

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5391/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 15 April 2025
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Silangjana
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Putu Eka Sukmawati	-2211031384	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
2	Elisa Amilia	2211031380	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
3			
4			
5			

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

-
 Ketua Jurusan



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 198408202012121004

 <http://fip.undiksha.ac.id>

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 8811 6905



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 : 3412/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 03 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD NEGERI 1 SILANGJANA
di tempat

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SILANGJANA
KECAMATAN SUKASADA

Alamat : Banjar Dinas Delod Margi, Desa Silangjana, Kec. Sukasada, Kab. Buleleng

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7 / 250/ Pendas/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ketut Budresneyasa, S.Pd.SD
 NIP : 19720501 199703 1 008
 Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
 Jabatan : Kepala SD Negeri 1 Silangjana

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Putu Eka Sukmawati
 NIM : 2211031384
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bahwa memang benar mahasiswa tersebut di atas telah melakukan penelitian untuk skripsi di SD Negeri 1 Silangjana.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Silangjana, 22 April 2026
 Kepala SD. Negeri 1 Silangjana

Ketut Budresneyasa, S.Pd.SD
 NIP. 19720501 199703 1 008



**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 : 2339/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 12 Februari 2026

Yth.
Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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



**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 : 2365/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Singaraja, 12 Februari 2026

Yth.
Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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



**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 : 4167/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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 : 4166/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 12 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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 : 4254/UN48.10.6/PK.01.03/2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 16 Maret 2026

Yth.
I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
di tempat

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

Nama : Putu Eka Sukmawati
NIM : 2211031384
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 : 4253/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, Senin 16 Maret 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : PUTU EKA SUKMAWATI
NIM : 2211031384
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 2. Hasil Uji *Judges* Instrumen

Judges 1: Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN

AHLI MATERI

“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Capaian Pembelajaran kelas IV SD.	✓	
2	Materi yang disajikan mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓	
3	Isi materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.	✓	
5	Bahasa dan penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓	
6	Konsep yang disajikan dalam komik digital telah sesuai dengan teori/konsep yang benar.	✓	
7	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian materi.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
8	Contoh yang diberikan dalam komik mendukung pemahaman konsep secara tepat.	✓	
9	Informasi tentang budaya Bali <i>Megoak-goakan</i> disajikan secara akurat.	✓	
10	Nilai-nilai budaya yang disampaikan sesuai dengan makna dan konteks aslinya.	✓	
11	Unsur kearifan lokal Bali <i>Megoak-goakan</i> terintegrasi secara alami dalam alur cerita.	✓	
12	Penyajian budaya dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓	
13	Integrasi budaya mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.	✓	
14	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.	✓	
15	Materi mampu memperluas wawasan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.	✓	

C. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator I



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

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Teks dalam komik digital disajikan dengan jelas dan mudah dibaca.	✓	
2	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV SD.	✓	
3	Audio dalam komik digital terdengar jelas.	✓	
4	Kualitas suara tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	✓	
5	Ilustrasi/gambar dalam komik digital disajikan dengan jelas.	✓	
6	Ilustrasi mendukung pemahaman materi yang disampaikan.	✓	
7	Tampilan <i>background</i> menarik dan sesuai dengan tema budaya	✓	
8	<i>Background</i> tidak mengganggu keterbacaan teks dan visual utama.	✓	
9	Perpaduan warna dalam komik digital serasi dan harmonis.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10	Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa,	✓	
11	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan konteks cerita dan materi.	✓	
12	Desain karakter tokoh menarik dan sesuai dengan usia siswa.	✓	
13	Karakter tokoh mampu menarik perhatian dan minat siswa.	✓	
14	Tata letak dan desain komik tersusun secara rapi dan sistematis.	✓	
15	Tampilan keseluruhan komik digital menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.	✓	

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator I



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

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN PENGGUNAAN MEDIA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

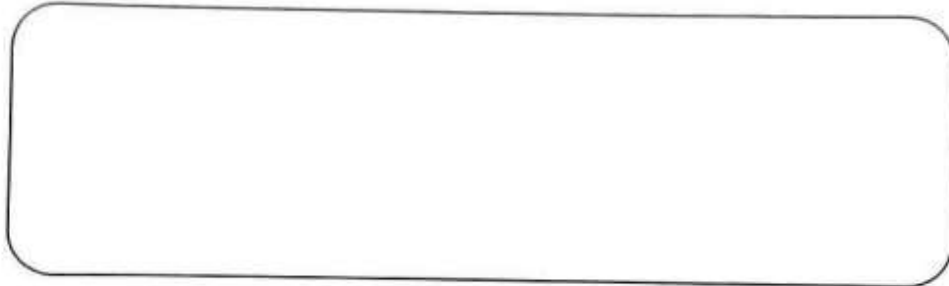
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Komik digital memuat identitas pembelajaran secara lengkap	✓	
2	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas	✓	
3	Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami	✓	
4	Materi disajikan secara runtut	✓	
5	Materi sesuai dengan tema Indonesia Kaya Budaya	✓	
6	Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	✓	
7	Contoh yang digunakan mudah dipahami siswa	✓	
8	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan	✓	
10	Istilah yang digunakan konsisten	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
11	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓	
12	Bahasa dalam komik mudah dipahami siswa dan tidak ambigu	✓	
13	Penyajian materi tersusun secara runtut	✓	
14	Alur penyajian memudahkan guru dalam mengajar	✓	
15	Keterpaduan antarbagian komik sudah baik	✓	
16	Teks dalam komik disajikan dengan jelas	✓	
17	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	✓	
18	Suara disajikan dengan jelas	✓	
19	Adanya <i>backsound</i> pada komik menambah minat siswa untuk membaca	✓	
20	Ilustrasi dan karakter komik disajikan dengan jelas	✓	
21	Ilustrasi tradisi <i>Megoak-goakan</i> membantu pemahaman materi bagi siswa gaya belajar visual	✓	
22	Tampilan <i>background</i> menarik	✓	
23	<i>Background</i> tidak mengganggu isi materi	✓	
24	Perpaduan warna yang digunakan terlihat serasi	✓	
25	Warna memudahkan fokus siswa	✓	
26	Karakter tokoh sesuai dengan budaya Bali	✓	
27	Karakter tokoh menarik bagi siswa untuk membaca	✓	
28	Karakter tokoh memiliki peran yang dominan baik	✓	
29	Komik mudah digunakan dalam pembelajaran	✓	
30	Komik praktis digunakan tanpa bantuan khusus	✓	

C. Masukan dan Saran



D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

**) pilih salah satu*

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator I



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



**LEMBAR VALIDITAS ISI UJI KEPRAKTISAN PENGGUNAAN
(RESPONS) MEDIA OLEH SISWA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam komik digital <i>Megoak-goakan</i> mudah saya pahami.	✓	
2	Isi cerita komik sesuai dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya mengerti.	✓	
4	Alur cerita komik tersusun runtut dan tidak membingungkan.	✓	
5	Cerita dalam komik <i>Megoak-goakan</i> menarik untuk dibaca.	✓	
6	Percakapan (dialog) antar tokoh dalam komik ditulis dengan jelas.	✓	
7	Suara pada karakter terdengar jelas dalam menyampaikan permainan tradisional Bali <i>Megoak-goakan</i> .	✓	
8	Gambar dan warna dalam komik terlihat menarik dan jelas.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
9	Ilustrasi dari karakter komik sesuai dengan karakter dan setting budaya Bali.	✓	
10	<i>Background</i> pada komik menggunakan gabungan ornamen Bali	✓	
11	Tokoh-tokoh dalam komik menarik dan mudah dikenali.	✓	
12	Secara keseluruhan, komik digital <i>Megoak-goakan</i> menyenangkan digunakan saat belajar.	✓	

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) pilih salah satu

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator I



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

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN PENILAIAN
HASIL BELAJAR SISWA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir pertanyaan
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Pertanyaan	Penilaian	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	

No Pertanyaan	Penilaian	
	Relevan	Tidak Relevan
20	✓	
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25	✓	
26	✓	
27	✓	
28	✓	
29	✓	
30	✓	

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

**) pilih salah satu*

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator I



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

Judges 2: Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MATERI

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIA KAYA
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam komik digital sesuai dengan Capaian Pembelajaran kelas IV SD.	✓	
2	Materi yang disajikan mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓	
3	Isi materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓	
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.	✓	
5	Bahasa dan penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓	
6	Konsep yang disajikan dalam komik digital telah sesuai dengan teori/konsep yang benar.	✓	
7	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian materi.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
8	Contoh yang diberikan dalam komik mendukung pemahaman konsep secara tepat.	✓	
9	Informasi tentang budaya Bali <i>Megoak-goakan</i> disajikan secara akurat.	✓	
10	Nilai-nilai budaya yang disampaikan sesuai dengan makna dan konteks aslinya.	✓	
11	Unsur kearifan lokal Bali <i>Megoak-goakan</i> terintegrasi secara alami dalam alur cerita.	✓	
12	Penyajian budaya dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓	
13	Integrasi budaya mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.	✓	
14	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.	✓	
15	Materi mampu memperluas wawasan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.	✓	

C. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
AHLI MEDIA

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIA KAYA
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Teks dalam komik digital disajikan dengan jelas dan mudah dibaca	✓	
2	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV SD	✓	
3	Audio dalam komik digital terdengar jelas.	✓	
4	Kualitas suara tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	✓	
5	Ilustrasi/gambar dalam komik digital disajikan dengan jelas.	✓	
6	Ilustrasi mendukung pemahaman materi yang disampaikan.	✓	
7	Tampilan <i>background</i> menarik dan sesuai dengan tema budaya	✓	
8	<i>Background</i> tidak mengganggu keterbacaan teks dan visual utama.	✓	
9	Perpaduan warna dalam komik digital serasi dan harmonis.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
10	Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa	✓	
11	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan konteks cerita dan materi	✓	
12	Desain karakter tokoh menarik dan sesuai dengan usia siswa	✓	
13	Karakter tokoh mampu menarik perhatian dan minat siswa.	✓	
14	Tata letak dan desain komik tersusun secara rapi dan sistematis.	✓	
15	Tampilan keseluruhan komik digital menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.	✓	

C. Masukan dan Saran

Setiap akhir pernyataan diakhiri dengan tanda baca (.)

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN
KEPRAKTIKAN PENGGUNAAN MEDIA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

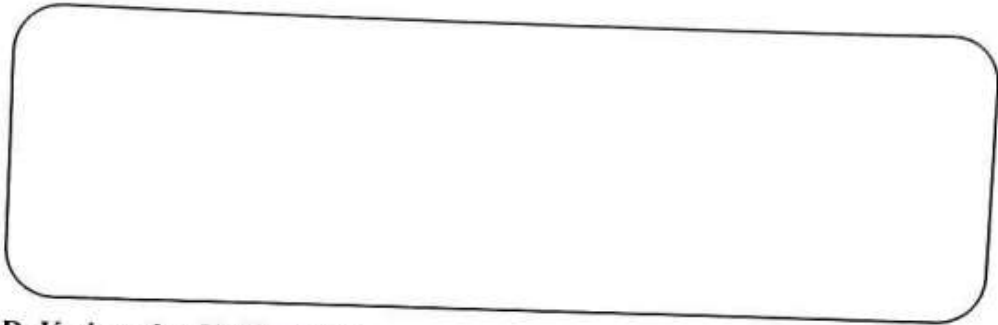
1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Komik digital memuat identitas pembelajaran secara lengkap	✓	
2	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas	✓	
3	Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami	✓	
4	Materi disajikan secara runtut	✓	
5	Materi sesuai dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya	✓	
6	Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	✓	
7	Contoh yang digunakan mudah dipahami siswa	✓	
8	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	✓	
9	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan	✓	
10	Istilah yang digunakan konsisten	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
11	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran ganda	✓	
12	Bahasa dalam komik mudah dipahami siswa dan tidak ambigu	✓	
13	Penyajian materi tersusun secara runtut	✓	
14	Alur penyajian memudahkan guru dalam mengajar	✓	
15	Keterpaduan antarbagian komik sudah baik	✓	
16	Teks dalam komik disajikan dengan jelas	✓	
17	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	✓	
18	Suara disajikan dengan jelas	✓	
19	Adanya <i>backsound</i> pada komik menambah minat siswa untuk membaca	✓	
20	Ilustrasi dan karakter komik disajikan dengan jelas	✓	
21	Ilustrasi tradisi <i>Megoak-goakan</i> membantu pemahaman materi bagi siswa gaya belajar visual	✓	
22	Tampilan <i>background</i> menarik	✓	
23	<i>Background</i> tidak mengganggu isi materi	✓	
24	Perpaduan warna yang digunakan terlihat serasi	✓	
25	Warna memudahkan fokus siswa	✓	
26	Karakter tokoh sesuai dengan budaya Bali	✓	
27	Karakter tokoh menarik bagi siswa untuk membaca	✓	
28	Karakter tokoh memiliki peran yang dominan baik	✓	
29	Komik mudah digunakan dalam pembelajaran	✓	
30	Komik praktis digunakan tanpa bantuan khusus	✓	

C. Masukan dan Saran



D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

**) pilih salah satu*

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd
NIP. 198211132024212001



**LEMBAR VALIDITAS ISI UJI KEPRAKTISAN PENGGUNAAN
(RESPONS) MEDIA OLEH SISWA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1	Materi dalam komik digital <i>Megoak-goakan</i> mudah saya pahami.	✓	
2	Isi cerita komik sesuai dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓	
3	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya mengerti.	✓	
4	Alur cerita komik tersusun runtut dan tidak membingungkan.	✓	
5	Cerita dalam komik <i>Megoak-goakan</i> menarik untuk dibaca.	✓	
6	Percakapan (dialog) antar tokoh dalam komik ditulis dengan jelas.	✓	
7	Suara pada karakter terdengar jelas dalam menyampaikan permainan tradisional Bali <i>Megoak-goakan</i> .	✓	
8	Gambar dan warna dalam komik terlihat menarik dan jelas.	✓	

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
9	Ilustrasi dari karakter komik sesuai dengan karakter dan setting budaya Bali.	✓	
10	<i>Background</i> pada komik menggunakan gabungan ornamen Bali	✓	
11	Tokoh-tokoh dalam komik menarik dan mudah dikenali.	✓	
12	Secara keseluruhan, komik digital <i>Megoak-goakan</i> menyenangkan digunakan saat belajar.	✓	

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Instrumen tidak layak digunakan

*) *pilih salah satu*

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd
NIP. 198211132024212001

**LEMBAR UJI VALIDITAS ISI INSTRUMEN PENILAIAN
HASIL BELAJAR SISWA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir pertanyaan
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.

B. Penilaian

No Pertanyaan	Penilaian	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	

No Pertanyaan	Penilaian	
	Relevan	Tidak Relevan
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25	✓	
26	✓	
27	✓	
28	✓	
29	✓	
30	✓	

C. Masukan dan Saran

D. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Instrumen layak digunakan tanpa revisi
☐ Instrumen layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
☐ Instrumen tidak layak digunakan

**) pilih salah satu*

Singaraja, 13 Februari 2026

Validator II



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

Lampiran 3. Rekapitan Hasil Uji *Judges* Instrumen

Uji Instrumen Ahli Materi			Uji Instrumen Ahli Media		
No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
15	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan

Uji Judges Instrumen Respon Guru			Uji Judges Instrumen Respon Siswa		
No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan			
14	Relevan	Relevan			
15	Relevan	Relevan			
16	Relevan	Relevan			
17	Relevan	Relevan			
18	Relevan	Relevan			
19	Relevan	Relevan			
20	Relevan	Relevan			
21	Relevan	Relevan			
22	Relevan	Relevan			
23	Relevan	Relevan			
24	Relevan	Relevan			

25	Relevan	Relevan			
26	Relevan	Relevan			
30	Relevan	Relevan			

Uji Judges Instrumen Efektivitas		
No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan
11	Relevan	Relevan
12	Relevan	Relevan
13	Relevan	Relevan
14	Relevan	Relevan
15	Relevan	Relevan
16	Relevan	Relevan
17	Relevan	Relevan
18	Relevan	Relevan
19	Relevan	Relevan
20	Relevan	Relevan
21	Relevan	Relevan
22	Relevan	Relevan
23	Relevan	Relevan
24	Relevan	Relevan
25	Relevan	Relevan
26	Relevan	Relevan
30	Relevan	Relevan

No	Nama	UJI VALIDITAS BUTIR INSTRUMEN																														Total	Total-2
		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		
1	Komang Hyorina Feby Velencia	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	9	81
2	Kadek Suslita Darma Putra	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
3	Komang Sayra Pranata	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	12	144
4	Komang Amadea Rama Yanti	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
5	Luh Putu Suparni	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	28	784
6	Kadek Rio Dwi Ananta	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	7	49
7	Kadek Keza Wahyuni	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	576
8	I Komang Kelsa Madrawan	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	784
9	Putu Weda Pratama	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	16
10	Putu Anggara Sebana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841
	Jumlah	6	5	4	4	3	6	3	6	5	3	5	4	3	2	4	6	4	5	6	6	7	5	7	6	2	4	5	6	5	5	142	3276
	g	0.60	0.50	0.40	0.40	0.30	0.60	0.30	0.60	0.50	0.30	0.50	0.40	0.30	0.20	0.40	0.60	0.40	0.50	0.60	0.60	0.70	0.50	0.70	0.60	0.20	0.40	0.50	0.60	0.50	0.50		
	q	0.40	0.50	0.60	0.60	0.70	0.40	0.70	0.40	0.30	0.70	0.50	0.60	0.70	0.80	0.60	0.40	0.60	0.50	0.40	0.40	0.30	0.50	0.30	0.40	0.80	0.60	0.50	0.40	0.50	0.50		
	Mp	21.67	22.6	27.25	24.25	27	21.67	27	21.33	23.2	28.33	22	23	26.67	28.5	27.25	21.33	24.25	23.6	20.33	21.67	19.14	24.2	19.57	20.83	28.5	27.25	24.2	21.33	22.6	23.6		
	Mt	14.2																															
	SDt	11.22																															
	rhitung	0.815	0.748	0.949	0.731	0.747	0.815	0.747	0.778	0.802	0.824	0.695	0.640	0.727	0.637	0.949	0.778	0.73															

[illegible]

Lampiran 5. Instrumen Validitas dan Penilaian Ahli

A. Instrumen Ahli Materi

Ahli 1: Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi dalam komik digital telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran kelas IV SD.					✓
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.					✓
		Isi materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.					✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.					✓
		Bahasa dan penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.					✓
2	Keakuratan dan Kebenaran Materi	Konsep yang disajikan dalam komik digital telah sesuai dengan teori/konsep yang benar.					✓
		Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian materi.					✓
		Contoh yang diberikan dalam komik mendukung pemahaman konsep secara tepat.					✓
		Informasi tentang budaya Bali Megoak-					

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
3	Integrasi dan Kedalaman Materi	<i>goakan</i> disajikan secara akurat.				✓	
		Nilai-nilai budaya yang disampaikan sesuai dengan makna dan konteks aslinya.					✓
		Unsur kearifan lokal Bali <i>Megoak-goakan</i> terintegrasi secara alami dalam alur cerita.					✓
		Penyajian budaya dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.					✓
		Integrasi budaya mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.					✓
		Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.					✓
		Materi mampu memperluas wawasan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.					✓

D. Masukan dan Saran

E. Kesimpulan Validasi Ahli

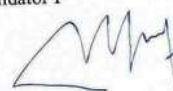
Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu dengan cara (✓) pada salah satu kolom

Singaraja, 16 Maret 2026

Validator I



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Ahli 2: I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	Materi dalam komik digital telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran kelas IV SD.					✓
		Materi yang disajikan mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.					✓
		Isi materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.					✓
		Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.					✓
		Bahasa dan penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.					✓
2	Keakuratan dan Kebenaran Materi	Konsep yang disajikan dalam komik digital telah sesuai dengan teori/konsep yang benar.				✓	
		Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian materi.					✓
		Contoh yang diberikan dalam komik mendukung pemahaman konsep secara tepat.					✓
		Informasi tentang budaya Bali <i>Megoak-</i>				✓	

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
		goakan disajikan secara akurat.					
		Nilai-nilai budaya yang disampaikan sesuai dengan makna dan konteks aslinya.					✓
3	Integrasi dan Kedalaman Materi	Unsur kearifan lokal Bali <i>Megoak-goakan</i> terintegrasi secara alami dalam alur cerita.					✓
		Penyajian budaya dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.					✓
		Integrasi budaya mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.					✓
		Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.					✓
		Materi mampu memperluas wawasan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.					✓

D. Masukan dan Saran

*tambahkan nilai karakter yg mndukung
penguatan tpa pembelajaran -*

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli materi, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu dengan cara (✓) pada salah satu kolom

Singaraja, 16 Maret 2026

Validator II



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082013050113

B. Instrumen Ahli Media

Ahli 1: Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

mengetahui tingkat kelayakan media ditinjau dari aspek teknis dan tampilan sebagai media pembelajaran.

Informasi kelayakan media didasarkan pada **lima aspek penilaian**, yaitu: (1) aspek suara dan teks yang mencakup kejelasan penyajian teks dan suara, (2) aspek visual yang meliputi kejelasan ilustrasi dan tampilan latar belakang, (3) aspek pewarnaan yang menilai kesesuaian dan perpaduan warna, (4) aspek penokohan yang mencakup pemilihan serta kemenarikan karakter tokoh, dan (5) aspek tampilan keseluruhan yang menilai keterpaduan desain media secara menyeluruh.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Suara dan teks	Teks dalam komik digital disajikan dengan jelas dan mudah dibaca					✓
		Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV SD					✓
		Audio dalam komik digital terdengar jelas.				✓	
		Kualitas suara tidak mengganggu				✓	

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
		kenyamanan belajar siswa.					
2	Visual	Ilustrasi/gambar dalam komik digital disajikan dengan jelas.				✓	
		Karakter ditampilkan secara konsisten dalam bentuk, warna, dan atribut visual pada setiap halaman.				✓	
		Tampilan <i>background</i> menarik dan sesuai dengan tema budaya				✓	
		<i>Background</i> tidak mengganggu keterbacaan teks dan visual utama.				✓	
3	Pewarnaan	Perpaduan warna dalam komik digital serasi dan harmonis.				.	✓
		Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa					✓
4	Penokohan	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan konteks cerita dan materi				✓	
		Desain karakter tokoh menarik dan sesuai dengan usia siswa					✓
		Karakter tokoh mampu menarik perhatian dan minat siswa.					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
5	Tampilan Keseluruhan	Tata letak dan desain komik tersusun secara rapi dan sistematis.					✓
		Tampilan keseluruhan komik digital menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.					✓

D. Masukan dan Saran

1. Pada cover judul ditulis dg huruf tebal, runcing, tidak berleleak, tambahkan sasaran, & nama pengembang
2. Tambahkan nomor halaman
3. Teks & latar pd bagian tertentu / letter cerita lebih dikontrolkan (terang & gelap)
4. Pada komik terakhir tambahkan caption "Tamat" atau "selesai"
5. Bagian akhir tambahkan profile Tim Pengembang

E. Kesimpulan Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 13 Maret 2026

Validator I



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

NIP.197108152001121001

Ahli 2: I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

mengetahui tingkat kelayakan media ditinjau dari aspek teknis dan isi media pembelajaran.

Informasi kelayakan media didasarkan pada **lima aspek penilaian**, yaitu: (1) aspek suara dan teks yang mencakup kejelasan penyajian teks dan suara, (2) aspek visual yang meliputi kejelasan ilustrasi dan tampilan latar belakang, (3) aspek pewarnaan yang menilai kesesuaian dan perpaduan warna, (4) aspek penokohan yang mencakup pemilihan serta kemenarikan karakter tokoh, dan (5) aspek tampilan keseluruhan yang menilai keterpaduan desain media secara menyeluruh.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Suara dan teks	Teks dalam komik digital disajikan dengan jelas dan mudah dibaca				✓	
		Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV SD					✓
		Audio dalam komik digital terdengar jelas.					✓
		Kualitas suara tidak mengganggu					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
		kenyamanan belajar siswa.					
2	Visual	Ilustrasi/gambar dalam komik digital disajikan dengan jelas.					✓
		Karakter ditampilkan secara konsisten dalam bentuk, warna, dan atribut visual pada setiap halaman.					✓
		Tampilan <i>background</i> menarik dan sesuai dengan tema budaya					✓
		<i>Background</i> tidak mengganggu keterbacaan teks dan visual utama.					✓
3	Pewarnaan	Perpaduan warna dalam komik digital serasi dan harmonis.				✓	
		Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa					✓
4	Penokohan	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan konteks cerita dan materi					✓
		Desain karakter tokoh menarik dan sesuai dengan usia siswa					✓
		Karakter tokoh mampu menarik perhatian dan minat siswa.					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
5	Tampilan Keseluruhan	Tata letak dan desain komik tersusun secara rapi dan sistematis.				✓	
		Tampilan keseluruhan komik digital menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.				✓	

D. Masukan dan Saran

1. Tata letak pada cover/halaman judul perlu dirapikan
2. Sebaiknya logo universitas cukup ditampilkan pada halaman awal/terakhir saja.
3. Warna font narasi cerita dan backgroundnya (teks di bagian bawah) masih belum kontras.

E. Kesimpulan Validasi Ahli

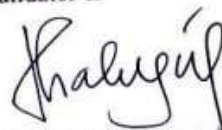
Berdasarkan hasil uji validitas isi oleh ahli media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☒ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) Pilih salah satu

Singaraja, 13 Maret 2026

Validator II



I Gede Wahyu Suwela Antara, M.Pd.

NIP. 199809152024061001

Lampiran 6. Instrumen Kepraktisan Guru dan Hasil Penilaian

Guru 1: Nyoman Mudastra, S.Pd.

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN PENGGUNAAN MEDIA

“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI MEGOAK-GOAKAN PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali
Megoak-goakan Pada Materi IndonesiaKu
Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD”

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 1 Silangjana

Peneliti : Putu Eka Sukmawati

Pembimbing : Prof. Dr. I Margunayasa, S.P.d., M.P.d (Pembimbing 1)
Ni Made Dainivriti Sinta Sari, M.Pd (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Validator : **Nyoman Mudastra, S. Pd**

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada Materi IndonesiaKu Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD”, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media komik digital yang dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kepraktisan penggunaan komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kesesuaiannya untuk digunakan pada materi IndonesiaKu Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan produk media komik digital ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

Lembar kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini disusun untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kemudahan dan keterpakaian komik digital yang dikembangkan

berdasarkan penilaian praktisi pendidikan (guru). Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan, dipahami, dan diterapkan dalam pembelajaran.

Penilaian kepraktisan penggunaan media didasarkan pada tujuh aspek, yaitu: (1) materi/isi, yang menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran; (2) bahasa/komunikasi, yang menilai kejelasan dan keterpahaman bahasa; (3) penyajian, yang menilai alur dan sistematika penyampaian materi; (4) suara dan teks, yang menilai kejelasan teks dan dukungan suara; (5) visual, yang menilai kualitas ilustrasi dan tampilan; (6) penokohan, yang menilai kemenarikan dan kesesuaian karakter; serta (7) tampilan keseluruhan, yang menilai keterpaduan desain media secara menyeluruh.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 5 = Sangat Baik (SB)
 4 = Baik (B)
 3 = Cukup (C)
 2 = Kurang Baik (KB)
 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1		Komik digital memuat identitas pembelajaran secara lengkap				✓	
2		Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
3		Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami				✓	

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
4	Materi/Isi	Materi disajikan secara runtut				✓	
5		Materi sesuai dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya					✓
6		Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV					✓
7		Contoh yang digunakan mudah dipahami siswa					✓
8		Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran					✓
9	Bahasa/ Komunikasi	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan					✓
10		Istilah yang digunakan konsisten				✓	
11		Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
12		Bahasa dalam komik mudah dipahami siswa dan tidak ambigu					✓
13	Penyajian	Penyajian materi tersusun secara runtut					✓
14		Alur penyajian memudahkan guru dalam mengajar					✓
15		Keterpaduan antarbagian komik sudah baik				✓	

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
16	Suara & Teks	Teks dalam komik disajikan dengan jelas				✓	
17		Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca					✓
18		Suara disajikan dengan jelas					✓
19		Adanya <i>backsound</i> pada komik menambah minat siswa untuk membaca					✓
20	Visual	Ilustrasi dan karakter komik disajikan dengan jelas					✓
21		Ilustrasi tradisi <i>Megoak-goakan</i> membantu pemahaman materi bagi siswa gaya belajar visual					✓
22		Tampilan <i>background</i> menarik				✓	
23		<i>Background</i> tidak mengganggu isi materi				✓	
24		Perpaduan warna yang digunakan terlihat serasi				✓	
25		Warna memudahkan fokus siswa					✓
26	Penokohan	Karakter tokoh sesuai dengan budaya Bali					✓
27		Karakter tokoh menarik bagi siswa untuk membaca					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
28		Karakter tokoh memiliki peran yang dominan baik					✓
29	Tampilan Keseluruhan	Komik mudah digunakan dalam pembelajaran					✓
30		Komik praktis tanpa bantuan khusus					✓

D. Masukan dan Saran

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) pilih salah satu dengan cara mencentang (✓) di atas

Singaraja, 30 Maret 2025

Validator



Nyoman Mudastra, S.Pd
NIP.198108042025211028

Guru 2: Ni Ketut Widiastuti, S.Pd., SD.

LEMBAR PENILAIAN KEPRAKTISAN PENGGUNAAN MEDIA
“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI
MEGOAK-GOAKAN PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”

Judul Penelitian : Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali
Megoak-goakan Pada Materi Indonesiaku
 Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD”

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 1 Silangjana

Peneliti : Putu Eka Sukmawati

Pembimbing : Prof. Dr. I Margunayasa, S.P.d., M.P.d (Pembimbing 1)
 Ni Made Dainivetri Sinta Sari, M.Pd (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Validator : **Ni Ketut Widiastuti S.Pd. SD.**

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-goakan* pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD”, saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap produk media komik digital yang dikembangkan.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kepraktisan penggunaan komik digital berorientasi kearifan lokal Bali *Megoak-goakan* sebagai media pembelajaran, sehingga dapat diketahui tingkat kesesuaiannya untuk digunakan pada materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV sekolah dasar.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi dan dasar perbaikan produk media komik digital ini. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian, saya ucapkan terima kasih.

A. Pengantar

Lembar kepraktisan penggunaan media pembelajaran ini disusun untuk memperoleh informasi mengenai tingkat kemudahan dan keterpakaian komik digital yang dikembangkan

berdasarkan penilaian praktisi pendidikan (guru). Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media mudah digunakan, dipahami, dan diterapkan dalam pembelajaran.

Penilaian kepraktisan penggunaan media didasarkan pada tujuh aspek, yaitu: (1) materi/isi, yang menilai kesesuaian konten dengan tujuan pembelajaran; (2) bahasa/komunikasi, yang menilai kejelasan dan keterpahaman bahasa; (3) penyajian, yang menilai alur dan sistematika penyampaian materi; (4) suara dan teks, yang menilai kejelasan teks dan dukungan suara; (5) visual, yang menilai kualitas ilustrasi dan tampilan; (6) penokohan, yang menilai kemenarikan dan kesesuaian karakter; serta (7) tampilan keseluruhan, yang menilai keterpaduan desain media secara menyeluruh.

B. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian/*judges* untuk setiap butir *rating scale*.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan instrumen.
3. Skala penilaian:
 - 5 = Sangat Baik (SB)
 - 4 = Baik (B)
 - 3 = Cukup (C)
 - 2 = Kurang Baik (KB)
 - 1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

C. Pertanyaan/Pernyataan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1		Komik digital memuat identitas pembelajaran secara lengkap					✓
2		Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas					✓
3		Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
4	Materi/Isi	Materi disajikan secara runtut					✓
5		Materi sesuai dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya				✓	
6		Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV					✓
7		Contoh yang digunakan mudah dipahami siswa					✓
8		Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran				✓	
9	Bahasa/ Komunikasi	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan					✓
10		Istilah yang digunakan konsisten					✓
11		Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran ganda					✓
12		Bahasa dalam komik mudah dipahami siswa dan tidak ambigu					✓
13	Penyajian	Penyajian materi tersusun secara runtut					✓
14		Alur penyajian memudahkan guru dalam mengajar				✓	
15		Keterpaduan antarbagian komik sudah baik					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
16	Suara & Teks	Teks dalam komik disajikan dengan jelas					✓
17		Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca				✓	
18		Suara disajikan dengan jelas					✓
19		Adanya <i>backsound</i> pada komik menambah minat siswa untuk membaca					✓
20	Visual	Ilustrasi dan karakter komik disajikan dengan jelas					✓
21		Ilustrasi tradisi <i>Megoak-goakan</i> membantu pemahaman materi bagi siswa gaya belajar visual					✓
22		Tampilan <i>background</i> menarik				✓	
23		<i>Background</i> tidak mengganggu isi materi				✓	
24		Perpaduan warna yang digunakan terlihat serasi					✓
25		Warna memudahkan fokus siswa				✓	
26	Penokohan	Karakter tokoh sesuai dengan budaya Bali					✓
27		Karakter tokoh menarik bagi siswa untuk membaca					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
28		Karakter tokoh memiliki peran yang dominan baik				√	
29	Tampilan Keseluruhan	Komik mudah digunakan dalam pembelajaran					√
30		Komik praktis tanpa bantuan khusus					√

D. Masukan dan Saran

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

*) pilih salah satu dengan cara mencentang (✓) di atas

Singaraja, 30 Maret 2025

Validator

Widiaf

Ni Ketut Widiastini S.Pd.SD.
NIP. 19840818 201001 2026

Lampiran 7. Instrumen Kepraktisan Siswa dan Hasil Penilaian

**LEMBAR PENILAIAN RESPONS SISWA TERHADAP PENGGUNAAN
MEDIA**

**“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN
LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA SISWA KELAS IV SD”**

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan siswa/siswi untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pertanyaan.
2. Siswa/siswi dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan media.
3. Skala penilaian:

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

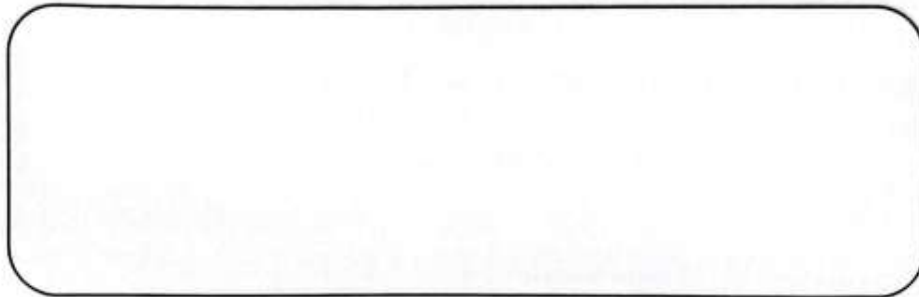
2 = Kurang Baik (KB)

1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Pernyataan/Pertanyaan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dan Isi	Materi dalam komik digital <i>Megoak-goakan</i> mudah saya pahami.				✓	
2		Isi cerita komik sesuai dengan materi Indonesia Kaya Budaya.					✓
3	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya mengerti.					✓
4		Alur cerita komik tersusun runtut dan tidak membingungkan.					✓

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
5	Penyajian	Cerita dalam komik <i>Megoak-goakan</i> menarik untuk dibaca.					✓
6	Kejelasan teks dan suara	Percakapan (dialog) antar tokoh dalam komik ditulis dengan jelas.					✓
7		Suara pada karakter terdengar jelas dalam menyampaikan permainan tradisional Bali <i>Megoak-goakan</i> .				✓	
8	Kualitas Visual	Gambar dan warna dalam komik terlihat menarik dan jelas.					✓
9		Ilustrasi dari karakter komik sesuai dengan karakter dan setting budaya Bali.					✓
10		Background pada komik menggunakan gabungan ornamen Bali					✓
11	Karakter	Tokoh-tokoh dalam komik menarik dan mudah dikenali.					✓
12	Tampilan Keseluruhan	Secara keseluruhan, komik digital <i>Megoak-goakan</i> menyenangkan digunakan saat belajar.					✓

C. Masukan dan Saran**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji coba media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☐ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

**) pilih salah satu dengan cara mencentang (✓) pada kolom di atas*

Singaraja, 30 Maret 2026

Ttd


M. Ang Putri Maharani

LEMBAR PENILAIAN RESPONS SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA

“PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI *MEGOAK-GOAKAN* PADA MATERI INDONESIAKU KAYA BUDAYA SISWA KELAS IV SD”

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan siswa/siswi untuk memberikan tanda *checklist* pada kolom penilaian untuk setiap butir pertanyaan.
2. Siswa/siswi dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran ataupun perbaikan media.
3. Skala penilaian:

5 = Sangat Baik (SB)

4 = Baik (B)

3 = Cukup (C)

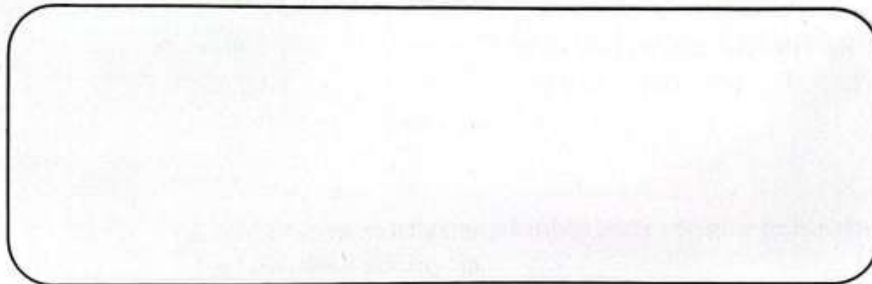
2 = Kurang Baik (KB)

1 = Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Pernyataan/Pertanyaan

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
1	Materi dan Isi	Materi dalam komik digital <i>Megoak-goakan</i> mudah saya pahami.				✓	
2		Isi cerita komik sesuai dengan materi Indonesiaku Kaya Budaya.					✓
3	Penggunaan Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam komik mudah saya mengerti.					✓
4		Alur cerita komik tersusun runtut dan tidak membingungkan.				✓	

No	Aspek	Indikator	1 (SKB)	2 (KB)	3 (C)	4 (B)	5 (SB)
5	Penyajian	Cerita dalam komik <i>Megoak-goakan</i> menarik untuk dibaca.				✓	
6	Kejelasan teks dan suara	Percakapan (dialog) antar tokoh dalam komik ditulis dengan jelas.					✓
7		Suara pada karakter terdengar jelas dalam menyampaikan permainan tradisional Bali <i>Megoak-goakan</i> .					✓
8		Gambar dan warna dalam komik terlihat menarik dan jelas.					✓
9	Kualitas Visual	Ilustrasi dari karakter komik sesuai dengan karakter dan setting budaya Bali.					✓
10		Background pada komik menggunakan gabungan ornamen Bali				✓	
11	Karakter	Tokoh-tokoh dalam komik menarik dan mudah dikenali.					✓
12	Tampilan Keseluruhan	Secara keseluruhan, komik digital <i>Megoak-goakan</i> menyenangkan digunakan saat belajar.					✓

C. Masukan dan Saran**D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji coba media, maka dapat disimpulkan bahwa:

- ☒ Media komik digital layak digunakan tanpa revisi
- ☐ Media komik digital layak digunakan dengan revisi sesuai masukan
- ☐ Media komik digital tidak layak digunakan

**) pilih salah satu dengan cara mencentang (✓) pada kolom di atas*

Singaraja, 30 Maret 2026

Ttd



Komang Priyanka Prasmita Dewi

Lampiran 8. Instrumen Efektivitas

No	Soal	Pembahasan
1	Kearifan lokal yang berkembang di masyarakat berfungsi untuk A. mengatur kehidupan masyarakat sehari-hari B. menggantikan aturan pemerintah C. menghilangkan budaya modern D. membatasi kebebasan masyarakat	Jawaban: A Kearifan lokal berfungsi mengatur kehidupan masyarakat agar hidup rukun sesuai dengan nilai yang berlaku di lingkungan setempat.
2	Tradisi gotong royong di desa merupakan contoh kearifan lokal yang berfungsi untuk ... A. mempererat kebersamaan masyarakat B. mengurangi hubungan sosial warga C. menghilangkan aturan adat D. membatasi kerja sama masyarakat	Jawaban: A Tradisi gotong royong merupakan kearifan lokal yang menekankan kerja sama, saling membantu, dan kebersamaan antarwarga dalam kehidupan masyarakat.
3	Tradisi Tarakka atau Ma'Pacing di Sulawesi Selatan adalah kegiatan gotong royong memindahkan rumah adat ke tempat yang lebih aman. A. Manfaat utama dilaksanakannya tradisi tersebut adalah ... alih fungsi lahan menjadi perumahan B. lebih dekat dengan sumber mata air C. dibangun rumah yang lebih modern D. terhindar dari bencana dan marabahaya	Jawaban: D Tradisi <i>Tarakka</i> atau <i>Ma'Pacing</i> di Sulawesi Selatan, yaitu tradisi gotong royong memindahkan rumah adat. Tradisi ini dilakukan untuk memindahkan rumah adat agar aman dari banjir, longsor, atau bencana alam, sekaligus mempererat kerja sama dan kebersamaan antarwarga desa
4	Dalam tradisi <i>Megibung</i> di Bali, masyarakat makan bersama dari satu wadah sebagai bagian dari kegiatan adat. Tradisi <i>Megibung</i> tersebut memiliki manfaat bagi masyarakat, yaitu A. menumbuhkan rasa kebersamaan dan persatuan B. membedakan status sosial masyarakat C. membatasi pergaulan antarwarga D. mengurangi rasa peduli terhadap sesama.	Jawaban: A Tradisi <i>Megibung</i> dilakukan secara bersama-sama sehingga dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan mempererat persatuan masyarakat

5	Permainan tradisional <i>Congklak</i> dikenal dengan nama berbeda di beberapa daerah di Indonesia. Permainan ini berasal dari daerah A. Papua B. Jawa dan Sumatra C. Kalimantan D. Sulawesi	Jawaban: B Permainan <i>congklak</i> dikenal luas di wilayah Jawa dan Sumatra, dengan nama lain seperti <i>dakon</i> (Jawa) dan <i>mancala</i> atau <i>congklak</i> di daerah lain.
6	 Permainan yang dimainkan dengan menggunakan dua batang bambu panjang seperti yang terlihat pada gambar berasal dari daerah A. Sumatra Barat B. Kalimantan Timur C. Jawa D. Papua	Jawaban: C Permainan <i>enggrang</i> dikenal sebagai permainan tradisional masyarakat Jawa, walaupun kini juga dimainkan di berbagai daerah lain.
7	Kearifan lokal merupakan nilai, tradisi, atau kebiasaan yang diwariskan turun-temurun dalam masyarakat dan berperan dalam menjaga kehidupan sosial maupun lingkungan. Contoh kearifan lokal yang sesuai dengan pengertian tersebut adalah ... A. penggunaan mesin pertanian modern B. sistem Subak di Bali C. pembangunan pabrik industri D. penggunaan pupuk kimia berlebihan	Jawaban: B Sistem <i>Subak</i> di Bali merupakan kearifan lokal karena mengatur pengairan sawah secara tradisional, adil, dan berkelanjutan berdasarkan nilai kebersamaan dan keseimbangan dengan alam.
8	Tradisi kerukunan dalam masyarakat bertujuan untuk menjaga hubungan yang harmonis antarwarga. Contoh tradisi yang mencerminkan nilai kerukunan adalah A. kerja bakti membersihkan lingkungan bersama B. persaingan usaha antarwarga	Jawaban: A Kerja bakti merupakan tradisi yang melibatkan kebersamaan, saling membantu, dan toleransi antarwarga sehingga mencerminkan nilai kerukunan dalam kehidupan masyarakat.

	C. pemilihan pemimpin secara individual D. kegiatan jual beli di pasar modern	
9	Kearifan lokal Bali yang bertujuan mempererat kerukunan dan kebersamaan masyarakat, khususnya generasi muda, ditunjukkan oleh tradisi A. <i>Subak</i> dan <i>Mecaru</i> B. <i>Ngaben</i> dan <i>Metekap</i> C. <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Omed-omedan</i> D. Tari Barong dan Tari Pendet	Jawaban: C <i>Megoak-goakan</i> dan <i>Omed-omedan</i> merupakan tradisi khas Bali yang menanamkan nilai kebersamaan, persaudaraan, dan kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.
10.	Tradisi Bali yang mencerminkan nilai kebersamaan dan saling membantu dalam kehidupan masyarakat, khususnya pada kegiatan pertanian adalah A. <i>Metekap</i> dan <i>Nandur</i> B. <i>Ngaben</i> dan <i>Nyepi</i> C. <i>Mecaru</i> dan <i>Melasti</i> D. Tari Kecak dan Tari Barong	Jawaban: A <i>Metekap</i> dan <i>Nandur</i> merupakan tradisi Bali yang dilakukan secara bersama-sama dalam kegiatan pertanian. Tradisi ini mengandung nilai kebersamaan dan saling membantu dalam kehidupan masyarakat.
11.	Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal 11-15!  Lima orang anak, yaitu Made, Komang, Ketut, Wayan, dan Putu sedang bermain <i>Megoak-goakan</i> . • Made berdiri paling depan untuk melindungi teman-temannya. • Komang berdiri paling belakang dalam barisan. • Ketut bertugas mengejar barisan tersebut. • Wayan dan Putu berada di tengah barisan. Apakah nama peran Made dalam permainan	Jawaban: C Made berdiri paling depan dalam barisan untuk memimpin dan melindungi teman-temannya. Posisi ini dalam permainan <i>Megoak-goakan</i> disebut Kepala ular.

	tersebut adalah... A. Goak B. Ekor ular C. Kepala ular D. Tubuh ular	
12.	Peran Ketut dalam permainan <i>Megoak-goakan</i> tersebut adalah ... A. Goak B. Ekor ular C. Kepala ular D. Tubuh ular	Jawaban: A Ketut bertugas mengejar barisan, sehingga peran ini adalah Goak (penangkap/musuh).
13.	Berdasarkan posisi dan tugas masing-masing anak, siapakah yang bertugas menjadi Tubuh ular dalam permainan <i>Megoak-goakan</i> tersebut? A. Made B. Komang C. Ketut D. Wayan	Jawaban: D Wayan berada di tengah barisan, membantu menjaga barisan bersama Putu, sehingga posisi ini disebut Tubuh ular.
14.	Dalam permainan <i>Megoak-goakan</i> , agar barisan tetap utuh dan anggota tidak tertangkap, langkah yang paling tepat dilakukan oleh anak di tengah barisan adalah... A. Diam saja dan membiarkan lawan mengejar B. Bergerak mendekat ke kepala dan ekor ular untuk menjaga keseimbangan barisan C. Lari paling cepat ke depan untuk memimpin barisan D. Berganti posisi dengan ekor ular	Jawaban: B Anak di tengah barisan (Tubuh ular) bertugas menjaga keseimbangan barisan, sehingga langkah yang tepat adalah bergerak mendekat ke kepala dan ekor ular agar barisan tetap utuh.
15.	Dalam permainan <i>Megoak-goakan</i> , Goak adalah musuh yang berusaha menangkap anggota barisan. Kapan barisan dikatakan berhasil atau menang? A. Jika kepala ular tertangkap oleh goak B. Jika tubuh dan ekor ular tertangkap C. Jika barisan tetap utuh dan tidak ada	Jawaban : C Barisan dikatakan berhasil/menang jika semua anggota tetap utuh dan tidak ada yang tertangkap Goak sampai permainan selesai.

	anggota yang tertangkap goak sampai permainan selesai D. Jika goak berhasil menangkap semua anggota barisan	
16	Perhatikan teks berikut!  <i>Megoak-goakan</i> adalah permainan tradisional khas Bali (Singaraja) yang dimainkan secara berkelompok. Cara bermain <i>Megoak-goakan</i> dilakukan dengan A. pemain berlari sendiri-sendiri untuk menghindari lawan B. pemain berbaris memanjang sambil saling berpegangan dan berusaha menangkap pemain di depan C. pemain berdiri melingkar sambil melempar bola D. pemain melompat secara bergantian mengikuti aba-aba	Jawaban: B Dalam permainan <i>Megoak-goakan</i>, para pemain berbaris memanjang sambil saling berpegangan dan berusaha menangkap pemain paling depan. Cara bermain ini menekankan kerja sama dan kekompakan.
17.	Permainan tradisional <i>Megoak-goakan</i> masih sering dimainkan oleh anak-anak dan masyarakat Bali pada berbagai kegiatan budaya. Keberlangsungan permainan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran dalam pelestarian budaya. Hubungan permainan tersebut dengan pelestarian budaya Bali adalah... A. permainan tradisional menggantikan budaya modern B. permainan tradisional diwariskan sehingga nilai budaya tetap terjaga C. permainan tradisional mengurangi perkembangan teknologi D. permainan tradisional hanya menjadi	Jawaban: B Permainan <i>Megoak-goakan</i> diwariskan dari generasi ke generasi sehingga nilai kebersamaan, kerja sama, dan identitas budaya Bali tetap terjaga. Hal ini menunjukkan peran permainan tradisional dalam pelestarian budaya.

	hiburan masyarakat	
18.	Sekolah di Bali berencana memasukkan permainan <i>Megoak-goakan</i> dalam kegiatan Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Berdasarkan rencana tersebut, alasan yang paling tepat permainan <i>Megoak-goakan</i> layak dilestarikan adalah A. dapat dijadikan hiburan pengganti permainan digital B. menumbuhkan nilai kerja sama dan identitas budaya Bali C. tidak memerlukan biaya dalam pelaksanaannya D. dapat dimainkan oleh banyak orang sekaligus	Jawaban: B <i>Megoak-goakan</i> mengandung nilai kerja sama, kebersamaan, dan identitas budaya Bali, sehingga relevan untuk dilestarikan dan ditanamkan kepada peserta didik melalui kegiatan P5.
19.	Dalam beberapa tahun terakhir, permainan <i>Megoak-goakan</i> mulai jarang dimainkan oleh anak-anak di suatu desa di Bali. Jika kondisi tersebut dibiarkan, tindakan yang paling tepat dilakukan untuk mencegah hilangnya permainan tersebut adalah A. membiarkan masyarakat memilih permainan yang disukai B. memasukkan <i>Megoak-goakan</i> ke dalam kegiatan sekolah dan adat C. mengganti <i>Megoak-goakan</i> dengan permainan modern D. menunggu inisiatif dari generasi muda	Jawaban: B Ketika permainan tradisional mulai ditinggalkan, upaya yang tepat adalah menerapkan permainan tersebut dalam kegiatan pendidikan dan adat, sehingga terjadi pewarisan budaya secara aktif dan berkelanjutan.
20.	Dalam permainan tradisional <i>Megoak-goakan</i>, para pemain harus saling berpegangan dan melindungi teman satu barisan agar tidak mudah tertangkap. Perilaku yang mencerminkan nilai yang sejalan dalam kehidupan sehari-hari adalah ... A. mengerjakan tugas kelompok tanpa berdiskusi dengan teman B. ikut membantu teman menyelesaikan tugas bersama-sama C. memilih bekerja hanya dengan teman	Jawaban: B Perilaku yang mencerminkan nilai gotong royong yaitu membantu teman menyelesaikan tugas bersama-sama.

	yang disukai D. menyerahkan seluruh tugas kepada satu orang anggota	
21.	Dalam permainan tradisional <i>Megoak-goakan</i>, apabila salah satu pemain melepaskan pegangan, barisan akan menjadi lemah dan mudah terpisah. Sama dengan hal tersebut, jika dalam kerja kelompok di kelas terdapat seorang anggota yang kurang aktif, tindakan yang paling tepat untuk menerapkan nilai gotong royong adalah ... A. membiarkannya agar menyadari kesalahannya sendiri B. mengambil alih seluruh tugas agar pekerjaan cepat selesai C. mengajak dan membimbingnya agar ikut berkontribusi dalam kelompok D. melaporkannya kepada guru tanpa berdiskusi terlebih dahulu	Jawaban: C Sikap gotong royong yang tepat adalah mengajak dan membimbing anggota yang kurang aktif agar ikut berkontribusi, bukan membiarkannya atau mengambil alih tugasnya.
22.	Dalam rangka mempersiapkan upacara Galungan. Banyak bambu penjor yang harus dipasang di sepanjang jalan, membersihkan pura, dan menata <i>bebantenan</i>. Setiap keluarga ikut membantu sesuai kemampuan mereka. Jika kamu ingin menerapkan nilai gotong royong seperti warga desa tersebut, langkah yang paling tepat dilakukan adalah... A. Menunggu tetangga membersihkan penjor dan pura sendiri B. Membantu memasang penjor di depan rumah tetangga dan ikut membersihkan area pura secara bersama-sama C. Mengajak warga membersihkan halaman rumah sendiri D. Membantu mengambil foto kegiatan warga untuk arsip	Jawaban: B Nilai gotong royong diterapkan dengan ikut bekerja sama membantu warga lain secara langsung, misalnya memasang penjor dan membersihkan pura bersama-sama.
23.	Perhatikan pernyataan berikut! 1. Dukungan masyarakat dalam melestarikan tradisi daerah	Jawaban: B Perkembangan kearifan lokal dipengaruhi oleh dukungan

	2. Pengaruh budaya luar yang masuk melalui media digital 3. Keterlibatan generasi muda dalam kegiatan budaya 4. Perubahan pola hidup masyarakat yang semakin individual Faktor yang mendukung perkembangan kearifan lokal di suatu daerah ditunjukkan oleh pernyataan A. 1 dan 2 B. 1 dan 3 C. 2 dan 4 D. 3 dan 4	masyarakat dan keterlibatan generasi muda. Pengaruh budaya luar dan pola hidup individual justru cenderung menghambat perkembangan kearifan lokal.
24.	Permainan tradisional <i>Megoak-goakan</i> di suatu desa mulai jarang dimainkan oleh generasi muda. Setelah dilakukan pengamatan, ditemukan beberapa kondisi berikut: 1. Orang tua tidak lagi mengenalkan permainan <i>Megoak-goakan</i> kepada anak-anak 2. Permainan digital lebih sering dimainkan oleh generasi muda 3. <i>Megoak-goakan</i> masih dimainkan dalam beberapa kegiatan adat desa 4. Sekolah belum memasukkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran 5. Minat generasi muda terhadap <i>Megoak-goakan</i> menurun Berdasarkan kondisi tersebut, faktor yang paling berpengaruh menghambat perkembangan kearifan lokal <i>Megoak-goakan</i> adalah A. 1, 2, dan 4 B. 1, 2, dan 5 C. 2, 3, dan 4 D. 3, 4, dan 5	Jawaban: B Penurunan minat generasi muda, dominasi permainan digital, serta tidak adanya pewarisan dari orang tua menjadi faktor utama yang menghambat perkembangan <i>Megoak-goakan</i>. Meskipun masih ada dalam kegiatan adat, keberlanjutan permainan tetap terancam tanpa keterlibatan aktif generasi muda.
25.	Di Bali, beberapa desa masih rutin menjaga tradisi upacara adat, tari-tarian, dan gotong royong, sementara desa lain mulai jarang melaksanakan tradisi tersebut. Faktor	Jawaban: D Faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kearifan lokal adalah pengaruh

	manakah yang paling mempengaruhi perkembangan kearifan lokal di suatu daerah? A. Banyaknya wisatawan yang berkunjung dan memberikan perhatian pada tradisi B. Semua warga desa memiliki pekerjaan sama sehingga tidak ada waktu untuk tradisi C. Adanya sekolah dan pendidikan formal yang mengajarkan budaya lokal D. Pengaruh teknologi dan media sosial yang membuat anak muda tertarik hal baru	teknologi dan media sosial, karena membuat anak muda lebih tertarik pada hal baru sehingga beberapa tradisi mulai jarang dilakukan.
26.	<i>Megoak-goakan</i> adalah permainan tradisional rakyat khas Desa Panji, Bali, yang biasanya dipentaskan menjelang Hari Raya Nyepi. Banyak generasi muda mulai kurang tertarik mempelajari tarian ini karena lebih memilih hiburan modern. Berdasarkan kondisi tersebut, dampak yang paling mungkin terhadap identitas budaya masyarakat Desa Panji adalah ... A. Identitas budaya Desa Panji tetap kuat meskipun tarian tradisional jarang dipelajari generasi muda. B. Melemahnya praktik <i>Megoak-goakan</i> dapat menyebabkan berkurangnya internalisasi nilai budaya dalam identitas masyarakat. C. Identitas budaya masyarakat Desa Panji hanya dipengaruhi oleh upacara Nyepi, bukan tarian <i>Megoak-goakan</i>. D. Kehilangan <i>Megoak-goakan</i> tidak berdampak karena budaya baru dapat menggantikannya.	Jawaban: B <i>Megoak-goakan</i> bukan sekadar hiburan, tetapi sarana pewarisan nilai budaya. Jika generasi muda jarang mempelajari tarian ini, maka nilai-nilai seperti kebersamaan dan tradisi lokal akan kurang terinternalisasi, sehingga berdampak pada melemahnya identitas budaya masyarakat Desa Panji.
27.	Tradisi <i>Gebug Ende</i> di beberapa desa di Bali kini jarang dilakukan oleh generasi muda salah satunya karena kurangnya pewarisan dari orang tua. Berdasarkan kondisi tersebut, dampak yang	Jawaban: A <i>Gebug Ende</i> adalah media pewarisan nilai sosial dan budaya, bukan sekadar aktivitas fisik. Hilangnya permainan ini

	paling mungkin terjadi akibat hilangnya <i>Gebug Ende</i> terhadap masyarakat desa adalah ... A. Anak-anak menjadi kurang mengenal nilai kebersamaan dan solidaritas dalam kegiatan sosial B. Generasi menjadi muda akan kurang produktif dalam bertani dan mengurus sawah C. Festival desa kurang menarik pengunjung karena generasi muda tidak ikut berpartisipasi D. Nilai budaya dapat tetap dipelajari melalui tontonan digital	membuat generasi muda kurang berlatih kebersamaan, kerja sama, dan solidaritas
28.	Di Sumatera Barat, tradisi musyawarah <i>Nagari</i> masih dijalankan oleh masyarakat, di mana seluruh warga terlibat dalam pengambilan keputusan bersama. Jika tradisi ini terus dijalankan, identitas budaya masyarakat yang terbentuk kemungkinan adalah ... A. Masyarakat menghargai kebersamaan, musyawarah, dan keterlibatan aktif dalam keputusan desa B. Masyarakat cenderung mengikuti keputusan tanpa partisipasi aktif C. Identitas budaya masyarakat sepenuhnya bergantung pada aturan pemerintah D. Tradisi musyawarah hanya formalitas tanpa memengaruhi pola hidup sehari-hari	Jawaban: A Musyawarah <i>Nagari</i> menanamkan nilai kebersamaan, partisipasi, dan tanggung jawab kolektif. Jika tradisi ini tetap dijalankan, masyarakat akan memiliki identitas budaya yang kolektif, menghargai keterlibatan dalam keputusan desa, dan melestarikan nilai kearifan lokal Sumatera Barat.
29.	Di Nusa Tenggara Timur, tradisi <i>Pasola</i> masih dilaksanakan oleh masyarakat adat sebagai ritual perang kerbau untuk menghormati leluhur dan musim tanam. Namun, pengaruh globalisasi membuat sebagian generasi muda lebih tertarik pada hiburan modern, media sosial, dan gaya hidup kota, sehingga partisipasi dalam <i>Pasola</i> menurun.	Jawaban: A Globalisasi mempengaruhi minat generasi muda, sehingga praktik langsung tradisi <i>Pasola</i> menurun. Hal ini mengurangi pewarisan nilai budaya seperti solidaritas, keberanian, dan penghormatan terhadap leluhur, sehingga identitas budaya

	Jika kondisi ini terus berlangsung, bagaimana pengaruh globalisasi terhadap pelestarian kearifan lokal <i>Pasola</i> dan identitas budaya masyarakat NTT..... A. Partisipasi generasi muda menurun sehingga nilai budaya <i>Pasola</i> dan identitas budaya masyarakat berisiko melemah B. Partisipasi generasi muda meningkat karena mereka mempromosikan <i>Pasola</i> di media sosial C. Globalisasi tidak berpengaruh karena <i>Pasola</i> tetap dipertahankan oleh orang tua dan tokoh adat D. Tradisi <i>Pasola</i> sepenuhnya digantikan oleh budaya modern tanpa ada pelestarian sama sekali	masyarakat NTT menjadi berisiko melemah meski beberapa elemen ritual masih berlangsung secara simbolis.
30.	Di beberapa desa di Bali, anak muda kini lebih sering bermain game di HP daripada membantu mempersiapkan pawai ogoh-ogoh menjelang Hari Raya Nyepi. Akibatnya, tradisi membuat ogoh-ogoh secara mandiri mulai tergantikan oleh pembelian ogoh-ogoh yang sudah jadi. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa globalisasi dapat berdampak pada kearifan lokal berupa ... A. meningkatnya pelestarian budaya tradisional B. berkurangnya keterlibatan generasi muda dalam tradisi C. bertambahnya nilai kebersamaan masyarakat D. semakin kuatnya peran adat dalam kehidupan masyarakat	Jawaban : B Fenomena anak muda lebih sering bermain game di HP menunjukkan pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi yang mengubah pola aktivitas generasi muda. Akibatnya, keterlibatan mereka dalam tradisi membuat ogoh-ogoh menjelang Hari Raya Nyepi menjadi berkurang, sehingga pelaksanaan tradisi tidak lagi maksimal seperti sebelumnya.

Lampiran 9. Hasil *Pretest* dan *Posttest* SiswaA. Hasil *Pretest*

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kd Dwipa Sudiartama

No.Absen : 1

Kelas : 4

Mapel : IPAS

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

No	A	B	C	D
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

B. Hasil *Posttest*

LEMBAR JAWABAN

Nama : Kadek Dwipa Sudiartama

No.Absen : 1

Kelas : 4

Mapel : IPAS

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

No	A	B	C	D
21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

Lampiran 10. Output Hasil Analisis Data Efektivitas

Uji Deskriptif Data

Statistics			
		Nilai Pretest Hasil Belajar	Nilai Posttest Hasil Belajar
N	Valid	18	18
	Missing	18	18
Mean		46.6656	91.2961
Median		46.6700	93.3300
Mode		43.33 ^a	93.33
Std. Deviation		9.90108	6.06504
Variance		98.031	36.785
Minimum		26.67	80.00
Maximum		63.33	100.00
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown			

Nilai Pretest Hasil Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	26.67	1	2.8	5.6	5.6
	33.33	2	5.6	11.1	16.7
	40.00	2	5.6	11.1	27.8
	43.33	3	8.3	16.7	44.4
	46.67	2	5.6	11.1	55.6
	50.00	2	5.6	11.1	66.7
	53.33	3	8.3	16.7	83.3
	60.00	2	5.6	11.1	94.4
	63.33	1	2.8	5.6	100.0
	Total	18	50.0	100.0	
Missing	System	18	50.0		
Total		36	100.0		
Nilai Posttest Hasil Belajar					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80.00	2	5.6	11.1	11.1
	83.33	1	2.8	5.6	16.7
	86.67	2	5.6	11.1	27.8
	90.00	3	8.3	16.7	44.4
	93.33	5	13.9	27.8	72.2
	96.67	3	8.3	16.7	88.9

	100.00	2	5.6	11.1	100.0
	Total	18	50.0	100.0	
Missing	System	18	50.0		
Total		36	100.0		

Uji Normalitas Data

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai Pretest Hasil Belajar	18	50.0%	18	50.0%	36	100.0%
Nilai Posttest Hasil Belajar	18	50.0%	18	50.0%	36	100.0%

Descriptives				
			Statistic	Std. Error
Nilai Pretest Hasil Belajar	Mean		46.6656	2.33371
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	41.7419	
		Upper Bound	51.5892	
	5% Trimmed Mean		46.8506	
	Median		46.6700	
	Variance		98.031	
	Std. Deviation		9.90108	
	Minimum		26.67	
	Maximum		63.33	
	Range		36.66	
	Interquartile Range		13.33	
	Skewness		-.212	.536
	Kurtosis		-.351	1.038
Nilai Posttest Hasil Belajar	Mean		91.2961	1.42954
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	88.2800	
		Upper Bound	94.3122	

	5% Trimmed Mean	91.4401	
	Median	93.3300	
	Variance	36.785	
	Std. Deviation	6.06504	
	Minimum	80.00	
	Maximum	100.00	
	Range	20.00	
	Interquartile Range	10.00	
	Skewness	-.524	.536
	Kurtosis	-.417	1.038

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretest Hasil Belajar	.090	18	.200*	.974	18	.872
Nilai Posttest Hasil Belajar	.187	18	.097	.932	18	.210
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Nilai Pretest dan Posttest			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
3.358	1	34	.076

ANOVA					
Nilai Pretest dan Posttest					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	17926.978	1	17926.978	265.947	.000
Within Groups	2291.873	34	67.408		
Total	20218.851	35			

Uji Paired Sample T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Nilai Posttest Hasil Belajar	91.2961	18	6.06504	1.42954
	Nilai Pretest Hasil Belajar	46.6656	18	9.90108	2.33371

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Nilai Posttest Hasil Belajar & Nilai Pretest Hasil Belajar	18	.740	.000

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Nilai Posttest Hasil Belajar - Nilai Pretest Hasil Belajar	44.63056	6.77731	1.59743	41.26028	48.00083	27.939	17	.000

Lampiran 11. Rekapitan Data Hasil Penelitian

Data Hasil Penelitian

Tabel Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Materi

No	Indikator	Judges 1	Judges 2
Aspek Kesesuaian Materi dengan Kurikulum			
1	Materi dalam komik digital telah sesuai dengan Capaian Pembelajaran kelas IV SD.	5 (SB)	5 (SB)
2	Materi yang disajikan mendukung pencapaian Tujuan Pembelajaran yang telah ditetapkan.	5 (SB)	5 (SB)
3	Isi materi relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya.	5 (SB)	5 (SB)
4	Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV SD.	5 (SB)	5 (SB)
5	Bahasa dan penyajian materi mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	5 (SB)	5 (SB)
Aspek Keakuratan dan Kebenaran Materi			
6	Konsep yang disajikan dalam komik digital telah sesuai dengan teori/konsep yang benar.	5 (SB)	4 (B)
7	Tidak terdapat kesalahan konsep dalam penyampaian materi.	5 (SB)	5 (SB)
8	Contoh yang diberikan dalam komik mendukung pemahaman konsep secara tepat.	5 (SB)	5 (SB)
9	Informasi tentang budaya Bali <i>Megoak-goakan</i> disajikan secara akurat.	4 (B)	4 (B)
10	Nilai-nilai budaya yang disampaikan sesuai dengan makna dan konteks aslinya.	5 (SB)	5 (SB)
Aspek Integrasi dan Kedalaman Materi			
11	Unsur kearifan lokal Bali <i>Megoak-goakan</i> terintegrasi secara alami dalam alur cerita.	5 (SB)	5 (SB)
12	Penyajian budaya dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	5 (SB)	5 (SB)
13	Integrasi budaya mendukung pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya Indonesia.	5 (SB)	5 (SB)
14	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai untuk siswa kelas IV SD.	5 (SB)	5 (SB)
15	Materi mampu memperluas wawasan siswa tentang kekayaan budaya Indonesia.	5 (SB)	5 (SB)

Tabel Hasil Penilaian Validitas oleh Ahli Media

No	Indikator	Judges 1	Judges 2
Suara dan Teks			
1	Teks dalam komik digital disajikan dengan jelas dan mudah dibaca	4 (B)	5 (SB)
2	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sesuai untuk siswa kelas IV SD	5 (SB)	5 (SB)
3	Audio dalam komik digital terdengar jelas.	5 (SB)	4 (B)
4	Kualitas suara tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	5 (SB)	4 (B)
Visual			
5	Ilustrasi/gambar dalam komik digital disajikan dengan jelas.	5 (SB)	4 (B)
6	Karakter ditampilkan secara konsisten dalam bentuk, warna, dan atribut visual pada setiap halaman.	5 (SB)	4 (B)
7	Tampilan <i>background</i> menarik dan sesuai dengan tema budaya	5 (SB)	4 (B)
8	<i>Background</i> tidak mengganggu keterbacaan teks dan visual utama.	5 (SB)	4 (B)
Pewarnaan			
9	Perpaduan warna dalam komik digital serasi dan harmonis.	4 (B)	5 (SB)
10	Penggunaan warna mendukung kenyamanan dan fokus belajar siswa	5 (SB)	5 (SB)
Penokohan			
11	Pemilihan karakter tokoh sesuai dengan konteks cerita dan materi	5 (SB)	4 (B)
12	Desain karakter tokoh menarik dan sesuai dengan usia siswa	5 (SB)	5 (SB)
13	Karakter tokoh mampu menarik perhatian dan minat siswa.	5 (SB)	5 (SB)
Tampilan Keseluruhan			
14	Tata letak dan desain komik tersusun secara rapi dan sistematis.	5 (SB)	4 (B)
15	Tampilan keseluruhan komik digital menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran.	5 (SB)	4 (B)

Tabel Hasil Penilaian Kepraktisan Media oleh Guru

No	Indikator	Guru 1	Guru 2
Materi atau Isi			
1	Komik digital memuat identitas pembelajaran secara lengkap	4 (B)	5 (SB)
2	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas	5 (SB)	5 (SB)
3	Petunjuk penggunaan komik mudah dipahami	4 (B)	5 (SB)
4	Materi disajikan secara runtut	5 (SB)	5 (SB)

No	Indikator	Guru 1	Guru 2
5	Materi sesuai dengan tema Indonesiaku Kaya Budaya	5 (SB)	4 (B)
6	Materi sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV	5 (SB)	5 (SB)
7	Contoh yang digunakan mudah dipahami siswa	5 (SB)	5 (SB)
8	Materi mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran	5 (SB)	4 (B)
Bahasa atau Komunikasi			
9	Bahasa yang digunakan sesuai kaidah kebahasaan	5 (SB)	5 (SB)
10	Istilah yang digunakan konsisten	4 (B)	5 (SB)
11	Informasi yang disajikan tidak menimbulkan penafsiran ganda	5 (SB)	5 (SB)
12	Bahasa dalam komik mudah dipahami siswa dan tidak ambigu	5 (SB)	5 (SB)
Penyajian			
13	Penyajian materi tersusun secara runtut	5 (SB)	5 (SB)
14	Alur penyajian memudahkan guru dalam mengajar	5 (SB)	4 (B)
15	Keterpaduan antarbagian komik sudah baik	4 (B)	5 (SB)
Suara dan Teks			
16	Teks dalam komik disajikan dengan jelas	5 (SB)	5 (SB)
17	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca	5 (SB)	4
18	Suara disajikan dengan jelas	5 (SB)	5 (SB)
19	Adanya <i>backsound</i> pada komik menambah minat siswa untuk membaca	5 (SB)	5 (SB)
Visual			
20	Ilustrasi dan karakter komik disajikan dengan jelas	4 (B)	5 (SB)
21	Ilustrasi tradisi <i>Megoak-goakan</i> membantu pemahaman materi bagi siswa gaya belajar visual	4 (B)	5 (SB)
22	Tampilan <i>background</i> menarik	5 (SB)	4 (B)
23	<i>Background</i> tidak mengganggu isi materi	5 (SB)	4 (B)
24	Perpaduan warna yang digunakan terlihat serasi	5 (SB)	5 (SB)
25	Warna memudahkan fokus siswa	5 (SB)	4 (B)
Penokohan			
26	Karakter tokoh sesuai dengan budaya Bali	5 (SB)	5 (SB)
27	Karakter tokoh menarik bagi siswa untuk membaca	4 (B)	5 (SB)
28	Karakter tokoh memiliki peran yang dominan baik	5 (SB)	4 (B)
Tampilan Keseluruhan			
29	Komik mudah digunakan dalam pembelajaran	5 (SB)	5 (SB)
30	Komik praktis digunakan tanpa bantuan khusus	5 (SB)	5 (SB)

Tabel Hasil Penilaian Kepraktisan Media oleh Siswa

No	Siswa	No. Aspek											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	S1	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
2	S2	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4
3	S3	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5
4	S4	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
5	S5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
6	S6	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5
7	S7	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4
8	S8	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4
9	S9	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5
10	S10	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5
11	S11	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	4	4
12	S12	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
13	S13	4	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5
14	S14	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
15	S15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4
16	S16	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5
17	S17	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4
18	S18	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5

Tabel Rekapitulasi Skor *Pretest* dan *Posttest* Siswa

No	Siswa	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Siswa 1	40	87
2	Siswa 2	40	90
3	Siswa 3	53	97
4	Siswa 4	53	97
5	Siswa 5	47	100
6	Siswa 6	47	93
7	Siswa 7	27	80
8	Siswa 8	43	93
9	Siswa 9	50	93
10	Siswa 10	33	80
11	Siswa 11	43	97
12	Siswa 12	53	90
13	Siswa 13	60	93
14	Siswa 14	60	100
15	Siswa 15	63	93
16	Siswa 16	33	83
17	Siswa 17	40	87
18	Siswa 18	50	90



Untuk efisiensi lampiran pada file skripsi ini, untuk modul ajar penelitian yang digunakan selama proses penelitian diupload di google drive dan dapat diakses melalui scan barcode berikut.



https://docs.google.com/document/d/1m_WohclYipkvgrjXxpOulR2FNjVukdk/edit?usp=drivesdk&oid=106257573711818888981&rtpof=true&sd=true

Lampiran 13. Produk Media Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal



Untuk akses lengkap media yang dihasilkan dapat melalui scan barcode berikut ini.



<https://online.fliphtml5.com/mediapembelajaran/facd/>

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Observasi Awal Penelitian



Dokumentasi Pelaksanaan *Pretest*



Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran



Dokumentasi Pelaksanaan *Posttest*



Dokumentasi Pengisian Kuisioner Kepraktisan Guru



Lampiran 15. Riwayat Hidup Penulis



Putu Eka Sukmawati, lahir di Singaraja pada tanggal 31 Mei 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama Gede Suartana dan Ibu Made Aryati. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Jl. Anggrek NO.4 Singaraja, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Provinsi Bali. Menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 2 Kaliuntu pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Singaraja dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 4 Singaraja 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 Komik Digital Berorientasi Kearifan Lokal Bali *Megoak-Goakan* Pada Materi Indonrsiaku Kaya Budaya Kelas IV SD".

