalimat utama pada bacaan tersebut adalah ...
- a. Di perpustakaan sekolah terdapat banyak buku cerita
 - b. Siswa dapat membaca dengan tenang
 - c. Perpustakaan menjadi tempat favorit untuk belajar
 - d. Buku cerita sangat menarik
8. Bacaan tersebut membahas tentang ...
- a. Kantin sekolah
 - b. Lapangan sekolah

- c. Perpustakaan sekolah
 - d. Ruang kelas
9. Ide pokok paragraf terletak pada kalimat ke ...
- a. Pertama
 - b. Kedua
 - c. Ketiga
 - d. Keempat
10. Kesimpulan isi bacaan adalah ...
- a. Perpustakaan tempat belajar yang nyaman
 - b. Buku harus dijual
 - c. Siswa harus pulang
 - d. Guru menutup perpustakaan
11. Arti kata "berserakan" adalah ...
- a. Tersusun rapi
 - b. Terletak teratur
 - c. Terpencar tidak rapi
 - d. Tertutup
12. Makna kata "nyaman" adalah ...
- a. Tidak enak
 - b. Aman dan menyenangkan
 - c. Berbahaya
 - d. Kotor
13. Sinonim dari kata "mengajak" adalah ...
- a. Melarang
 - b. Memanggil untuk ikut
 - c. Menjauh
 - d. Menghindar
14. Arti kata "favorit" adalah ...
- a. Tidak disukai
 - b. Paling dibenci

- c. Paling disukai
- d. Biasa saja

15. Lawan kata dari "bersih" adalah ...

- a. Wangi
- b. Rapi
- c. Kotor
- d. Indah

(Menentukan susunan kalimat sederhana yang tepat sesuai isi teks)

16. Susunan kalimat yang benar adalah ...

- a. Sekolah halaman kotor sangat
- b. Sangat kotor halaman sekolah
- c. Halaman sekolah sangat kotor
- d. Kotor sekolah halaman sangat

17. Susunan kalimat yang tepat adalah ...

- a. Membersihkan mereka halaman sekolah
- b. Mereka membersihkan halaman sekolah
- c. Halaman mereka membersihkan sekolah
- d. Sekolah mereka halaman membersihkan

18. Pilih kalimat yang sesuai dengan isi teks ...

- a. Siti mengotori halaman sekolah
- b. Budi dan Siti menjaga kebersihan sekolah
- c. Teman-teman merusak taman
- d. Halaman dibiarkan kotor

19. Kalimat berikut yang memiliki susunan SPO yang benar adalah ...

- a. Membersihkan siswa halaman
- b. Siswa membersihkan halaman
- c. Halaman siswa membersihkan
- d. Membersihkan halaman siswa

20. Susunan kata yang tepat menjadi kalimat adalah ...

"Perpustakaan – membaca – siswa – di"

- a. Perpustakaan membaca siswa di
- b. Membaca perpustakaan siswa di
- c. Siswa membaca di perpustakaan
- d. Di siswa membaca perpustakaan

KUNCI JAWABAN

No	Jawaban
1	B
2	C
3	C
4	B
5	C
6	B
7	A
8	C
9	A
10	A
11	C
12	B
13	B
14	C
15	C
16	C
17	B
18	B
19	B
20	C

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Praktisi

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	✓		

C. Komentar

Layak untuk digunakan.

D. Kesimpulan

Media Pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 20 Februari 2026

Judges II,



Dr. Caecilia Berlinigrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIP: 1973122320210502362

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital,

siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Aspek yang perlu dikembangkan dalam instrumen ini meliputi materi yang disajikan secara jelas, tepat, dan memiliki kedalaman yang memadai. Selain itu, penggunaan bahasa harus komunikatif dan mudah dipahami siswa agar materi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi validasi ahli materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) dalam buku siswa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. KD menjadi pedoman utama untuk memastikan isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga jika tercapai berarti siswa telah menguasai KD. Selain itu, aspek bahasa diperhatikan melalui penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ejaan yang benar, dan pemilihan kata yang tepat agar materi lebih jelas dan efektif dipahami siswa. serta keterpaduan isi cerita dengan nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan.

KISI-KISI INSTRUMEN MATERI

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kejelasan terhadap materi pembelajaran.	1-2
		Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran.	2-4
		Kejelasan dan kedalaman materi yang ditampilkan.	5-6
2	Bahasa	Kejelasan informasi yang disampaikan.	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca.	9
		Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.	10

INSTRUMEN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Materi							
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.						
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.						
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.						
4.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.						
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.						
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.						
B. Bahasa							
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.						
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.						

9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.						
10	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah.						

A. Komentar

--

B. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
 2. Ketut Herya Dharma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Ibu membaca pernyataan dengan seksama

- a. Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan
- b. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

C. Penilaian

C. Penilaian				
No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Materi				
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓		
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓		
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.	✓		
4.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓		
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.	✓		
B. Bahasa				
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓		
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.	✓		
9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
10.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah.	✓		

D. Komentar

Lihat pada item pertanyaan.

E. Kesimpulan

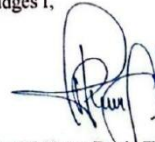
Media Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 19 Februari 2026

Judges I,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Dama Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

C. Definisi Operasional

Instrumen validasi ahli media dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan, sehingga dapat

membantu siswa belajar dengan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Media yang baik harus menarik perhatian siswa, sesuai dengan karakteristik mereka, mudah digunakan, serta mampu menyampaikan materi dengan jelas menggunakan bahasa yang tepat.

Kisi-kisi instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Isi media ditampilkan dengan jelas dan lengkap.	1
		Gambar atau karakter mudah dikenali.	2
		Warna yang digunakan sesuai dan menarik.	3
2	Kemenarikan	Tata letak gambar, teks, dan petunjuk tersusun dengan baik.	4-5
		Gabungan gambar dan jenis huruf terlihat menarik.	6
		Kalimat pada dialog tidak membingungkan atau ambigu.	7
3	Kemudahan penggunaan	Media mudah diakses pengguna.	8-9
		Pertunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	10

LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

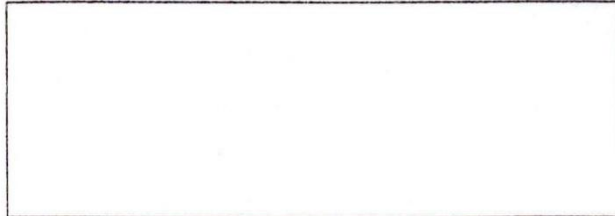
2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian					Catatan
		5	4	3	2	1	
A. Tampilan							
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓					
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.						
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.						
B. Kemenarikan							
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.						
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.						
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.						
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.						
C. Kemudahan Penggunaan							
	Media komik digital mudah diakses dan dijalankan oleh pengguna.						
	Media dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.						
	Petunjuk yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.						

C. Komentari**D. Kesimpulan**

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

4. Layak digunakan tanpa ada revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Ahli,

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*

LEMBAR INSTRUMEN VALIDITAS MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS

III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darna Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Petunjuk Pengisian

Mohon Ibu membaca pernyataan dengan seksama

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada salah satu penilaian yang paling sesuai pada kolom penilaian yang telah disediakan
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.	✓		
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.	✓		
B. Kemenarikan				
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.	✓		
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.	✓		
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.	✓		Harus jelas
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna	✓		

A. Komentar

Lihat pada item pernyataan.

B. Kesimpulan

Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

- a. Layak digunakan tanpa ada revisi
- b. Layak digunakan dengan revisi
- c. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 19 Februari 2026

Judges I,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

Lampiran 7 Validasi Instrumen Ahli Media

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



**OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

A. Definisi Operasional

Instrumen validasi ahli media dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan, sehingga dapat

membantu siswa belajar dengan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan.

Media yang baik harus menarik perhatian siswa, sesuai dengan karakteristik mereka, mudah digunakan, serta mampu menyampaikan materi dengan jelas menggunakan bahasa yang tepat.

Kisi-kisi instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Isi media ditampilkan dengan jelas dan lengkap.	1
		Gambar atau karakter mudah dikenali.	2
		Warna yang digunakan sesuai dan menarik.	3
2	Kemenarikan	Tata letak gambar, teks, dan petunjuk tersusun dengan baik.	4-5
		Gabungan gambar dan jenis huruf terlihat menarik.	6
		Kalimat pada dialog tidak membingungkan atau ambigu.	7
3	Kemudahan penggunaan	Media mudah diakses pengguna.	8-9
		Pertunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	10

LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
 Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
 Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

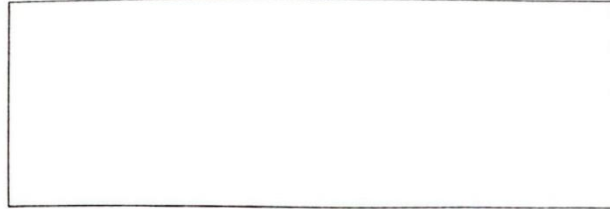
2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Tampilan						
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.	✓				
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.		✓			
B. Kemenarikan						
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.	✓				
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.	✓				
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.	✓				
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓				
C. Kemudahan Penggunaan						
	Media komik digital mudah diakses dan dijalankan oleh pengguna.	✓				
	Media dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.	✓				
	Petunjuk yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.		✓			

A. Komentar**B. Kesimpulan**

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 26 Februari 2026

Ahli,



Prof. Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., ST., M.Pd.

NIP: 198202142008121004

**INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**



OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

LEMBAR PENILAIAN AHLI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital
 Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa
 Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Bahasa Indonesia

Sasaran Pengembangan : Siswa kelas III SD Negeri 1

Pembimbing : 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd.
 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.

Pengembang : Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur validitas dari Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar .

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (√) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

A. Definisi Operasional

Instrumen validasi ahli media dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kemenarikan, sehingga dapat

membantu siswa belajar dengan lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan. Media yang baik harus menarik perhatian siswa, sesuai dengan karakteristik mereka, mudah digunakan, serta mampu menyampaikan materi dengan jelas menggunakan bahasa yang tepat.

Kisi-kisi instrumen Ahli Media

No	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1	Tampilan	Isi media ditampilkan dengan jelas dan lengkap.	1
		Gambar atau karakter mudah dikenali.	2
		Warna yang digunakan sesuai dan menarik.	3
2	Kemenarikan	Tata letak gambar, teks, dan petunjuk tersusun dengan baik.	4-5
		Gabungan gambar dan jenis huruf terlihat menarik.	6
		Kalimat pada dialog tidak membingungkan atau ambigu.	7
3	Kemudahan penggunaan	Media mudah diakses pengguna.	8-9
		Pertunjuk penggunaan disampaikan dengan jelas dan mudah dimengerti.	10

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Penilaian

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Tampilan						
	Isi media komik digital ditampilkan secara jelas dan lengkap sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓				
	Gambar dan karakter dalam komik digital mudah dikenali serta konsisten dengan alur cerita.		✓			
	Pemilihan warna pada komik digital sesuai, harmonis, dan menarik bagi siswa sekolah dasar.	✓				
B. Kemenarikan						
	Tata letak gambar dan teks dalam komik tersusun rapi dan proporsional.		✓			
	Penempatan petunjuk penggunaan sudah tepat dan tidak mengganggu tampilan utama.	✓				
	Perpaduan antara gambar dan jenis huruf terlihat menarik dan serasi.	✓				
	Kalimat dalam dialog komik tersusun dengan jelas, sederhana, dan tidak menimbulkan makna ganda.	✓				
C. Kemudahan Penggunaan						
	Media komik digital mudah diakses dan dijalankan oleh pengguna.	✓				
	Media dapat digunakan dengan lancar tanpa kendala teknis yang berarti.	✓				
	Petunjuk yang ditampilkan jelas dan mudah dipahami siswa sebagai pengguna.		✓			

A. Komentar

1. Gambar gambar karakter yg sesuai Hms Bali
2. gambar agar tidak sama pd setiap peristiwa
3. Gambar word wall untuk kids agar tidak membosankan

B. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

1. Setiap page menggunakan nama baru
2. .

Singaraja, 27 Februari 2026

Ahli,



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

NIP: 198908082024211004

Lampiran 8 Validasi Instrumen Ahli Materi

**UJI MATERI PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS
TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**



OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026

INSTRUMEN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Dama Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan

alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Aspek yang perlu dikembangkan dalam instrumen ini meliputi materi yang disajikan secara jelas, tepat, dan memiliki kedalaman yang memadai. Selain itu, penggunaan bahasa harus komunikatif dan mudah dipahami siswa agar materi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi validasi ahli materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) dalam buku siswa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. KD menjadi pedoman utama untuk memastikan isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga jika tercapai berarti siswa telah menguasai KD. Selain itu, aspek bahasa diperhatikan melalui penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ejaan yang benar, dan pemilihan kata yang tepat agar materi lebih jelas dan efektif dipahami siswa. serta keterpaduan isi cerita dengan nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan.

KISI-KISI AHLI MATERI
PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS TRI HITA KARANA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kejelasan materi pembelajaran.	1-2
		Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran.	2-4
		Kejelasan dan kedalaman materi yang ditampilkan.	5-6
2	Bahasa	Kejelasan informasi yang disampaikan.	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca.	9
		Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.	10

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Materi						
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓				
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.	✓				
4.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓				
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓				
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.	✓				
B. Bahasa						
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓				
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.	✓				
9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia. <i>que</i>	✓				
10.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas		✓			

III Sekolah.						
--------------	--	--	--	--	--	--

A. Komentar

Lihat pada Hana pengantaraan

B. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 25 Februari 2026

Ahli,



Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd.

NIP: 198912132015042003

**UJI MATERI PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS
TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA
KELAS III SEKOLAH DASAR**



OLEH:
NI KOMANG DINA SEPTIANI
NIM: 2211031536

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2026**

A. Standar Operasional

Pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa dan berpikir siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa tidak hanya dilatih untuk memahami struktur bahasa dan makna teks, tetapi juga diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kognitif, seperti memahami informasi, menafsirkan isi bacaan, serta mengaitkan teks dengan pengalaman kehidupan sehari-hari (Gereda, 2020; Yulistio, 2022). Penguasaan Bahasa Indonesia yang baik menjadi dasar bagi siswa dalam memahami mata pelajaran lain serta mendukung keberhasilan proses belajar secara menyeluruh.

Dalam konteks pendidikan dasar, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret, sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan dekat dengan dunia anak. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Pamungkas et al., 2021; Fadilah et al., 2023). Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami isi bacaan, struktur kalimat, serta makna teks secara lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, pembelajaran tidak lagi terbatas pada penggunaan buku teks dan metode ceramah, tetapi dapat dikembangkan melalui pemanfaatan media digital yang interaktif. Salah satu media pembelajaran digital yang relevan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar adalah komik digital. Komik digital menyajikan materi dalam bentuk cerita bergambar yang dipadukan dengan teks dan dialog sederhana, sehingga mampu menarik minat baca siswa serta membantu mereka memahami isi bacaan secara lebih konkret (Yanwastika, 2022; Mikamahuly et al., 2023). Melalui komik digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

Agar pembelajaran tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, pengembangan media pembelajaran juga perlu memperhatikan penanaman nilai-nilai karakter dan kearifan lokal. Salah satu konsep kearifan lokal yang relevan untuk diintegrasikan dalam pembelajaran adalah Tri Hita Karana, yang menekankan keharmonisan hubungan manusia dengan Tuhan (Parahyangan), sesama manusia (Pawongan), dan lingkungan

alam (Palemahan) (Satria, 2020; Putriasih, 2020). Integrasi nilai-nilai Tri Hita Karana dalam media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi pelajaran sekaligus menanamkan sikap religius, sosial, dan kepedulian terhadap lingkungan sejak dini.

Pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis Tri Hita Karana pada pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual bagi siswa kelas III sekolah dasar. Media ini tidak hanya menyajikan materi Bahasa Indonesia secara visual dan naratif, tetapi juga mengaitkannya dengan nilai-nilai kehidupan yang dekat dengan keseharian siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif terhadap materi Bahasa Indonesia, tetapi juga mengembangkan karakter dan kesadaran budaya lokal.

B. Definisi Operasional

Aspek yang perlu dikembangkan dalam instrumen ini meliputi materi yang disajikan secara jelas, tepat, dan memiliki kedalaman yang memadai. Selain itu, penggunaan bahasa harus komunikatif dan mudah dipahami siswa agar materi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kisi-kisi validasi ahli materi disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar (KD) dalam buku siswa Bahasa Indonesia Kurikulum Merdeka. KD menjadi pedoman utama untuk memastikan isi komik sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga jika tercapai berarti siswa telah menguasai KD. Selain itu, aspek bahasa diperhatikan melalui penggunaan kalimat yang mudah dipahami, ejaan yang benar, dan pemilihan kata yang tepat agar materi lebih jelas dan efektif dipahami siswa. serta keterpaduan isi cerita dengan nilai-nilai Tri Hita Karana yang meliputi Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan.

KISI-KISI AHLI MATERI
PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS TRI HITA KARANA PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

No	Kriteria	Indikator	No. Item
1	Materi	Kejelasan materi pembelajaran.	1-2
		Kesesuaian soal dengan materi dan tujuan pembelajaran.	2-4
		Kejelasan dan kedalaman materi yang ditampilkan.	5-6
2	Bahasa	Kejelasan informasi yang disampaikan.	7-8
		Ketepatan penggunaan bahasa dan tanda baca.	9
		Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.	10

INSTRUMEN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS TRI HITA KARANA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi	: Bahasa Indonesia
Sasaran Pengembangan	: Siswa kelas III SD Negeri 1
Pembimbing	: 1. Dr. Gusti Ayu Putu Sukma Trisna, S.Pd., M.Pd. 2. Ketut Herya Darma Utami, S.Pd., M.Pd.
Pengembang	: Ni Komang Dina Septiani

A. Tujuan Umum

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari materi dalam media komik digital berbasis Tri Hita Karana dalam meningkatkan keterampilan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian Instrumen

Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk mengisi identitas diri terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan, sebelum mengisi instrumen validitas di bawah ini. Selanjutnya, Bapak/Ibu dapat memberikan evaluasi pada setiap pertanyaan yang telah disediakan dengan memberikan tanda check list (✓) pada kolom skor penilaian yang telah tersedia. Adapun rentang skala dalam penilaian yang menggunakan skala empat dengan keterangan sebagai berikut:

4= Sangat Setuju

3= Setuju

2= Tidak Setuju

1= Sangat Tidak Setuju

Dimohonkan kritik dan saran dari Bapak/Ibu terhadap masing-masing komponen penilaian yang dapat dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

C. Tabel Instrumen Validitas Ahli Materi Pembelajaran

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Materi						
1.	Materi pembelajaran disampaikan secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas III Sekolah Dasar.	✓				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia.	✓				
3.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital sesuai dengan materi yang disajikan.	✓				
4.	Soal atau pertanyaan dalam komik digital mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.		✓			
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa kelas III Sekolah Dasar.		✓			
6.	Materi yang disajikan runtut sehingga membantu siswa memahami isi bacaan.	✓				
B. Bahasa						
7.	Informasi dalam komik digital tersampaikan secara jelas dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓				
8.	Penyampaian informasi dalam komik digital mendukung pemahaman isi cerita oleh siswa.	✓				
9.	Penggunaan bahasa dan tanda baca dalam komik digital sudah tepat dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	✓				
10.	Kalimat yang digunakan dalam komik digital sederhana sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas					

III Sekolah.	✓				
--------------	---	--	--	--	--

A. Komentar

Sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas 3 sekolah dasar.

B. Kesimpulan

Media Komik Berbasis Tri Hita Karana ini dinyatakan.

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 24 Februari 2026

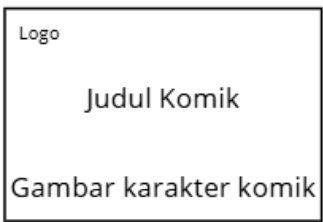
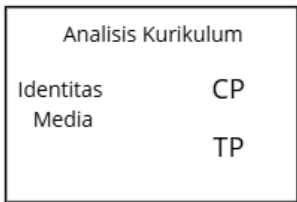
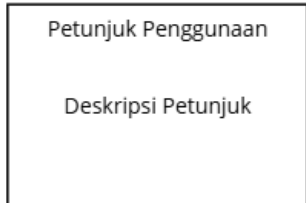
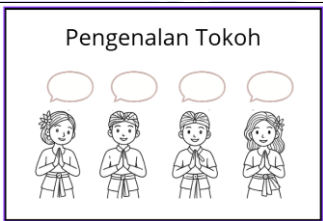
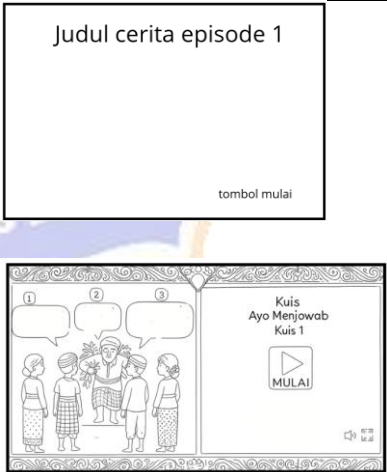
Ahli,



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

NIP: 1973122320210502362

Lampiran 9 *Storyboard* dan Tampilan Media

No	Halaman	Deskripsi Tampilan	Sketsa Tampilan
1	Halaman Cover	Menampilkan judul media “Komik Digital Bahasa Indonesia Berbasis Tri Hita Karana”, gambar tokoh utama	
2	Menu Utama	Menampilkan menu: CP & TP, Profil.	
3	Petunjuk	Menampilkan cara penggunaan media dan game.	
4	Pengenalan Tokoh	Menampilkan 4 tokoh utama dalam cerita (nama setiap tokoh bernuansa lokal Bali)	
4	Isi komik dan Kuis evaluasi	Menampilkan 3 episode cerita komik menyesuaikan dengan konsep Tri Hita Karana, serta menyertakan kuis di setiap episodenya	
5	Evaluasi	Game evaluasi dari keseluruhan episode komik	

6	Rangkuman dan daftar rujukan	Menampilkan rangkuman materi dan beberapa rujukan yang digunakan dalam komik	
6	Profil	Menampilkan identitas pengembang.	
7	Penutup	Ucapan terima kasih.	

Produk komik digital *flipbook* berbasis Tri Hita Karana dapat diakses melalui kode QR dan tautan yang tercantum di bawah ini. Guru dan siswa dapat membuka media dengan memindai kode QR atau mengakses tautan menggunakan perangkat digital yang terhubung ke internet. Penyediaan kode QR dan tautan bertujuan untuk mempermudah penggunaan media tanpa harus mengetik alamat secara manual. Berikut tautan dan kode QR komik digital *flipbook* berbasis Tri Hita Karana.



Tautan:

<https://heyzine.com/flip-book/07e4881ea9.html>

Lampiran 10 Data Soal *Pretest* dan *Posttest*

LEMBAR JAWABAN *PRETEST*

MATA PELAJARAN : *Matematika*
NAMA : *Putri Adhika*
HARI/TGL : *Kamis / 5-3-2020*
KELAS : *3*
NOMOR/ABSEN : *10*

75

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$S=5$
 $B=15$

LEMBAR JAWABAN PRETEST

MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia
 NAMA : ARYAN Maha Rizki
 HARI/TGL : Kamis 5/3/2020
 KELAS : 3
 NOMOR/ABSEN : 3

60

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$S=8$
 $B=12$

LEMBAR JAWABAN PRETEST

MATA PELAJARAN : bahasa Indonesia
 NAMA : putri bilkis
 HARI/TGL : kms/15
 KELAS : III/3
 NOMOR/ABSEN : 28

70

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	X	C	D
2	A	B	X	D
3	A	B	X	D
4	A	X	C	D
5	X	B	C	D
6	X	B	C	D
7	A	X	C	D
8	X	B	X	D
9	X	B	C	D
10	X	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	X	B	C	D
12	A	X	C	D
13	A	X	C	D
14	A	B	X	D
15	A	X	C	D
16	A	X	C	D
17	A	X	C	D
18	A	X	C	D
19	A	X	C	D
20	A	B	X	D

$S = 6$
 $B = 14$

LEMBAR JAWABAN PRETEST

MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia
 NAMA : azalea
 HARI/TGL : 5/5/2026
 KELAS : III
 NOMOR/ABSEN : 5

75

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D		NO	A	B	C	D	
✓ 1	X	B	C	D	✓	11	A	B	X	D	✓
✓ 2	A	B	X	D		12	A	X	C	D	✓
✓ 3	A	B	X	D		13	A	X	C	D	✓
✓ 4	A	X	C	D		14	A	B	X	D	✓
✓ 5	A	B	X	D		15	A	X	C	D	✓
✓ 6	A	X	C	D		16	A	X	C	D	✓
✓ 7	A	B	C	X		17	A	X	C	D	✓
✓ 8	A	B	X	D		18	A	X	C	D	✓
✓ 9	X	B	C	D		19	A	B	X	D	✓
✓ 10	X	B	C	D		20	A	B	X	D	✓

S=5

B=15

LEMBAR JAWABAN PRETEST

MATA PELAJARAN : Bahasa Indonesia
 NAMA : Agus
 HARI/TGL : Kamis 14/05/2019
 KELAS : 3
 NOMOR/ABSEN : 20

70

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	☒ A	☐ B	☐ C	☐ D
2	☐ A	☐ B	☒ C	☐ D
3	☐ A	☐ B	☒ C	☐ D
4	☐ A	☒ B	☐ C	☐ D
5	☒ A	☐ B	☐ C	☐ D
6	☐ A	☒ B	☐ C	☐ D
7	☐ A	☐ B	☒ C	☐ D
8	☐ A	☐ B	☒ C	☐ D
9	☒ A	☐ B	☐ C	☐ D
10	☒ A	☐ B	☐ C	☐ D

NO	A	B	C	D
11	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
12	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
13	☐ A	☒ B	☐ C	☐ D
14	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
15	☐ A	☒ B	☐ C	☐ D
16	☐ A	☒ B	☐ C	☐ D
17	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
18	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
19	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D
20	☐ A	☐ B	☐ C	☐ D

S=6
 B=14

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

MATA PELAJARAN :
 NAMA : *wahyu*
 HARI/TGL :
 KELAS :
 NOMOR/ABSEN : *34*



PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$$S = 4$$

$$B = 16$$

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

MATA PELAJARAN :
 NAMA : Keisha
 HARI/TGL :
 KELAS :
 NOMOR/ABSEN : 15

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$S = 3$
 $B = 17$

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

MATA PELAJARAN :
 NAMA : Dericapadi
 HARI/TGL :
 KELAS :
 NOMOR/ABSEN : 10

90

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$S = 2$
 $B = 18$

7

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

MATA PELAJARAN :
 NAMA : Satiq
 HARI/TGL :
 KELAS : 3
 NOMOR/ABSEN : 13

90

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$$S = 2$$

$$B = 18$$

LEMBAR JAWABAN POSTTEST

MATA PELAJARAN :
 NAMA : Santia
 HARI/TGL :
 KELAS :
 NOMOR/ABSEN : 22

95

PILIHAN GANDA

NO	A	B	C	D
1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

NO	A	B	C	D
11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

$$S=1$$

$$B=19$$

Lampiran 11 Perhitungan Uji Validitas Media dan Materi

1. Uji Validitas Media

BUTIR	Penilai		s1	s2	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	Ahli I	Ahli II						
1	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
2	4	3	3	2	5	6	0,83333	TINGGI
3	3	4	2	3	5	6	0,83333	TINGGI
4	4	3	3	2	5	6	0,83333	TINGGI
5	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
6	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
7	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
8	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
9	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
10	3	3	2	2	4	6	0,66667	SEDANG
Butir 1-10	38	37	28	27	55	0,91667	TINGGI	

2. Uji Validitas Materi

BUTIR	Penilai		s1	s2	$\sum s$	n(c-1)	V	Ket
	Ahli I	Ahli II						
1	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
2	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
3	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
4	4	3	3	2	5	6	0,83333	TINGGI
5	4	3	3	2	5	6	0,83333	TINGGI
6	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
7	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
8	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
9	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
10	4	4	3	3	6	6	1	TINGGI
Butir 1-10	40	38	30	28	58	0,96667	TINGGI	

Lampiran 12 Data dan Hasil Uji Kepraktisan

Responden	Nomor Soal/Skor Hasil Angket										Jumlah $\sum x$	Skor Maks SMI	%	% Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10				
Responden 1	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	92,85714286
Responden 2	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	39	40	97,5	
Responden 3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	36	40	90	
Responden 4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	38	40	95	
Responden 5	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	36	40	90	
Responden 6	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	39	40	97,5	
Responden 7	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	40	87,5	
Responden 8	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	38	40	95	
Responden 9	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	
Responden 10	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	40	95	
Responden 11	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	35	40	87,5	
Responden 12	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	39	40	97,5	
Responden 13	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	35	40	87,5	
Responden 14	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	
Responden 15	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	35	40	87,5	
Responden 16	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	39	40	97,5	
Responden 17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	40	87,5	
Responden 18	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	38	40	95	
Responden 19	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	
Responden 20	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	34	40	85	
Responden 21	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	35	40	87,5	
Responden 22	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	39	40	97,5	
Responden 23	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	40	40	100	
Responden 24	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	38	40	95	
Responden 25	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	40	95	
Responden 26	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	40	95	
Responden 27	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	38	40	95	
Responden 28	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	39	40	97,5	
Responden 29	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	38	40	95	
Responden 30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	35	40	87,5	
Responden 31	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	35	40	87,5	
Responden 32	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	37	40	92,5	
Responden 33	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	38	40	95	
Responden 34	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	36	40	90	
Responden 35	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3				
Jumlah	$\sum x$	132	133	128	128	129	130	132	130	132	126			
Skor Maks	SMI	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140			
%		94,3	95	91,4	91,4	92,1	92,9	94,3	92,9	94,3	90			
Rata-Rata (%)		92,85714286												



Lampiran 13 Hasil Perhitungan Validitas Isi Instrumen

1. Validitas Isi Instrumen Ahli Media

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Tidak Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument ahli media berada pada kategori **sangat tinggi**.

2. Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Tidak Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument ahli materi berada pada kategori **sangat tinggi**.

3. Validitas Isi Instrumen Kepraktisan

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Tidak Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument respon siswa berada pada kategori **sangat tinggi**.

4. Validitas Isi Instrumen Efektivitas

Pengujian validitas isi instrumen ini telah diuji oleh dua ahli (*judges*). *Judges* I adalah Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd., dan *judges* II Adalah Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd. Adapun hasil perhitungan validitas isi instrumen sebagai berikut.

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Tidak Relevan
Judges II	Tidak Relevan	-	-
	Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan data di atas, maka dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A+B+C+D}$$

$$V = \frac{20}{0+0+0+20}$$

$$V = \frac{20}{20}$$

$$V = 1.00$$

Maka dapat ditarik Kesimpulan bahwa validitas isi instrument efektivitas berada pada kategori **sangat tinggi**.

1. Uji Normalitas

2. Uji Homogenitas

3. Uji -t

Paired Samples Test										
		Paired Differences						Significance		
				95% Confidence Interval of the Difference						
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	Pre Test - Post Test	-6.029	2.959	.507	-7.062	-4.997	-11.881	33	<.001	<.001

Lampiran 15 Hasil Uji Butir Soal

1. Validitas Butir Soal

		Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	SkorTotal
Soal02	Sig. (2-tailed)	<.001	.001	.268	<.001	<.001	.268	.001	<.001	<.001	<.001	.001	.001	.029	.001	<.001	.001	<.001	.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	1.000	.348	-.104	.542	.595	-.104	.348	.740	.595	.740	.348	.348	.374	.348	.740	.348	.542	.348	.701
Soal03	Sig. (2-tailed)	<.001	.082	.612	.004	.001	.612	.082	<.001	.001	<.001	.082	.082	.060	.082	<.001	.082	.004	.082	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	1	.348	-.104	.542	.595	-.104	.348	.740	.595	.740	.348	.348	.374	.348	.740	.348	.542	.348	.701
Soal04	Sig. (2-tailed)	.082	.019	.027	.014	.019	.019	.001	.014	.001	<.001	<.001	.367	.019	.001	<.001	.027	<.001	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	-.104	.458	1	.433	.150	1.000	-.083	.225	.150	.225	.458	.458	.184	-.083	.225	.458	.433	.458	.391
Soal05	Sig. (2-tailed)	.612	.019	.027	.464	<.001	.686	.268	.464	.268	.019	.019	.367	.686	.268	.019	.027	.019	.048	.048
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.542	.433	.433	1	.535	.433	.433	.732	.535	.732	.433	.433	.228	.433	.732	.433	1.000	.433	.789
Soal06	Sig. (2-tailed)	.004	.027	.027		.005	.027	.027	<.001	.005	<.001	.027	.027	.262	.027	<.001	.027	<.001	.027	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.595	.476	.150	.535	1	.150	.476	.804	1.000	.804	.476	.476	.491	.476	.804	.476	.535	.476	.822
Soal07	Sig. (2-tailed)	.001	.014	.464	.005		.464	.014	<.001	<.001	.014	.014	.011	.014	<.001	.014	.005	.014	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	-.104	.458	1.000	.433	.150	1	-.083	.225	.150	.225	.458	.458	.184	-.083	.225	.458	.433	.458	.391
Soal08	Sig. (2-tailed)	.612	.019	<.001	.027	.464		.686	.268	.464	.268	.019	.019	.367	.686	.268	.019	.027	.019	.048
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.348	.458	-.083	.433	.476	1	-.083	.225	.476	.592	.458	.458	-.158	1.000	.592	.458	.433	.458	.588
Soal09	Sig. (2-tailed)	.082	.019	.686	.027	.014	.686		.001	.014	.001	.019	.019	.440	<.001	.001	.019	.027	.019	.002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.740	.592	.225	.732	.804	.225	.592	1	.804	1.000	.592	.592	.428	.592	1.000	.592	.732	.592	.947
Soal13	Sig. (2-tailed)	.082	<.001	.019	.027	.014	.019	.019	.001	.014	.001		<.001	.367	.019	.001	<.001	.027	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.348	1.000	.458	.433	.476	.458	.458	.592	.476	.592	1	1.000	.184	.458	.592	1.000	.433	1.000	.758
Soal14	Sig. (2-tailed)	.082	<.001	.019	.027	.014	.019	.019	.001	.014	.001	<.001		.367	.019	.001	<.001	.027	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.374	.184	.184	.228	.491	.184	-.158	.428	.491	.428	.184	.184	1	-.158	.428	.184	.228	.184	.438
Soal15	Sig. (2-tailed)	.060	.367	.367	.262	.011	.367	.440	.029	.011	.029	.367	.367		.440	.029	.367	.262	.367	.025
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.348	.458	-.083	.433	.476	-.083	1.000	.592	.476	.592	.458	.458	-.158	1	.592	.458	.433	.458	.588
Soal16	Sig. (2-tailed)	.082	.019	.686	.027	.014	.686	<.001	.001	.014	.001	.019	.019	.440		.001	.019	.027	.019	.002
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.740	.592	.225	.732	.804	.225	.592	1.000	.804	1.000	.592	.592	.428	.592	1	.592	.732	.592	.947
Soal17	Sig. (2-tailed)	<.001	.001	.268	<.001	<.001	.268	.001	<.001	<.001	.001	.001	.029	.001		.001	<.001	.001	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.348	1.000	.458	.433	.476	.458	.458	.592	.476	.592	1.000	1.000	.184	.458	.592	1	.433	1.000	.758
Soal18	Sig. (2-tailed)	.082	<.001	.019	.027	.014	.019	.019	.001	.014	.001	<.001	<.001	.367	.019	.001		.027	<.001	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.542	.433	.433	1.000	.535	.433	.433	.732	.535	.732	.433	.433	.228	.433	.732	.433	1	.433	.789
Soal19	Sig. (2-tailed)	.004	.027	.027	<.001	.005	.027	.027	<.001	.005	<.001	.027	.027	.262	.027	<.001	.027		.027	<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.348	1.000	.458	.433	.476	.458	.458	.592	.476	.592	1.000	1.000	.184	.458	.592	1.000	.433	1	.758
Soal20	Sig. (2-tailed)	.082	<.001	.019	.027	.014	.019	.019	.001	.014	.001	<.001	<.001	.367	.019	.001	<.001	.027		<.001
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.701	.758	.391	.789	.822	.391	.588	.947	.822	.947	.758	.758	.438	.588	.947	.758	.789	.758	1
SkorTotal	Sig. (2-tailed)	<.001	<.001	.048	<.001	<.001	.048	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	<.001	.025	.002	<.001	<.001	<.001	<.001	
	N	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Pearson Correlation	.740	.592	.225	.732	.804	.225	.592	1	.804	1.000	.592	.592	.428	.592	1.000	.592	.732	.592	.947

2. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.954	20

3. Daya Beda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal01	16.12	23.386	.938	.947
Soal02	16.04	24.918	.667	.952
Soal03	16.04	24.918	.667	.952
Soal04	16.00	25.120	.734	.951
Soal05	16.00	26.160	.345	.955
Soal06	16.23	23.545	.750	.951
Soal07	16.19	23.522	.790	.950
Soal08	16.00	26.160	.345	.955
Soal09	16.00	25.600	.553	.953
Soal10	16.12	23.386	.938	.947
Soal11	16.19	23.522	.790	.950
Soal12	16.12	23.386	.938	.947
Soal13	16.00	25.120	.734	.951
Soal14	16.00	25.120	.734	.951
Soal15	16.15	25.415	.368	.957
Soal16	16.00	25.600	.553	.953
Soal17	16.12	23.386	.938	.947
Soal18	16.00	25.120	.734	.951
Soal19	16.23	23.545	.750	.951
Soal20	16.00	25.120	.734	.951

4. Tingkat Kesukaran

	Soal01	Soal02	Soal03	Soal04	Soal05	Soal06	Soal07	Soal08	Soal09	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16
N Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26	26
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	.81	.88	.88	.92	.92	.69	.73	.92	.92	.81	.73	.81	.92	.92	.77	.92
Maximum	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Soal17	Soal18	Soal19	Soal20
26	26	26	26
0	0	0	0
.81	.92	.69	.92
1	1	1	1

Lampiran 16 Modul Ajar



MODUL AJAR

Bahasa Indonesia

Kelas III Sekolah Dasar

Bab IV
Seyum Di Sekitarku

Tahun Ajaran 2025/2026



Disusun Oleh:
Ni Komang Dina Septiani

A. IDENTITAS

Nama Penyusun	: Ni Komang Dina Septiani
Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Banjar Bali
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Bab / Topik	: IV / Senyum di Sekitarku
Fase	: B
Kelas/Semester	: 3/1
Alokasi Waktu	: 3JP

A. 8 DIMENSI PROFIL KELULUSAN

Dimensi profil kelulusan yang relevan:	
Keimanan dan Ketakwaan	[✓]
Kewargaan	
Penalaran Kritis	[✓]
Kreativitas	[✓]
Kolaborasi	[✓]
Kemandirian	[✓]
Kesehatan	
Komunikasi	[✓]

B. 7 KEGIATAN ANAK INDONESIA HEBAT

Menanyakan tentang pelaksanaan 7 kegiatan Anak Indonesia Hebat:
"Anak-anak hebat, sebelum kita mulai pelajaran, Ibu/Bapak ingin tahu, siapa di antara kalian yang tadi pagi sudah melakukan '7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat'? Coba angkat tangan yang sudah:
1. Sudahkah bangun tidur tepat waktu?
2. Sudahkah beribadah di pagi hari?
3. Sudahkah berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya?
4. Sudahkah gemar belajar dengan membaca buku atau mengulang pelajaran kemarin?
5. Sudahkah makan sehat dan bergizi untuk sarapan tadi?
6. Sudahkah melakukan bermasyarakat seperti menyapa tetangga?
7. Dan yang paling penting, tadi malam sudah tidur cepat agar pagi ini segar?"

C. CAPAIAN DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran Fase B
Pada akhir fase B, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar, kepada teman sebaya dan orang dewasa tentang hal-hal menarik di lingkungan sekitar melalui berbagai kegiatan berbahasa dan bersastra dengan topik yang beragam dan sesuai dengan tujuan. Peserta didik mampu membaca dengan fasih dan lancar

Fase B Berdasarkan Elemen	
Menyimak	Memahami ide pokok suatu informasi dari teks nonsastra berbentuk teks aural (teks yang dibacakan dan/atau didengarkan); dan memahami isi teks sastra berbentuk teks aural.
Membaca dan Memirsa	Membaca kata-kata baru dengan fasih dari bacaan dan/atau tayangan yang dipirsa; dan memahami ide pokok, ide pendukung, pesan, dan informasi dalam teks sastra dan nonsastra berbentuk cetak dan/atau elektronik.
Berbicara dan Mempresentasikan	Menyajikan pendapat dengan pilihan kata dan sikap tubuh/gestur yang sesuai, menggunakan volume dan intonasi yang tepat sesuai konteks; menanggapi diskusi sesuai tata cara; dan menceritakan kembali isi dan/atau informasi dari berbagai tipe teks yang dibaca, dipirsa, atau didengar.
Menulis	Menulis berbagai tipe teks sederhana dengan rangkaian kalimat yang beragam; dan menggunakan kaidah kebahasaan dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif untuk menulis teks sesuai dengan konteks.
Tujuan Pembelajaran	Melalui kegiatan berkelompok atau mandiri, peserta didik mampu berpendapat dan menanggapi pendapat teman, menilai gambar dan warna pada ilustrasi, juga menuliskan ide pokok, ide pendukung, dan kesimpulan bacaan dengan benar.
Topik Pembelajaran	Ide Pokok dalam Teks Aural

D. MATERI PEMBELAJARAN

Ide Pokok dalam Teks Aural
1. Jenis Pengetahuan: - Konseptual : Peserta didik telah memiliki pengetahuan dasar tentang makna ide pokok dalam sebuah teks yang dibacakan (teks aural). - Prosedural: Peserta didik memahami langkah-langkah dalam menemukan ide pokok dan makna dari teks aural, yaitu dengan menyimak secara saksama, mengenali kalimat atau bagian teks yang paling penting, mencatat kata kunci, serta menjawab pertanyaan terkait isi atau makna dari syair lagu yang dibacakan guru. 2. Relevansi Kehidupan Nyata Kemampuan memahami ide pokok dan makna dari teks yang didengar sangat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik dapat menerapkannya saat menyimak lagu, mendengarkan cerita, arahan guru, atau petunjuk kegiatan, sehingga mereka mampu menangkap inti pesan dan mengungkapkan kembali maknanya dengan jelas dan tepat. 3. Tingkat Kesulitan: Sedang 4. Struktur Materi - Memahami pengertian ide pokok dalam teks aural (teks yang dibacakan). - Mengenali letak ide pokok dari syair lagu yang dibacakan guru. - Menemukan ide pokok dan makna teks melalui kegiatan menyimak aktif. - Menjawab pertanyaan tentang makna isi teks atau syair lagu berdasarkan ide pokok yang telah ditemukan.

5. Dimensi Profil Lulusan

- a) DPL 3: Penalaran Kritis (Menganalisis isi dan makna dari teks aural)
- b) DPL 4: Kreativitas (Menjawab pertanyaan atau petunjuk yang ada di LKPD)
- c) DPL 5: Kolaborasi (Kerja sama dalam kegiatan diskusi)
- d) DPL 8: Komunikasi (Menyampaikan hasil jawaban pada LKPD)

E. SARANA DAN PRASARANA**Media Pembelajaran**

1. Laptop/komputer dan proyektor (untuk menampilkan bentuk-bentuk awalan me sesuai dengan materi yang diberikan)
2. **Komik Digital berbasis *Tri Hita Karana***
3. LKPD (Lembar Kerja Siswa) tentang ide pokok dalam teks aural
4. Ruang kelas
5. Meja dan kursi
6. Papan tulis/spidol.

Sumber Belajar :

1. Sumber Utama
 - Buku Bahasa Indonesia kelas III SD
 - **Komik Digital berbasis *Tri Hita Karana***
2. Sumber Alternatif
 - Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.

Persiapan Pembelajaran :

- a. Memastikan semua sarana prasarana, alat, dan bahan tersedia
- b. Memastikan kondisi kelas kondusif
- c. Mempersiapkan bahan tayang
- d. Mempersiapkan lembar kerja siswa

F. TARGET PESERTA DIDIK

Target Peserta Didik:	Jumlah Siswa :
Peserta didik Reguler	34 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :	Jenis Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran • Asesmen individu • Asesmen kelompok	• Tertulis

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Pendekatan <i>Deep Learning</i> • Tatap muka	• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)

Metode Pembelajaran :	Strategi Pembelajaran
• <i>Cooperative Learning Tipe STAD (Student Team Achievement Division)</i> • Pengamatan bercerita • Membaca • Tanya jawab • Diskusi (kerja kelompok) • Penugasan	• Menyimak • Membaca dan memirsa • Berbicara, berdiskusi, dan mempresentasikan • Menulis

H. PERTANYAAN PEMANTIK

Menyimak Informasi

1. Pernahkah kalian mendengar suara hewan di sekitar rumah pada pagi hari? Hewan apa saja yang biasanya kalian dengar?
2. Menurut kalian, mengapa setiap hewan memiliki suara yang berbeda-beda?
3. Bagaimana cara kalian membedakan hewan berdasarkan ciri-cirinya?
4. Apa manfaat kita mengenal ciri-ciri hewan yang ada di sekitar kita?

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

Kegiatan Pendahuluan

1. Guru membuka kelas dengan mengucapkan salam, menanyakan kabar, dan doa bersama. (Religius).
2. Lalu dilanjutkan dengan cek kehadiran yang dilakukan oleh guru.
3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak Indonesia Hebat. Seperti :
 - Sudahkah bangun tidur tepat waktu?
 - Sudahkah beribadah (salat, berdoa, atau kegiatan keagamaan lainnya) di pagi hari?
 - Sudahkah berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya?
4. Guru mengajak murid untuk melakukan regulasi emosi terlebih dahulu dengan diam sejenak dan mengatur napas, untuk mengontrol emosi murid.
5. Guru mengajak siswa melakukan *warming up* yaitu dengan melakukan tepuk semangat atau kegiatan lainnya, hal ini dapat membantu meningkatkan fokus siswa dalam proses pembelajaran.
6. Guru memandu refleksi melalui pertanyaan pemantik:
 - Pernahkah kalian mendengar suara hewan di sekitar rumah pada pagi hari? Hewan apa saja yang biasanya kalian dengar?
 - Menurut kalian, mengapa setiap hewan memiliki suara yang berbeda-beda?
 - Bagaimana cara kalian membedakan hewan berdasarkan ciri-cirinya?
 - Apa manfaat kita mengenal ciri-ciri hewan yang ada di sekitar kita?

Guru mengingatkan murid mengenai materi-materi yang sudah dipelajari sebelumnya.

Kegiatan Inti



Siap-Siap Belajar

Fase 1: Penyampaian Tujuan dan Motivasi (*Class Presentation*)

1. Guru membuka pembelajaran dengan *ice breaking* “Tebak Suara”.

2. Guru memutar beberapa potongan suara yang relevan dengan isi komik digital, misalnya:
3. Murid menebak suara tersebut untuk melatih fokus dan kepekaan dalam menyimak.
4. Guru kemudian menampilkan cuplikan halaman awal **Komik Digital “Sahabat Harmoni”** melalui LCD/proyektor.
5. Guru membacakan salah satu dialog komik dengan intonasi dan ekspresi yang tepat, lalu bertanya:
 - “Menurut kalian, kegiatan apa yang sedang dilakukan tokoh dalam komik ini?”
 - “Nilai apa yang terlihat dari tindakan tokoh tersebut?”
6. Guru mengaitkan isi komik dengan kehidupan sehari-hari siswa, misalnya:
 - Pentingnya sembahyang sebelum beraktivitas.
 - Membantu orang tua dan sesama.
 - Menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran:
 - “Hari ini kita akan belajar menemukan ide pokok dan ide pendukung dari teks cerita melalui Komik Digital Sahabat Harmoni.”
8. Guru menjelaskan langkah-langkah pembelajaran model STAD, pentingnya kerja sama kelompok, serta penilaian berbasis tim.
9. Siswa menyimak penjelasan guru dan bersiap mengikuti kegiatan kelompok dengan membuka komik digital (melalui perangkat/laptop/layar kelas).

Nilai Deep Learning:

- **Mindful:** siswa fokus membaca dan menyimak dialog komik dengan penuh perhatian.
- **Meaningful:** siswa mengaitkan isi komik dengan pengalaman nyata mereka (di rumah, desa, dan sekolah).

Fase 2: Kegiatan Kelompok (Team Study)

[Mindful Learning – Kolaborasi & Kreativitas]

10. Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil (4–5 orang secara heterogen).
11. Guru membagikan **LKPD berbasis komik digital** yang berisi:
 - Kolom identifikasi tokoh, tempat, dan peristiwa.
 - Tabel ide pokok dan ide pendukung.
 - Kolom kesimpulan cerita.
12. Siswa membaca kembali bagian komik digital (misalnya bagian membantu Kakek Sura atau kerja bakti) secara berkelompok.
13. Dalam kelompok, siswa mendiskusikan:
 - Kalimat/dialog yang menunjukkan ide pokok.
 - Informasi pendukung yang memperjelas ide utama.
 - Mengerjakan kuis pada komik digital
14. Guru berkeliling mendampingi dan membantu kelompok yang masih kesulitan menentukan ide pokok.
15. Murid menuliskan hasil diskusi pada LKPD, misalnya:
 - Menuliskan ide pokok pada kolom yang tersedia.
 - Menghubungkan cerita dengan nilai Tri Hita Karana.

Nilai Deep Learning:

- **Mindful:** murid membaca dialog dengan fokus dan teliti.

- **Meaningful:** murid memahami bahwa membantu sesama dan menjaga lingkungan adalah bagian dari nilai kehidupan.
- **Joyful:** pembelajaran menggunakan komik digital membuat suasana lebih menarik dan tidak membosankan.

Fase 3: Membimbing Kelompok dalam Belajar dan Bekerja

[Joyful Learning – Pembelajaran Menyenangkan]

16. Guru memberikan bimbingan langsung pada setiap kelompok untuk memastikan pemahaman terhadap ide pokok.
17. murid mendiskusikan kosakata sulit dalam komik, seperti:
 - “Kerja bakti”
 - “Padmasana”
 - “Gotong royong”
18. Setiap kelompok melengkapi bagian LKPD yang meminta murid menuliskan:
 - Ide pokok cerita pada bagian desa.
 - Ide pokok cerita pada bagian sekolah.
 - Kesimpulan cerita secara keseluruhan.
19. Guru memberikan penguatan dengan menjelaskan bahwa:
 - Ide pokok adalah gagasan utama dalam suatu bagian cerita.
 - Ide pendukung adalah kalimat yang menjelaskan atau memperkuat ide pokok.
 - Komik digital membantu kita memahami cerita melalui gambar dan dialog.

Fase 4: Evaluasi

[Meaningful Learning – Pembelajaran Bermakna]

20. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas dengan menampilkan halaman komik yang dianalisis.
21. Kelompok lain menanggapi, memberikan pertanyaan, atau menambahkan pemahaman terhadap ide pokok cerita.
22. Guru memandu diskusi untuk menegaskan ide pokok, misalnya:
 - Bagian desa: “Kebersamaan dan kepedulian terhadap sesama serta lingkungan.”
 - Bagian sekolah: “Kerja sama dan tanggung jawab dalam menjaga kebersihan dan belajar.”
23. Guru memberikan apresiasi kepada kelompok yang menunjukkan kerja sama, ketelitian membaca komik, dan kemampuan menyimpulkan cerita.

Fase 5: Umpan Balik dan Refleksi

(Evaluation / Feedback & Reflection)

24. Guru menegaskan kembali konsep utama:
 - Komik Sahabat Harmoni mengandung ide pokok tentang kebersamaan, kepedulian, dan harmoni.
 - Membaca dengan saksama membantu kita menemukan pesan utama dalam teks cerita.
 - Gambar dalam komik membantu memahami isi cerita lebih mudah.

25. Guru menutup pembelajaran dengan ice breaking ringan “Satu Kata Bermakna”, di mana murid menyebut satu kata yang mewakili pengalaman belajar hari itu (misalnya: kompak, seru, peduli, bersyukur).

26. Guru memberikan umpan balik positif dan menyampaikan apresiasi terhadap usaha murid selama kegiatan kelompok serta penggunaan LKPD dengan baik.

Kegiatan Penutup

- Murid membuat *resume* secara kreatif dengan bimbingan guru.
- Murid mengajukan pertanyaan-pertanyaan untuk menguatkan pemahaman terhadap materi
- Guru memberikan tugas membaca materi untuk pertemuan selanjutnya.
- Guru menutup pembelajaran dengan mempersilakan peserta didik untuk berdoa dan mensyukuri segala nikmat yang diberikan Tuhan YME (Jika pembelajaran di jam terakhir)

J. PEMAHAMAN BERMAKNA

Pemahaman bermakna:

Peserta didik akan mendapatkan pemahaman bermakna melalui kegiatan pembelajaran mengenai tentang makna ide pokok dalam sebuah teks aural, dikarenakan peserta didik akan mendapatkan pengetahuan tentang ide pokok dalam sebuah teks aural.

K. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Formatif :

1. Asesmen Awal Pembelajaran

Jenis asesmen : kuisioner

Petunjuk : Guru memberikan siswa kuisioner kepada siswa untuk di jawab

Nama :

Absen :

Centang pada bagian jawaban “Benar” atau “Salah” yang terkait pada pernyataan dibawah ini

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1	Membaca komik digital harus dilakukan secara berurutan agar isi cerita mudah dipahami.		
2	Ide pokok adalah kalimat penjelas yang mendukung gagasan utama dalam suatu paragraf.		
3	Saat membaca komik, gambar tidak membantu memahami isi cerita karena yang penting hanya dialognya.		
4	Ide pendukung tidak berhubungan dengan ide pokok dalam suatu bacaan.		
5	Menyimak dan membaca dengan saksama membantu siswa menemukan pesan utama dalam cerita.		

2. Asesmen Proses Pembelajaran

a. Asesmen Afektif (Sikap)

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Beriman	Melakukan sesi doa dan persembahyangan	Melakukan doa dan persembahyangan	Kurang disiplin dalam melaksanakan doa	Tidak melakukan doa dan persembahyangan

	dengan baik dan disiplin	dengan cukup disiplin dan baik	dan persembahyangan	dalam pembelajaran
Berpikir Kritis	berpikir kritis saat menjawab pertanyaan yang diberikan	Berpikir cukup kritis saat menjawab pertanyaan	Kurang berpikir kritis atau menjawab pertanyaan seadanya saja	Tidak dapat menjawab pertanyaan
Kerjasama dalam kelompok	Mampu bekerja sama dengan kelompok dan berkontribusi aktif di kelompoknya	cukup mampu untuk bekerja sama dan berkontribusi cukup aktif di kelompoknya	Kurang mampu untuk bekerja sama dan kurang berkontribusi	Tidak dapat bekerja sama dan tidak ada kontribusi untuk kelompok

Form penilaian

No	Nama	Beriman saat melakukan doa bersama	Berpikir kritis saat	Kerjasama dalam kelompok	Skor perolehan	Nilai
1						
2						
3						
4						
Dst						

Keterangan :

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$$

b. Asesmen Kognitif (Pengetahuan)

Jenis Asesmen : LKPD kelompok

Kriteria	Skor 4	Skor 3	Skor 2	Skor 1
Keaktifan Diskusi Bersama kelompok	Sangat aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Cukup aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Kurang aktif dalam melakukan diskusi dengan kelompok	Tidak dapat melakukan diskusi dengan kelompok
Pemahaman konsep LKPD (lembar Kerja Siswa)	Dapat memahami konsep LKPD dengan baik dan benar	Cukup mampu untuk memahami konsep LKPD	Kurang mampu memahami konsep LKPD yang diberikan	Tidak dapat memahami konsep LKPD yang diberikan.
Kemampuan berpikir kritis dalam memberikan contoh kutipan cerita pada cerita	Menjawab dengan detail dan jelas. Setiap alur cerita yang sesuai pada cerita yang telah disediakan	Menjawab dengan cukup detail dan jelas. Setiap alur cerita yang sesuai pada	Menjawab kurang detail dan jelas. Alur cerita yang pun masih ada yang kurang sesuai	Tidak mampu dalam menjawab soal yang diberikan

yang telah disediakan		cerita yang telah disediakan		
-----------------------	--	------------------------------	--	--

Form penilaian

No	Nama	Keaktifan diskusi	Pemahaman LKPD	Kemampuan berpikir kritis	Total skor
1					
2					
3					
4					
Dst					

$$Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$$

Asesmen Sumatif

Jenis Asesmen : Tes Tulis
 Bentuk : Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	Nomor Soal
1	Melalui menyimak syair lagu yang dibacakan guru, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang maknanya dengan tepat.	Peserta didik dapat mengidentifikasi ide pokok dari syair lagu yang dibacakan.	C1 – Mengingat	Pilihan Ganda	1
2	Melalui menyimak syair lagu yang dibacakan guru, peserta didik mampu menjawab pertanyaan tentang maknanya dengan tepat.	Peserta didik dapat menentukan kalimat utama dalam teks yang dibacakan.	C2 – Memahami	Pilihan Ganda	2
3	Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks sederhana.	Peserta didik dapat membedakan antara ide pokok dan ide pendukung dalam paragraf.	C2 – Memahami	Pilihan Ganda	3
4	Peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung pada teks sederhana.	Peserta didik dapat memilih ide pokok yang sesuai dengan isi paragraf yang dibacakan.	C3 – Menerapkan	Pilihan Ganda	4
5	Peserta didik mampu menyimpulkan isi teks dengan bahasa sendiri berdasarkan hasil	Peserta didik dapat menyimpulkan isi teks yang dibacakan	C4 – Menganalisis	Pilihan Ganda	5

	identifikasi ide pokok dan ide pendukung.	berdasarkan ide pokoknya.			
--	---	---------------------------	--	--	--

Pilihlah huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

Teks Syair Lagu (Disimak atau Dibacakan Guru):
*"Bangun pagi menggapai mimpi,
 Langkah kecil menuju pasti,
 Jangan takut jatuh lagi,
 Karena gagal bukan akhir sejati."*

Jawablah pertanyaan ini dengan tepat!

1. Apa ide pokok dari syair lagu di atas?
 - A. Gagal membuat seseorang takut mencoba
 - B. Setiap orang harus bangun pagi setiap hari
 - C. Semangat untuk terus berusaha meraih mimpi
 - D. Langkah kecil tidak penting untuk sukses
2. Kalimat manakah yang menjadi kalimat utama dalam syair tersebut?
 - A. Bangun pagi menggapai mimpi
 - B. Langkah kecil menuju pasti
 - C. Jangan takut jatuh lagi
 - D. Karena gagal bukan akhir sejati
3. Ide pendukung pada syair di atas adalah ...
 - A. Semangat berjuang harus terus dijaga
 - B. Gagal bukan berarti tidak bisa sukses
 - C. Menyerah adalah hal yang wajar
 - D. Langkah besar lebih penting daripada langkah kecil
4. Makna yang terkandung dalam syair lagu di atas adalah ...
 - A. Kegagalan harus dihindari agar sukses
 - B. Kita perlu tetap berjuang meski pernah gagal
 - C. Mimpi hanya bisa diraih jika tidak pernah salah
 - D. Kegagalan menunjukkan kita tidak berbakat
5. Pesan moral dari syair lagu tersebut adalah ...
 - A. Jangan takut mencoba lagi walau pernah gagal
 - B. Lebih baik berhenti jika gagal terus
 - C. Tidak perlu bermimpi terlalu tinggi
 - D. Gagal berarti akhir dari usaha

Kunci Jawaban :

1. C
2. A
3. B
4. B

5. A

No	Nama	Soal 1 – 5					Total skor
		1	2	3	4	5	
1							
2							
3							
4							
Dst							
Keterangan : Benar = 1 Salah = 0		Presentase soal benar $Nilai = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{kor Maksimal}} \times 100$					

Refleksi Guru Dan Siswa Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Materi menyimak informasi tersampaikan dengan baik, siswa antusias		
2	Sebagian besar siswa sudah memahami bagaimana menyimak informasi dari teks		
3	Ada siswa yang masih bingung mengidentifikasi bacaan pada teks		
4	Akan gunakan gambar/vidio tambahan untuk memperjelas		

Refleksi Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1	Senang belajar karena ada kuis		
2	Lebih mudah menyimak informasi dengan media gambar dan video		
3	Masih sulit mengingat kata atau informasi pada teks		
4	Akan belajar ulang di rumah agar lebih paham		

L. PENGAYAAN DAN REMEDIAL**Pengayaan**

-  Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai capaian pembelajaran (CP).

	Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
	Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi
Remedial	
	Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya (CP) belum tuntas.
	Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
	Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

M. GLOSSARIUM

Teks Aural	Teks aural adalah teks yang disampaikan dan diterima melalui indera pendengaran (audio), sehingga dipahami dengan cara menyimak atau mendengarkan, bukan dengan membaca secara langsung.
Pertanyaan Kritis	Pertanyaan yang diajukan untuk memperdalam pemahaman terhadap informasi yang disimak dan menstimulasi berpikir analitis.
Mindful Learning	Pembelajaran dengan fokus penuh dan kesadaran penuh terhadap informasi yang diterima agar pemahaman lebih maksimal.
Joyful Learning	Pembelajaran yang menyenangkan, menimbulkan rasa gembira, sehingga peserta didik lebih aktif dan kreatif.
Meaningful Learning	Pembelajaran yang bermakna, di mana peserta didik dapat mengaitkan informasi yang dipelajari dengan pengalaman atau kehidupan sehari-hari.
Deep Learning (Pendekatan)	Pendekatan pembelajaran yang menekankan pemahaman mendalam, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan penerapan pengetahuan dalam konteks nyata.
Cooperative Learning	Metode pembelajaran yang menekankan kerja sama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar bersama.

N. DAFTAR PUSTAKA

- Adi, S. 2018: 301. *Landasan Pengembangan Sekolah Olahraga*, Malang: Penerbit Wineka Media.
- Dewayani, Sofie. 2017. *Menghidupkan Literasi di Ruang Kelas*. Yogyakarta: Penerbit PT Kanisius.
- Farida, A. Rois, S., Ahmad, E.S. 2011. *Sekolah yang Menyenangkan: Metode Kreatif Mengajar dan Mengembangkan Karakter Siswa*. Bandung: Penerbit Nuansa.

Hidayatno, A., Destyanto, A.R. 2018. *Bermain untuk Belajar: Merancang Permainan Sebagai Media Pembelajaran yang Efektif*. Yogyakarta: Leutika Prio.

Pusat Asesmen dan Pembelajaran. 2020. *Modul Asesmen Diagnosis di Awal Pembelajaran*. Pusmenjar Kemendikbud RI.

Guru Kelas III,

Singaraja,.....
Mahasiswa,

Luh Kade Ayu Dwijyanthy St, S.Pd
NIP. 198606122022212012

Ni Komang Dina Septiani
NIM: 2211031536

Mengetahui,
Kepala Sekolah

Putu Ada, M.Pd.
NIP 197212281996061001

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Form Penilaian Asesmen Awal

No	Nama	Beriman saat melakukan doa bersama	Berpikir kritis saat menjawab pertanyaan	Kerjasama dalam kelompok	Skor perolehan	Nilai
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.						
31.						
32.						
33.						
34.						

LAMPIRAN 2

Form Penilaian Asesmen Proses

No	Nama	Keaktifan Diskusi	Pemahaman LKPD	Kreatifitas	Total Skor
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					
31					
32					
33					
34					

LAMPIRAN 3

Form asesmen akhir

No	Nama	Soal 1 – 10										Total skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
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												
31												
32												

$$N = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Skor max}} \times 100$$

LAMPIRAN 4
LKPD (terlampir)



DIKTISAINTEK
BERDAMPAK

LKPD

BAHASA INDONESIA

KELAS III

Bab IV
Seyum Di Sekitarku



CP (Capaian Pembelajaran)

Melalui menyimak komik digital yang dibacakan guru dan siswa, peserta didik mampu mengidentifikasi ide pokok dan ide pendukung dari teks aural.

TP (Tujuan Pembelajaran)

Setelah mengikuti kegiatan di LKPD ini, peserta didik diharapkan dapat:

1. Mengetahui informasi yang diperoleh dalam komik digital.
2. Memahami ide pokok dan ide pendukung dari teks aural.

Petunjuk Kerja

Persiapan

- Siapkan alat tulis dan buku catatan.
- Pastikan lingkungan belajar tenang agar mudah menyimak.

Menyimak Informasi

- Menyimak komik digital yang disediakan secara cermat.
- Perhatikan informasi penting seperti: peristiwa, adegan, tokoh, penyebab terjadinya peristiwa tersebut

Menjawab Pertanyaan

- Jawablah pertanyaan yang tersedia di LKPD berdasarkan informasi yang telah disimak.
- Pastikan jawaban diisi dengan benar.

Instruksi

1. Bacalah komik digital dan kerjakan kuis yang telah disediakan pada komik digital
2. Jawablah pertanyaan evaluasi pada komik digital untuk mengetahui ide pokok dan ide pendukung dalam teks aural
3. Gunakan informasi yang diperoleh untuk mengerjakan lembar kerja berikut.

LKPD

A

Ayo Mengamati



Perhatikan dengan saksama komik digital yang telah disajikan

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan komik yang kamu amati:

Siapa saja tokoh yang terlibat dalam cerita pada komik tersebut?

Jawaban:

Dimanakah latar atau tempat terjadinya peristiwa dari cerita tersebut?

Jawaban:

Menceritakan tentang apa komik digital tersebut?

Jawaban:

Siapa saja tokoh utama dalam cerita tersebut?

Jawaban:

Lampiran 17 Dokumentasi Kegiatan



RIWAYAT HIDUP



Ni Komang Dina Septiani lahir di Lembongan pada tanggal 23, September , 2003 Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama I Ketut Suka dan Ibu Ni Wayan Nawi Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Ceningan Kangin, Desa Lembongan, Kecamatan Nusa Penida, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Lembongan pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 4 Nusa Penida dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri Satu Atap Lembongan dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada Semester Genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Tri Hita Karana Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

