

APPENDICES



Appendix 1. Permission Letter


KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
PROGRAM PASCASARJANA
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja, Bali 81118 Telpom (0379) 446444 Laman www.unpganesha.ac.id

Singaraja, 20 Agustus 2025

Nomor : 4203 /UN48.14.1/PT.02.05/2025
Hal : Mohon Ijin Pengambilan Data
Yth. Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Sanur
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka pengumpulan data untuk Penelitian Tesis mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha, kami mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima dan mengijinkan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Komang Agus Dio Aditya
NIM : 2429081002
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris (S2)
Judul Tesis : Developing Digital Comics Based On Sustainable Development Goals (SDGs) For Students' Reading Literacy At Grade 5 Primary School.

untuk mendapatkan data/informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dalam melakukan penelitian.
Atas perhatian, berkenaan dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.
dan kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Menyerujui,

Pembimbing I. Pembimbing II.

Ni Komang Arie Suwastini NIP. 198004042003122001 Ni Wayan Surya Mahayanti NIP. 198805172012122002

Mengetahui,
a.n. Direktur,
Wadir I.


Puji Bangs Puto Arnyana
NIP. 195812311986011005

Appendix 2. Instrument Validation

1. Observation Sheet

A. Grand Theory

The observation sheet is arranged by adapting the reading literacy dimensions proposed by Lahnwong (2019), which focuses on three main aspects. Access and Retrieve deals with how students gather the information of the text by scanning, discovering, and determining the proper and relevant details. 2) Integrate and Interpret means students comprehending the text by identifying the main ideas, inferring the text, interpreting the relationship among the texts, and summarizing the text. 3) Reflect and Evaluate is a condition where students integrate the information of the text with prior knowledge and evaluate the credibility of the text by judging the quality of the text, discovering the connection to other texts, and focusing on the purpose or style of the text. The observation sheet is also completed with the types of learning media argued by Anitah (2009) to find out the technology integration occurs in the classrooms. There are four learning media. Non-projected visual media is a learning media in the form of caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media. Projected visual media is a learning media comprises; film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector. Audio media is a learning media refers to radio, recording, tapes, telephones, optical media. Meanwhile multimedia is the type of interactive media by adapting virtual reality, digital games, and any other digital applications.

B. The Observation Sheet Blueprint

Dimensions	Indicators	Note
Access and Retrieve	Scanning	
	Discovering	
	Determining proper and relevant details	
Integrate and Interpret	Identifying	
	Inferring	
	Interpreting	
	Summarizing	
Reflect and Evaluate	Integrating the text with prior knowledge	
	Discovering the connection to other texts	
	Focusing on the purpose or style of the text	
Non-Projected Visual Media	Caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media.	
Projected Visual Media	Film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector.	
Audio Media	Radio, recording, tapes, telephones, optical media.	
Audio-Visual Media	Video, movie, and voice slides.	
Multimedia	Interactive multimedia, virtual reality, digital games, and any other digital applications.	

C. The Observation Sheet

Dimensions	Activities	Yes	No	Note
Access and Retrieve	Students do skimming and scanning on a text			
	Students identify the explicit information in a text by using 5W + 1H			
	Students highlight the information found in the text			
Integrate and Interpret	Students identify the main idea of the text			
	Students arrange scramble sentences to figure the story line			
	Students interpret the literal meaning on a figurative sentence			
	Students conclude the story or text			
Reflect and Evaluate	Students compare and integrate the information in a text with their experience or prior knowledge			
	Students compare and connect the information in a text with the other sources or texts			
	Students evaluate the text style			
Non-Projected Visual Media	Students learn reading with caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media.			
Projected Visual Media	Students learn English with film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector.			
Audio Media	Students learn English with radio, recording, tapes, telephones, optical			

	media.			
Audio-Visual Media	Students learn English with video, movie, and voice slides.			
Multimedia	Students learn English with interactive multimedia, virtual reality, digital games, and any other digital applications.			

D. Expert Judgement Sheet I

Dimensions	Activities	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Access and Retrieve	Students do skimming and scanning on a text	V	
	Students identify the explicit information in a text by using 5W + 1H	V	
	Students highlight the information found in the text	V	
Integrate and Interpret	Students identify the main idea of the text	V	
	Students arrange scramble sentences to figure the story line	V	
	Students interpret the literal meaning on a figurative sentence	V	
	Students conclude the story or text	V	
Reflect and Evaluate	Students compare and integrate the information in a text with their experience or prior knowledge	V	
	Students compare and connect the information in a text with the other sources or texts	V	
	Students evaluate the text style	V	
Non-Projected Visual Media	Students learn reading with caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media.	V	
Projected Visual Media	Students learn English with film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector.	V	

Audio Media	Students learn English with radio, recording, tapes, telephones, optical media.	V	
Audio-Visual Media	Students learn English with video, movie, and voice slides.	V	
Multimedia	Students learn English with interactive multimedia, virtual reality, digital games, and any other digital applications.	V	

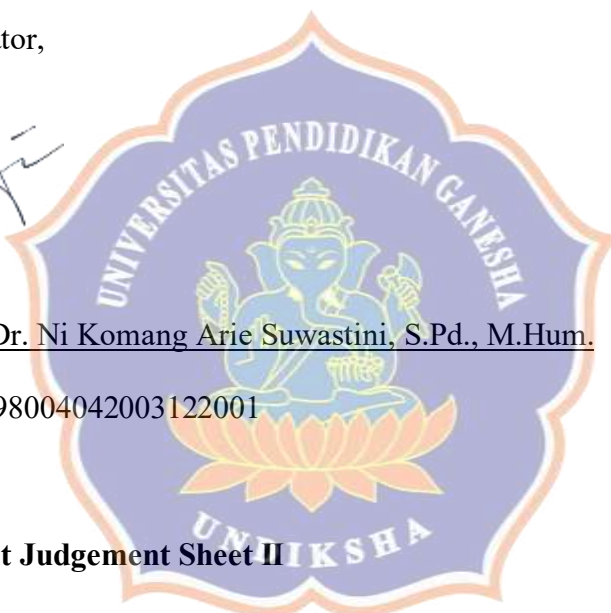
Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.

NIP 198004042003122001



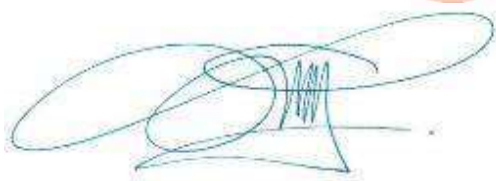
E. Expert Judgement Sheet II

Dimensions	Activities	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Access and Retrieve	Students do skimming and scanning on a text	V	
	Students identify the explicit information in a text by using 5W + 1H	V	
	Students highlight the information found in the text	V	
Integrate and Interpret	Students identify the main idea of the text	V	
	Students arrange scramble sentences to figure the story line	V	
	Students interpret the literal meaning on a figurative sentence	V	

	Students conclude the story or text	V	
Reflect and Evaluate	Students compare and integrate the information in a text with their experience or prior knowledge	V	
	Students compare and connect the information in a text with the other sources or texts	V	
	Students evaluate the text style	V	
Non-Projected Visual Media	Students learn reading with caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media.	V	
Projected Visual Media	Students learn English with film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector.	V	
Audio Media	Students learn English with radio, recording, tapes, telephones, optical media.	V	
Audio-Visual Media	Students learn English with video, movie, and voice slides.	V	
Multimedia	Students learn English with interactive multimedia, virtual reality, digital games, and any other digital applications.	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198805172012122002

2. Interview Guide

A. Grand Theory

Rizqiani and Novitri (2023) mention that there are several aspects need to be considered in obtaining students' reading needs, such as; learning condition, weaknesses or lacks, and wants. Learning condition deals with the learning process joined by the students concerning on the availability of learning sources, the ways of learning, and the learning topics. Lack refers to the students' difficulty or challenges faced by the students. Meanwhile, want deals with students' preference in learning English. Those aspects are adapted into the interview guide used for collected the data related to students' needs obtained from the teachers' lens.

B. Interview Guide Blueprint

Aspects	Indicators	Questions	Answers
Learning Condition	Students' preferred topics in learning English.	What topics do students love to learn?	
		How do they learn the language items in those topics?	
		What are the learning sources available in the English classroom?	
Lacks	The problems faced by the students in learning English.	What are students' problems in learning English?	
		How was the students' English literacy obtained from the previous learning process?	
Wants	Students' preferred learning sources for learning English.	How do you deliver the learning materials?	
		What is the learning source which mostly	

		preferred or of interest to the students?	
Note:			

C. Expert Judgement Sheet I

Aspects	Indicators	Questions	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Learning Condition	Students' preferred topics in learning English.	What topics do students love to learn?	V	
		How do they learn the language items in those topics?	V	
		What are the learning sources available in the English classroom?	V	
Lacks	The problems faced by the students in learning English.	What are students' problems in learning English?	V	
		How was the students' English literacy obtained from the previous learning process?	V	
Wants	Students' preferred learning sources for learning English.	How do you deliver the learning materials?	V	
		What is the learning source which mostly preferred or of	V	

		interest to the students?		
--	--	---------------------------	--	--

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.
NIP 198004042003122001

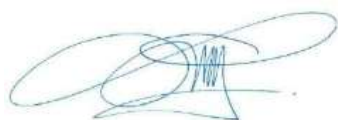


D. Expert Judgement Sheet II

Aspects	Indicators	Questions	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Learning Condition	Students' preferred topics in learning English.	What topics do students love to learn?	V	
		How do they learn the language items in those topics?	V	
		What are the learning sources available in the English classroom?	V	
Lacks	The problems faced by the students in learning English.	What are students' problems in learning English?	V	
		How was the students' English literacy obtained from the previous learning process?	V	
Wants	Students' preferred learning sources for learning English.	How do you deliver the learning materials?	V	
		What is the learning source which mostly preferred or of interest to the students?	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198805172012122002

3. Needs Analysis Questionnaire

A. Grand Theory

The questionnaire is designed by adapting the reading literacy (Lahnwong, 2019; Rohde, 2015), the Sustainable Development Goals (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021), the benefits of using technology in education (Ho & Lim, 2021), the benefits of digital comics (Sari et al., 2021), and activities (Ratama et al., 2021). There are several indicators represent students' reading literacy dimension. First, literacy is a continuous development in which it reflects on students' reading activity presenting gradual process. The second indicator is students' environment in which it is argued that students' reading ability is influenced by their environment. Print awareness is the third indicator refers to students' ability in understanding the text function and its meaning. Phonological awareness is another indicator reflecting students' ability in comprehending the words in a text which has similar phonemes. Vocabulary deals with students' vocabulary mastery itself. Narrative skills is students' ability in retelling the text that they have read. Letter knowledge is students' ability in identifying the letter in a text. In addition, there are three other dimensions that are also used to obtain students' reading literacy. Access and Retrieve deals with how students gather the information of the text by scanning, discovering, and determining the proper and relevant details. Integrate and Interpret means students comprehending the text by identifying the main ideas, inferring the text, interpreting the relationship among the texts, and summarizing the text. Reflect and Evaluate is a condition where students integrate the information of the text

with prior knowledge and evaluate the credibility of the text by judging the quality of the text, discovering the connection to other texts, and focusing on the purpose or style of the text. There are several items designed by adapting the fields which become the focuses of SDGs 12 goals, such as; resource efficiency and environmental protection, circular economy transformation, social impact and economic, shared responsibility, support the other goals of sustainability (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022).

Since the product will be developed in the form of digital comic, the questionnaire adapts the component of technological acceptance proposed by Ho and Lim (2021). There are two components adapted to the items in the questionnaire, such as; perceived usefulness, and perceived ease of use. Perceived usefulness is a degree to obtain students' belief on how the digital comic can enhance their reading comprehension, meanwhile perceived ease refers to degree to which the students use digital comic with an effort or not. The current study obtains students' needs by finding out their impression or experience in using digital comic before by adapting the benefits of digital comic proposed by Sari et al., (2021). The advantages are; 1) decrease boredom, 2) increase students' interest, 3) medium to learning, 4) deliver norms, beliefs, and educational content through visualization and language, and 5) declare information in more structural ways in aesthetic images.

B. The Blueprint of Questionnaire

Dimensions	Indicators	Items	Scales
Reading Literacy (Rohde, 2015)	Literacy is a continuous development	1,2	2
	The environment is a significant factor	3,4	2
	Print awareness	5	1
	Phonological awareness	6	1
	Vocabulary	7	1
	Narrative skills	8	1
	Letter knowledge	9	1
Reading literacy dimensions (Lahnwong, 2019)	Access and Retrieve	10,11	2
	Integrate and Interpret	12	1
	Reflect and Evaluate	13	1
SDGs 12 Goals (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022):	Resource efficiency and environmental protection	14,15,16	3
	Circular economy transformation	17, 18, 19	3
	Social Impact and Economic	20,21,22	3
	Shared responsibility	23	1
	Support for the other goals of responsibility	24	1
Technological Involvement (Ho and Lim, 2021)	Perceived usefulness	25,26,27	3
Digital Comic Benefit (Sari et al., 2021)	Decrease boredom	28	1
	Increase students' interest	29	1
	As a medium to deliver learning materials from the teacher to the students	30	1
	Deliver norms, beliefs, and educational content through visualization and language	31,32,33	3
	Declare information in more structural ways in aesthetic images.	34	1
Total			34 items

C. The Questionnaire

Dimensions	Indicators	Items	Scales				
			1	2	3	4	5
Reading Literacy (Rohde, 2015)	Literacy is a continuous development	1. I have learnt the sounds of a letter, including the text meaning, from books, dialogues, or any other text found in my daily environment.					
		2. I have learnt how to recognize letters as the basic part of reading.					
	The environment is a significant factor.	3. I can understand the text's meaning better when the teachers or my parents assist me in reading.					
		4. I can understand the text's meaning better when the text consists of pictures or audio.					
	Print awareness	5. I know that a text has meaning.					
	Phonological awareness	6. I can recognize the sound or rhythm of language.					
	Vocabulary	7. I can understand the text better when I can master more English vocabulary.					
	Narrative skills	8. I can retell the story.					
	Letter	9. I can recognize					

	knowledge	the letter and its sound.					
Reading literacy dimension (Lahnwong, 2019)	Access and Retrieve	10. I can find specific information in multiple texts.					
		11. I can find important details of the text through scanning.					
	Integrate and interpret	12. I can compare the information from multiple texts.					
	Reflect and Evaluate	13. I can connect the text with my personal experience.					
SDGs 12 Goals (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022)	Resource efficiency and environmental protection	14. I have a lack of information about waste reduction.					
		15. I have no clue about energy use.					
		16. I don't know about the way to prevent ecological damage.					
	Circular economy transformation	17. I have read a text about reusable materials, but I cannot get the meaning of it well.					
		18. I find many non-fiction texts about how to save the environment by reusing or recycling materials.					
		19. I face difficulty in understanding the information from the texts about sustainable products or recycled					

		materials.					
	Social Impact and Economic	20. I have found many texts about the dangers of plastic waste to the environment in public places.					
		21. I have read texts or watched video tips and tricks, or DIY about reusing materials.					
		22. I have read instructions on a product about how to reuse or dispose of its packaging.					
	Shared responsibility	23. I have read news on social media, newspapers, or television about the involvement of the government, businessmen, or other organizations in conserving the environment.					
	Support for the other goals of responsibility	24. I love reading texts about global issues and the importance of conserving our environment.					
Technological Involvement (Ho and Lim, 2021)	Perceived usefulness	25. Technological means help me to understand the learning materials.					

		26. I can study better with technological means.					
		27. I can improve my reading in English by using technological means.					
	Perceived ease of use	28. I can use technology to study everywhere and anytime.					
		29. I can access the learning materials more easily with technology.					
Digital Comic Benefit (Sari et al., 2021)	Decrease boredom	30. I cannot be bored when I read a digital comic.					
	Increase students' interest.	31. I feel excited and interested when I read a comic.					
	As a medium to deliver learning materials from the teacher to the students	32. I think comics can be used to learn English.					
	Deliver norms, beliefs, and educational content through visualization and language.	33. I can find a norm exists in society when I read a comic.					
		34. I can find a belief exists in society when I read a comic.					
		35. I can find learning material or an educational topic when I read a comic.					
	Declare information in more	36. I can understand the information in the comic in a					

	structural ways in aesthetic images	structured way, and the images provided in the comic.					
Average							

D. Expert Judgement Sheet I

Dimensions	Indicators	Items	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Reading Literacy (Lahnwong, 2019; Rohde, 2015)	Literacy is a continuous development	1. I have learnt the sounds of a letter, including the text meaning, from books, dialogues, or any other text found in my daily environment.	V	
		2. I have learnt how to recognize letters as the basic part of reading.	V	
	The environment is a significant factor.	3. I can understand the text's meaning better when the teachers or my parents assist me in reading.	V	
		4. I can understand the text's meaning better when the text consists of pictures or audio.	V	
	Print awareness	5. I know that a text has meaning.	V	
	Phonological awareness	6. I can recognize the sound or rhythm of language.	V	

	Vocabulary	7. I can understand the text better when I can master more English vocabulary.	V	
	Narrative skills	8. I can retell the story.	V	
	Letter knowledge	9. I can recognize the letter and its sound.	V	
	Access and Retrieve	10. I can find specific information in multiple texts.	V	
		11. I can find important details of the text through scanning.	V	
	Integrate and interpret	12. I can compare the information from multiple texts.	V	
SDGs 12 Goals (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022)	Resource efficiency and environmental protection	13. I can connect the text with my personal experience.	V	
		14. I have a lack of information about waste reduction.	V	
		15. I have no clue about energy use.	V	
	Circular economy transformation	16. I don't know about the way to prevent ecological damage.	V	
		17. I have read a text about reusable materials, but I cannot get the meaning of it well.	V	
		18. I find many non-fiction texts about how to save the environment by reusing or	V	

		recycling materials.		
		19. I face difficulty in understanding the information from the texts about sustainable products or recycled materials.	V	
	Social Impact and Economic	20. I have found many texts about the dangers of plastic waste to the environment in public places.	V	
		21. I have read texts or watched video tips and tricks, or DIY about reusing materials.	V	
		22. I have read instructions on a product about how to reuse or dispose of its packaging.	V	
	Shared responsibility	23. I have read news on social media, newspapers, or television about the involvement of the government, businessmen, or other organizations in conserving the environment.	V	
	Support for the other goals of responsibility	24. I love reading texts about global issues and the importance of	V	

		conserving our environment.		
Technological Involvement (Ho and Lim, 2021)	Perceived usefulness	25. Technological means help me to understand the learning materials.	V	
		26. I can study better with technological means.	V	
		27. I can improve my reading in English by using technological means.	V	
	Perceived ease of use	28. I can use technology to study everywhere and anytime.	V	
		29. I can access the learning materials more easily with technology.	V	
Digital Comic Benefit (Sari et al., 2021)	Decrease boredom	30. I cannot be bored when I read a digital comic.	V	
	Increase students' interest.	31. I feel excited and interested when I read a comic.	V	
	As a medium to deliver learning materials from the teacher to the students	32. I think comics can be used to learn English.	V	
	Deliver norms, beliefs, and educational content through visualization and language.	33. I can find a norm exists in society when I read a comic.	V	
		34. I can find a belief exists in society when I read a comic.	V	

		35. I can find learning material or an educational topic when I read a comic.	V	
	Declare information in more structural ways in aesthetic images	36. I can understand the information in the comic in a structured way, and the images provided in the comic.	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.

NIP 198004042003122001



E. Expert Judgement Sheet II

Dimensions	Indicators	Items	Relevant (1)	Irrelevant (0)
Reading Literacy (Lahnwong, 2019; Rohde, 2015)	Literacy is a continuous development	1. I have learnt the sounds of a letter, including the text meaning, from books, dialogues, or any other text found in my daily environment.	V	
		2. I have learnt how to recognize letters as the basic part of reading.	V	
	The environment is a significant factor.	3. I can understand the text's meaning better when the teachers or my parents assist me in reading.	V	
		4. I can understand the text's meaning better when the text consists of pictures or audio.	V	
	Print awareness	5. I know that a text has meaning.	V	
	Phonological awareness	6. I can recognize the sound or rhythm of language.	V	
	Vocabulary	7. I can understand the text better when I can master more English vocabulary.	V	
	Narrative skills	8. I can retell the story.	V	

	Letter knowledge	9. I can recognize the letter and its sound.	V	
	Access and Retrieve	10. I can find specific information in multiple texts.	V	
		11. I can find important details of the text through scanning.	V	
	Integrate and interpret	12. I can compare the information from multiple texts.	V	
	Reflect and Evaluate	13. I can connect the text with my personal experience.	V	
SDGs 12 Goals (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022)	Resource efficiency and environmental protection	14. I have a lack of information about waste reduction.	V	
		15. I have no clue about energy use.	V	
		16. I don't know about the way to prevent ecological damage.	V	
	Circular economy transformation	17. I have read a text about reusable materials, but I cannot get the meaning of it well.	V	
		18. I find many non-fiction texts about how to save the environment by reusing or recycling materials.	V	
		19. I face difficulty in understanding the information from the texts about sustainable products or	V	

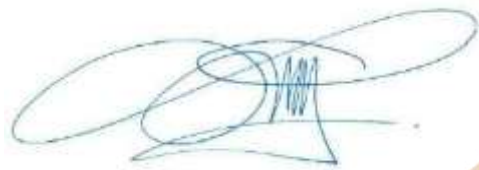
		recycled materials.		
	Social Impact and Economic	20. I have found many texts about the dangers of plastic waste to the environment in public places.	V	
		21. I have read texts or watched video tips and tricks, or DIY about reusing materials.	V	
		22. I have read instructions on a product about how to reuse or dispose of its packaging.	V	
	Shared responsibility	23. I have read news on social media, newspapers, or television about the involvement of the government, businessmen, or other organizations in conserving the environment.	V	
	Support for the other goals of responsibility	24. I love reading texts about global issues and the importance of conserving our environment.	V	
Technological Involvement (Ho and Lim, 2021)	Perceived usefulness	25. Technological means help me to understand the learning materials.	V	

		26. I can study better with technological means.	V	
		27. I can improve my reading in English by using technological means.	V	
	Perceived ease of use	28. I can use technology to study everywhere and anytime.	V	
		29. I can access the learning materials more easily with technology.	V	
Digital Comic Benefit (Sari et al., 2021)	Decrease boredom	30. I cannot be bored when I read a digital comic.	V	
	Increase students' interest.	31. I feel excited and interested when I read a comic.	V	
	As a medium to deliver learning materials from the teacher to the students	32. I think comics can be used to learn English.	V	
	Deliver norms, beliefs, and educational content through visualization and language.	33. I can find a norm exists in society when I read a comic.	V	
		34. I can find a belief exists in society when I read a comic.	V	
		35. I can find learning material or an educational topic when I read a comic.	V	
	Declare information in more	36. I can understand the information in the comic in a	V	

	structural ways in aesthetic images	structured way, and the images provided in the comic.		
--	-------------------------------------	---	--	--

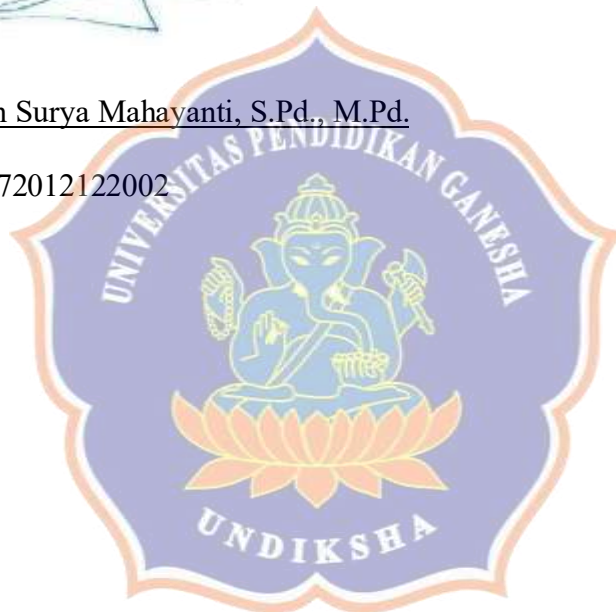
Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198805172012122002



4. Expert Judgements

A. Grand Theory

Expert judgment sheets will be used to obtain the quality of developed product in which the quality is determined from the media display and the content. The media expert judgement is developed by adapting the characteristics of digital comics Şahin and Kara, (2022); and Solihati and Zulaiha, (2024). Digital format is the first characteristic in which it deals with how the comic is displayed in the form of digital or electronic formats that are user-friendly and can be accessed on many devices such as computers, laptops, tablets, and smartphones. Interactive features are referred to the beneficial features used to deliver the content or the story, such as animation, zoom functionality, and sound effects that function to enhance the students' interest in the learning process. Multimodal learning means that digital comic encourages the integrated learning process through the combination of audio, images, and text that can assist students in comprehending the content or material. Visually engaging refers to how the digital comic provides creative visuals for the reader. The use of colourful visuals, images, and effects can create an interesting story rather than the use of textbooks. Flexible and accessible is another characteristic of digital comic that offers flexibility to the readers by allowing them to access digital comics anytime and anywhere, and accommodate their schedules. In addition, digital comic is characterized by culturally embedded which means that digital comics can be designed with different essential resources, for example, the combination of digital comics and

local wisdom, local stories, and local culture, which has a function to express the cultural identity and educational knowledge.

Content expert judgement is designed based on Sustainable Development Goals contribution (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021). The digital comic is supposed to fulfil several criteria, such as; representing global environmental issues, presenting resourcing efficiency and environmental conservation, containing circular economic ideas, providing collaboration or shared responsibility, providing social economic effects, relating and connecting the goals of SDGs, providing a systematic solution, showing all parties' involvement, and presenting an innovation or solution as a problem-solving.

B. The Blueprint of Expert Judgement Check-List

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Total Items
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1,2	2
	Interactive features	3,4,5	3
	Multimodal learning	6	1
	Visually engaging	7	1
	Flexible and accessible	8	1
	Culturally embedded	9	1
	Improving students' literacy	10	1
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11,12	2
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13,14	2
	Containing circular economic ideas	15,16,17	3
	Providing collaboration or shared responsibility	18,19	2
	Providing social and economic effects	20	1
	Relating and connecting the goals of the SDGs	21,22,23,24	4
	Providing a systematic solution	25	1

	Showing all parties' involvement	26	1
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27	1
Total number:			27

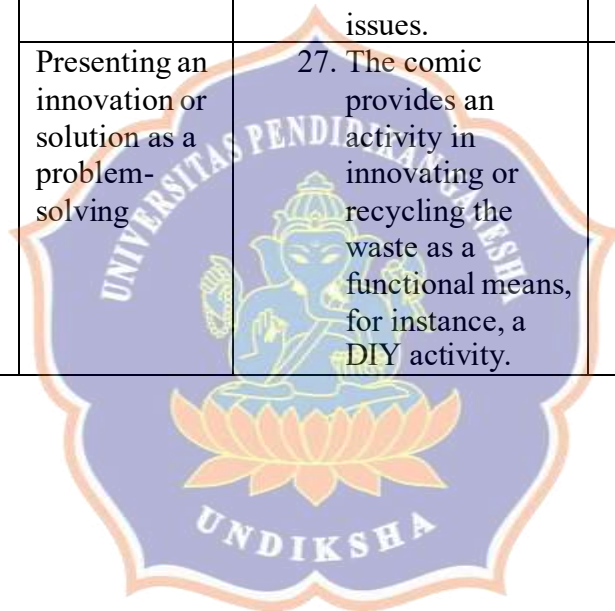
C. Expert Judgement Check-List

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Scales				
			1	2	3	4	5
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.					
		2. The comic can be accessed from smartphones or computer devices.					
	Interactive features	3. The comic consists of animations.					
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.					
		5. There is an effective sound in the comic.					
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.					
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.					
	Flexible and accessible	8. The comic can be accessed anytime and anywhere by the students.					

	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.					
	Improving students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.					
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.					
		12. The comic presents the impacts of those issues.					
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.					
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.					
	Containing circular economic ideas	15. The comic presents an action of reusing waste.					
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.					
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing,					

		reducing, or recycling waste.					
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.					
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.					
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.					
	Relating and connecting with the other goals of the SDGs	21. The comic shows the problem relating to climate action as Goal 13 in the SDGs					
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs					
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs					
		24. The comic shows the significance of environmental issues in education as Goal 4 in the SDGs.					
	Providing a	25. The comic shows					

	systematic solution	a systematic solution by representing regulation or policy about environmental issues.					
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the environmental issues.					
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.					



E. Expert Judgement Sheet I

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Relevant	Irrelevant
			1	0
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha,2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.	V	
		2. The comic can be accessed from smartphones or computer devices.	V	
	Interactive features	3. The comic consists of animations.	V	
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.	V	
		5. There is an effective sound in the comic.	V	
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.	V	
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.	V	
	Flexible and accessible	8. The comic can be	V	

		accessed anytime and anywhere by the students.		
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.	V	
	Improving students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.	V	
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.	V	
		12. The comic presents the impacts of those issues.	V	
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.	V	
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.	V	
	Containing circular economic	15. The comic presents an action of	V	

	ideas	reusing waste.		
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.	V	
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.	V	
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.	V	
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.	V	
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.	V	
	Relating and connecting with the other	21. The comic shows the problem	V	

	goals of the SDGs	relating to climate action as Goal 13 in the SDGs		
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs	V	
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs	V	
		24. The comic shows the significance of environmenta l issues in education as Goal 4 in the SDGs.	V	
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmenta l issues.	V	
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the	V	

		environmental issues.		
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.
NIP 198004042003122001



F. Expert Judgment Sheet II

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Relevant	Irrelevant
			1	0
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha,2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.	V	
		2. The comic can be accessed from smartphones or computer devices.	V	
	Interactive features	3. The comic consists of animations.	V	
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.	V	
		5. There is an effective sound in the comic.	V	
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.	V	
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.	V	
	Flexible and accessible	8. The comic can be	V	

		accessed anytime and anywhere by the students.		
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.	V	
	Improving students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.	V	
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.	V	
		12. The comic presents the impacts of those issues.	V	
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.	V	
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.	V	
	Containing circular economic	15. The comic presents an action of	V	

	ideas	reusing waste.		
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.	V	
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.	V	
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.	V	
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.	V	
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.	V	
	Relating and connecting with the other	21. The comic shows the problem	V	

	goals of the SDGs	relating to climate action as Goal 13 in the SDGs		
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs	V	
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs	V	
		24. The comic shows the significance of environmenta l issues in education as Goal 4 in the SDGs.	V	
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmenta l issues.	V	
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the	V	

		environmental issues.		
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198805172012122002

5. *User Judgements* (Angket Penilaian Pengguna)

A. *Grand Theory* (Landasan Teori)

Pengembangan instrument angket ini didasarkan pada kebutuhan untuk mengevaluasi efektivitas dari penggunaan media komik digital untuk meningkatkan literasi dan kesadaran terhadap isu global sejak sekolah dasar. Dalam Menyusun butir-butir angket untuk siswa dan guru berfokus dengan pendekatan teoritis dimensi literasi membaca berdasarkan OECD PISA Framework dikutip dalam Lahnwong (2019) yang terdiri dari peningkatan kemampuan dalam menemukan informasi (*access and retrieve*), peningkatan kemampuan untuk menginterpretasikan sebuah text (*integrate and interpret*), dan peningkatan kemampuan memahami text (*reflect and evaluate*). Aspek-aspek tersebut merupakan kategori penting dalam penilaian PISA terutama dalam kemampuan literasi membaca. Selain berfokus dalam literasi membaca, pengimplementasian dari komik digital juga melibatkan salah satu elemen penting dalam masyarakat yaitu *Sustainable Development Goals (SDGs)* terutama SDGs nomer 12 yaitu *responsible consumption and production* yang berfokus terhadap isu global yang itu permasalahan sampah di Bali. Angket yang disusun juga melibatkan teori peranan *SDGs 12 responsible consumption and production* yaitu SDGs 12 untuk melindungi lingkungan, berfokus terhadap 3R (*Reduce, Reuse, and Recycle*), meningkatkan efek sosial dan ekonomi, penguatan kebijakan terhadap lingkungan, dan mendukung goals SDGs yang lainnya (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022).

Selain itu, aspek pengalaman pengguna (*user experience* atau UX) menjadi dimensi penting dalam pengembangan komik digital khususnya untuk anak-anak usia sekolah dasar. Aspek seperti bentuk digital, fitur yang interaktif, terintegrasi dengan berbagai kemampuan dalam berbahasa, visual yang menarik, terintegrasi dengan budaya, mampu di baca dimanapun dan kapanpun, serta mampu meningkatkan literasi membaca merupakan faktor pendukung terhadap kualitas dari komik digital dalam meningkatkan literasi membaca.

Secara empiris, berbagai studi telah menunjukkan bahwa komik digital sebagai media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran. Menurut Alfanda et al., (2024); Rosyada & Asmarani, (2023) menyatakan bahwa pengembangan komik digital berdasarkan pendekatan saintifik dan kearifan lokal mampu mendukung peningkatan akademik siswa. Selain itu pengembangan komik digital mampu dalam untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa (Indriasih, 2023; Kartika Sari et al., 2022).

Dengan menggabungkan teori kemampuan literasi membaca, Sustainable Development Goals (SDGs), dan teori UX instrumen ini diharapkan mampu memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman belajar siswa dan persepsi guru terhadap komik digital yang digunakan dalam meningkatkan literasi membaca dan kesadaran terhadap isu global. Melalui pengukuran aspek literasi membaca, SDGs, dan teknologis, instrumen ini memiliki potensi untuk menjadi alat valid dalam riset dan praktik pendidikan berbasis teknologi yang bermakna secara nilai dan kontekstual.

B. Blueprint (Kisi – Kisi Angket Siswa)

No	Aspek	Indikator/Sub-aspek Teoritis	Indikator Operasional (Butir)	No. Butir	Jumlah
1	Access and Retrieve	Peningkatan kemampuan menemukan informasi dalam text	Menemukan informasi penting dari komik digital	1–5	5
2	Integrate and interpret	Peningkatan kemampuan dalam merumuskan isi teks	Menyimpulkan isi komik digital	6–10	5
3	Reflect and Evaluate	Peningkatan kemampuan mengaitkan isi teks	Mengintegrasikan isi komik digital dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan lain.	11–15	5
4	SDGs 12 Responsible Consumption and Production	Kesadaran terhadap lingkungan dan SDGs, SDGs dan sehari-hari, serta kolaborasi dan tanggung jawab	Pengelolaan sampah, konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle), bertanggung jawab dan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah.	16–25	10
5	Affective Awareness	Berpikir kritis, empati, dan kepedualian sosial	Kritis, peduli, dan berkeinginan kuat untuk mengurangi sampah.	26–30	5
6	User Experience	Keefektifan dalam penggunaan	Digital format, visual, struktur cerita, dan fungsi text.	31–38	8

C. Angket Siswa

Aspek	Butir	 Sangat Setuju	 Setuju	 Tidak Terlalu	 Tidak Setuju
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Saya bisa menemukan karakter utama dalam komik.				
	2. Saya bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.				
	3. Saya bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.				
	4. Saya bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.				
	5. Saya bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.				
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Saya mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.				
	7. Saya mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.				
	8. Saya mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.				
	9. Saya mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.				
	10. Saya mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.				
C. Reflect and Evaluate-mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Saya bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi saya.				
	12. Saya bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan saya.				
	13. Saya bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar saya.				
	14. Saya bisa mengutarakan mengapa saya setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.				
	15. Saya bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman saya.				

D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Saya mampu memahami arti dari 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)				
	17. Saya mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.				
	18. Saya mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada lingkungan.				
	19. Saya mampu mengurangi dampak buruk pada lingkungan dengan memilah sampah.				
	20. Saya mampu mengetahui cara untuk mengurangi sampah makanan di rumah/sekolah.				
	21. Saya mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.				
	22. Saya mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.				
	23. Saya mampu menjelaskan manfaat mendaur ulang sampah				
	24. Saya mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.				
	25. Saya mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.				
E. Affective Awareness	26. Saya ingin membuang sampah pada tempatnya setelah membaca komik.				
	27. Saya ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari.				
	28. Saya memiliki rasa peduli yang semakin tinggi terhadap lingkungan setelah membaca komik,				
	29. Saya ingin mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.				
	30. Saya merasa sangat senang melihat lingkungan yang bersih.				
User Experience	31. Komik ini mudah dibaca melalui berbagai perangkat seperti laptop/HP				
	32. Gambar dalam komik menarik dan berwarna jelas.				
	33. Teks dalam komik mudah dibaca dan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak SD.				

	34. Halaman-halaman komik dapat digeser dengan lancar.				
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami.				
	36. Saya tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.				
	37. Saya mampu membaca komik ini tanpa bantuan guru atau orang dewasa lain.				
	38. Saya ingin membaca komik yang sama di kemudian hari.				

D. Lembar Validasi Isi Angket Siswa I

Aspek	Butir	Relevan (1)	Tidak Relevan (0)
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Saya bisa menemukan karakter utama dalam komik.	V	
	2. Saya bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	V	
	3. Saya bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.	V	
	4. Saya bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.	V	
	5. Saya bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.	V	
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Saya mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.	V	
	7. Saya mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	V	
	8. Saya mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	V	
	9. Saya mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.	V	
	10. Saya mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.	V	
C. Reflect and Evaluate-mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Saya bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi saya.	V	
	12. Saya bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan saya.	V	
	13. Saya bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di	V	

	sekitar saya.		
	14. Saya bisa mengutarakan mengapa saya setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.	V	
	15. Saya bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman saya.	V	
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Saya mampu memahami arti dari 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)	V	
	17. Saya mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.	V	
	18. Saya mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada lingkungan.	V	
	19. Saya mampu mengurangi dampak buruk pada lingkungan dengan memilah sampah.	V	
	20. Saya mampu mengetahui cara untuk mengurangi sampah makanan di rumah/sekolah.	V	
	21. Saya mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.	V	
	22. Saya mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.	V	
	23. Saya mampu menjelaskan manfaat mendaur ulang sampah	V	
	24. Saya mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.	V	
	25. Saya mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	V	
E. Affective Awareness	26. Saya ingin membuang sampah pada tempatnya setelah membaca komik.	V	
	27. Saya ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari.	V	
	28. Saya memiliki rasa peduli yang semakin tinggi terhadap lingkungan setelah membaca komik,	V	
	29. Saya ingin mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.	V	
	30. Saya merasa sangat senang melihat lingkungan yang bersih.	V	
User	31. Komik ini mudah dibaca melalui berbagai perangkat seperti laptop/HP	V	

Experience	32. Gambar dalam komik menarik dan berwarna jelas.	V	
	33. Teks dalam komik mudah dibaca dan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak SD.	V	
	34. Halaman-halaman komik dapat digeser dengan lancar.	V	
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami.	V	
	36. Saya tidak merasa bos ketika membaca komik ini.	V	
	37. Saya mampu membaca komik ini tanpa bantuan guru atau orang dewasa lain.	V	
	38. Saya ingin membaca komik yang sama di kemudian hari.	V	

E. Blueprint (Kisi – Kisi Angket Guru)

No	Aspek	Indikator/Sub-aspek Teoritis	Indikator Operasional (Butir)	No. Butir	Jumlah
1	Access and Retrieve	Peningkatan kemampuan menemukan informasi dalam text	Pemahaman terhadap informasi penting dari komik digital	1–5	5
2	Integrate and interpret	Peningkatan kemampuan dalam merumuskan isi teks	Pemahaman terhadap simpulan isi komik digital	6–10	5
3	Reflect and Evaluate	Peningkatan kemampuan mengaitkan isi teks dengan bidang lain.	Pemahaman terhadap isi komik digital yang diintegrasikan dengan pengalaman pribadi atau pengetahuan lain.	11–15	5
4	SDGs 12 Responsible Consumption and Production	Kesadaran terhadap lingkungan dan SDGs, SDGs dan sehari-hari, serta kolaborasi dan tanggung jawab	Pemahaman terhadap aktivitas yang berhubungan dengan konsep 3R (Reduce, Reuse, Recycle), sikap bertanggung jawab, dan sikap berkolaborasi	16–25	10
5	Affective Awareness	Berpikir kritis, empati, dan	Kritis, peduli, dan berjiwa sosial dalam berkeinginan kuat untuk	26–30	5

		kepedualian sosial	mengurangi sampah.		
6	User Experience	Keefektifan dalam penggunaan	Kemudahan akses membaca, keruntutan cerita, dan kenyamanan siswa dalam membaca	31–38	8

F. Angket Guru

Aspek	Butir	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Terlalu	Tidak Setuju
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Siswa bisa menemukan karakter utama dalam komik.				
	2. Siswa bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.				
	3. Siswa bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.				
	4. Siswa bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.				
	5. Siswa bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.				
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Siswa mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.				
	7. Siswa mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.				
	8. Siswa mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.				
	9. Siswa mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.				
	10. Siswa mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada				

	komik.				
C. Reflect and Evaluate- mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Siswa bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi siswa.				
	12. Siswa bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan siswa.				
	13. Siswa bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar siswa.				
	14. Siswa bisa mengutarakan mengapa siswa setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.				
	15. Siswa bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman siswa.				
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Siswa mampu memahami konsep 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)				
	17. Siswa mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.				
	18. Siswa mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada lingkungan.				
	19. Siswa mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12				
	20. Siswa mampu menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan setelah membaca komik.				
	21. Siswa mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.				
	22. Siswa mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.				
	23. Siswa mampu memahami				

	langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.				
	24. Siswa mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.				
	25. Komik mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi terkait dengan isu global kepada siswa sekolah dasar.				
E. Affective Awareness	26. Siswa lebih peduli terhadap lingkungan sekolah.				
	27. Siswa ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.				
	28. Siswa menunjukkan keaktifan dalam diskusi terkait dengan isu lingkungan.				
	29. Siswa menjadi lebih sadar dengan mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.				
	30. Siswa tampak memiliki perubahan perilaku setelah membaca komik.				
F. User Experience	31. Komik ini mudah dibaca oleh siswa kelas 5 SD				
	32. Navigasi dalam komik tidak membingungkan siswa.				
	33. Teks dan gambar sesuai dengan perkembangan siswa.				
	34. Komik stabil dan tidak eror saat dibuka.				
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami oleh siswa.				
	36. Siswa tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.				

	37. Siswa mampu membaca komik ini secara mandiri				
	38. Komik mendukung pembelajaran kontekstual berbasis nilai.				

G. Lembar Validasi Isi Angket Guru I

Aspek	Butir	Relevan (1)	Tidak Relevan (0)
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Siswa bisa menemukan karakter utama dalam komik.	V	
	2. Siswa bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	V	
	3. Siswa bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.	V	
	4. Siswa bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.	V	
	5. Siswa bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.	V	
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Siswa mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.	V	
	7. Siswa mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	V	
	8. Siswa mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	V	
	9. Siswa mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.	V	
	10. Siswa mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.	V	
C. Reflect and Evaluate-mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Siswa bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi siswa.	V	
	12. Siswa bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan siswa.	V	
	13. Siswa bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar siswa.	V	
	14. Siswa bisa mengutarakan mengapa siswa setuju atau tidak setuju dengan perilaku	V	

	atau tindakan para karakter di dalam komik.		
	15. Siswa bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman siswa.	V	
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Siswa mampu memahami konsep 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)	V	
	17. Siswa mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.	V	
	18. Siswa mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada lingkungan.	V	
	19. Siswa mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12	V	
	20. Siswa mampu menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan setelah membaca komik.	V	
	21. Siswa mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.	V	
	22. Siswa mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.	V	
	23. Siswa mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.	V	
	24. Siswa mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	V	
	25. Komik mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi terkait dengan isu global kepada siswa sekolah dasar.	V	
E. Affective Awareness	26. Siswa lebih peduli terhadap lingkungan sekolah.	V	
	27. Siswa ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.	V	
	28. Siswa menunjukkan keaktifan dalam diskusi terkait dengan isu lingkungan.	V	
	29. Siswa menjadi lebih sadar dengan mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.	V	
	30. Siswa tampak memiliki perubahan perilaku setelah membaca komik.	V	

F. User Experience	31. Komik ini mudah dibaca oleh siswa kelas 5 SD	V	
	32. Navigasi dalam komik tidak membingungkan siswa.	V	
	33. Teks dan gambar sesuai dengan perkembangan siswa.	V	
	34. Komik stabil dan tidak eror saat dibuka.	V	
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami oleh siswa.	V	
	36. Siswa tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.	V	
	37. Siswa mampu membaca komik ini secara mandiri	V	
	38. Komik mendukung pembelajaran kontekstual berbasis nilai.	V	

Singaraja, 7 November 2025

Validator,



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.

NIP 198004042003122001



H. Lembar Validasi Isi Angket Siswa II

Aspek	Butir	Relevan (1)	Tidak Relevan (0)
A. Access and Retrieve- menemukan informasi	1. Saya bisa menemukan karakter utama dalam komik.	V	
	2. Saya bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	V	
	3. Saya bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.	V	
	4. Saya bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.	V	
	5. Saya bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.	V	
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Saya mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.	V	
	7. Saya mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	V	
	8. Saya mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	V	
	9. Saya mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.	V	
	10. Saya mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.	V	
C. Reflect and Evaluate- mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Saya bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi saya.	V	
	12. Saya bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan saya.	V	
	13. Saya bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar saya.	V	
	14. Saya bisa mengutarakan mengapa saya setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.	V	
	15. Saya bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman saya.	V	
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Saya mampu memahami arti dari 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)	V	
	17. Saya mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.	V	
	18. Saya mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada	V	

	lingkungan.		
	19. Saya mampu mengurangi dampak buruk pada lingkungan dengan memilah sampah.	V	
	20. Saya mampu mengetahui cara untuk mengurangi sampah makanan di rumah/sekolah.	V	
	21. Saya mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.	V	
	22. Saya mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.	V	
	23. Saya mampu menjelaskan manfaat mendaur ulang sampah	V	
	24. Saya mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.	V	
	25. Saya mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	V	
E. Affective Awareness	26. Saya ingin membuang sampah pada tempatnya setelah membaca komik.	V	
	27. Saya ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari.	V	
	28. Saya memiliki rasa peduli yang semakin tinggi terhadap lingkungan setelah membaca komik,	V	
	29. Saya ingin mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.	V	
	30. Saya merasa sangat senang melihat lingkungan yang bersih.	V	
User Experience	31. Komik ini mudah dibaca melalui berbagai perangkat seperti laptop/HP	V	
	32. Gambar dalam komik menarik dan berwarna jelas.	V	
	33. Teks dalam komik mudah dibaca dan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak SD.	V	
	34. Halaman-halaman komik dapat digeser dengan lancar.	V	
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami.	V	
	36. Saya tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.	V	
	37. Saya mampu membaca komik ini tanpa bantuan guru atau orang dewasa lain.	V	
	38. Saya ingin membaca komik yang sama di kemudian hari.	V	

I. Lembar Validasi Isi Angket Guru II

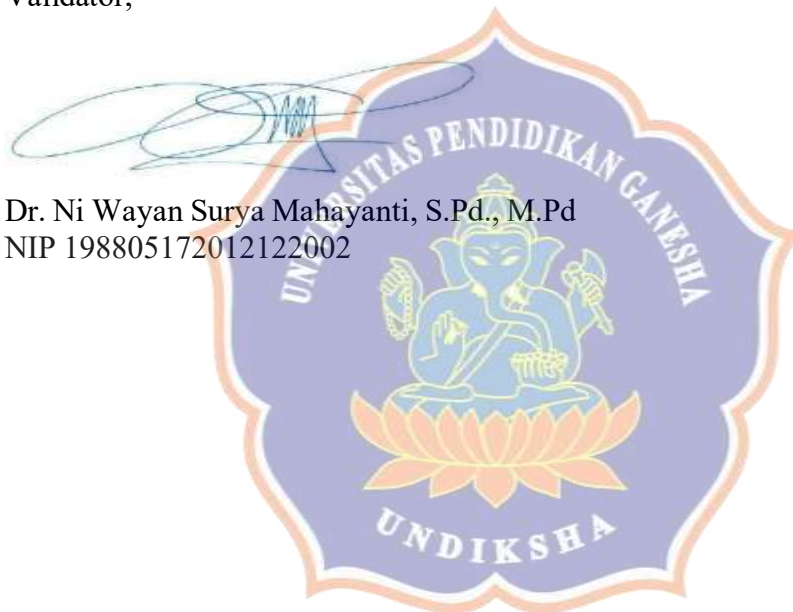
Aspek	Butir	Relevan (1)	Tidak Relevan (0)
A. Access and Retrieve- menemukan informasi	1. Siswa bisa menemukan karakter utama dalam komik.	V	
	2. Siswa bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	V	
	3. Siswa bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.	V	
	4. Siswa bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.	V	
	5. Siswa bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.	V	
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Siswa mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.	V	
	7. Siswa mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	V	
	8. Siswa mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	V	
	9. Siswa mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.	V	
	10. Siswa mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.	V	
C. Reflect and Evaluate- mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Siswa bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi siswa.	V	
	12. Siswa bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan siswa.	V	
	13. Siswa bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar siswa.	V	
	14. Siswa bisa mengutarakan mengapa siswa setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.	V	
	15. Siswa bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman siswa.	V	
D. SDGs 12	16. Siswa mampu memahami konsep 3R	V	

Responsible Consumption and Production	(Reduce, Reuse, dan Recycle)		
	17. Siswa mampu mengetahui bahwa penting mengurangi sampah plastik.	V	
	18. Siswa mampu memahami bahwa membuang sampah sembarangan bisa memberikan dampak buruk pada lingkungan.	V	
	19. Siswa mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12	V	
	20. Siswa mampu menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan setelah membaca komik.	V	
	21. Siswa mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.	V	
	22. Siswa mampu memahami bahwa limbah bisa mencemari Sungai, laut, dan daratan.	V	
	23. Siswa mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah di sekolah maupun rumah.	V	
	24. Siswa mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	V	
	25. Komik mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi terkait dengan isu global kepada siswa sekolah dasar.	V	
E. Affective Awareness	26. Siswa lebih peduli terhadap lingkungan sekolah.	V	
	27. Siswa ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.	V	
	28. Siswa menunjukkan keaktifan dalam diskusi terkait dengan isu lingkungan.	V	
	29. Siswa menjadi lebih sadar dengan mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.	V	
	30. Siswa tampak memiliki perubahan perilaku setelah membaca komik.	V	
F. User Experience	31. Komik ini mudah dibaca oleh siswa kelas 5 SD	V	
	32. Navigasi dalam komik tidak membingungkan siswa.	V	
	33. Teks dan gambar sesuai dengan perkembangan siswa.	V	

	34. Komik stabil dan tidak eror saat dibuka.	V	
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami oleh siswa.	V	
	36. Siswa tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.	V	
	37. Siswa mampu membaca komik ini secara mandiri	V	
	38. Komik mendukung pembelajaran kontekstual berbasis nilai.	V	

Singaraja, 7 November 2025
Validator,

Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd
NIP 198805172012122002



Appendix 3. The Observation Result

Dimensions	Activities	Yes	No	Note
Access and Retrieve	Students do skimming and scanning on a text	√		
	Students identify the explicit information in a text by using 5W + 1H	√		
	Students highlight the information found in the text	√		
Integrate and Interpret	Students identify the main idea of the text	√		
	Students arrange scramble sentences to figure the story line		√	
	Students interpret the literal meaning on a figurative sentence		√	
	Students conclude the story or text	√		
Reflect and Evaluate	Students compare and integrate the information in a text with their experience or prior knowledge		√	
	Students compare and connect the information in a text with the other sources or texts		√	
	Students evaluate the text style		√	
Non-Projected Visual Media	Students learn reading with caricatures, illustrations, charts, graphs, diagrams, maps, and other printed media.	√		
Projected Visual Media	Students learn English with film frame, film strip, overhead projector, and opaque projector.	√		
Audio Media	Students learn English with radio, recording, tapes, telephones, optical media.		√	
Audio-Visual Media	Students learn English with video, movie, and voice slides.	√		
Multimedia	Students learn English with interactive multimedia, virtual reality, digital games, and any other digital applications.		√	

Appendix 4. The Interview Result

Aspects	Indicators	Questions	Answers
Learning Condition	Students' preferred topics in learning English.	What topics do students love to learn?	The students learn about foods, drinks, and hobbies. The students learned about the names of the foods and drinks. The students do the interview with their friends about their favourite hobbies and drinks.
		How do they learn the language items in those topics?	The students learn about English using dialogue, bringing their food to the school, presenting in front of the school, and swiping their favourite foods.
		What are the learning sources available in the English classroom?	Worksheet LCD Some of the students bring the dictionaries Internet sources
Lacks	The problems faced by the students in learning English.	What are students' problems in learning English?	The students know how to pronounce the word, but they find it difficult in the written form because they do not know how to write the word. Therefore, the

			students use the dictionary to assist them. Most of the students still lack vocabulary. They still need visuals, for example, a picture to help them improve their vocabulary. Most of the students have mispronounced words when they read them.
		How was the students' English literacy obtained from the previous learning process?	Their literacy level is quite low. The students still need improvement to understand the text. Some of the students will be helped by their friends who understand, and the teachers. The students are still confused about unfamiliar words, which makes it difficult to understand the text. The teacher focuses on assisting the students to understand the text.

			When the students want to answer the questions in the text, they tend to use Bahasa Indonesia to answer them rather than English.
Wants	Students' preferred learning sources for English.	How do you deliver the learning materials?	Explained the material in the textbook. Using LCD to provide the audiovisual media to support the learning situation. Reading aloud in the classroom. The students are called one by one in front of the class, and will give feedback to the students.
		What is the learning source which mostly preferred or of interest to the students?	Audiovisual media to learn English. The students like to play games. A guest teacher from outside the school.
Note:			

Appendix 5. The Document Analysis Result

1. The syllabus

ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN (ATP)

MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Nama Sekolah	SD No 4 Sanur
Nama Penyusun	Ketut Ari Rahayu, S.Pd.
Fase/Kelas	C/V (Lima)
Tahun Ajaran	2025/2026
Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada akhir Fase C, peserta didik memahami dan merespons beberapa jenis teks lisan, tulisan, dan visual sederhana serta menggunakan bahasa Inggris sederhana untuk berkomunikasi dalam situasi yang familiar/lazim/rutin. Peserta didik memahami hubungan bunyi huruf pada kosakata sederhana dalam bahasa Inggris dan menggunakan pemahaman tersebut untuk memahami dan memproduksi teks lisan, tulisan dan visual sederhana dalam bahasa Inggris dengan bantuan contoh.	

Semester	Bab	Elemen	Tujuan Pembelajaran (TP)	Materi Pokok	Alokasi Waktu (JP)
1 (Ganjil)	Bab 1	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-Mempresentasikan	 1. Peserta didik dapat mengidentifikasi rasa dari makanan dan minuman yang berbeda 2. Peserta didik dapat menyebutkan rasa dari makanan dan minuman yang berbeda 3. Peserta didik dapat membuat kalimat untuk mengungkapkan rasa dari makanan dan minuman	What delicious bakso	8 JP
	Bab 2	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-Mempresentasikan	1. Peserta didik dapat mengukur makanan dan minuman	I want an ice cream cone	6JP

		asikan	mengguna kan kata benda kuantifikas i 2. Peserta didik dapat membuat kalimat mengguna kan kosakata dari makanan dan minuman dan kuantifikas i kata bendanya		
	Bab 3	Menyimak- Berbicara, Membaca- Memirsa, Menulis- Mempresent asikan	1. Peserta didik dapat menenal kosakata baru mengenai harga makanan dan minuman. 2. Peserta didik dapat mengguna kan kosakata baru untuk menyataka n harga makanan dan minuman 3. Peserta	How much is it?	8 JP

			didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai harga makanan dan minuman. 4. Peserta didik dapat membuat kalimat untuk memberitahukan harga dari makanan dan minuman. 5. Peserta didik dapat membuat poster rumah makan/restoran beserta menyanyakan bersama teman-temannya		
	Bab 4	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-Mempresentasikan	1. Peserta didik dapat mengenal kosakata baru yang digunakan untuk menyatakan rasa sakit	I've got a stomachache	6 JP

			pada tubuh. 2. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai keluhan rasa sakit. 3. Peserta didik dapat menceritakan pengalaman nya saat sakit		
	Bab 5	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-Mempresentasikan	1. Peserta didik dapat mengenal kosakata baru mengenai pakaian 2. Peserta didik dapat memberitahukan mengenai pakaian yang dikenakan sehari-hari. 3. Peserta didik dapat melakukan pengamatan bersama teman mengenai	What a nice skirt!	6 JP

			pakaian yang dikenakan oleh orang-orang disekitar sekolah		
Semester Genap	Bab 6	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirs, Menulis-Mempresentasikan	1. Peserta didik dapat mengenal dan menggunakan kosakata baru yang digunakan untuk menyebutkan an bagian-bagian tubuh dan fungsinya. 2. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan tentang bagian-bagian tubuh dan fungsinya. 3. Peserta didik dapat menuliskan kalimat mengenai bagian-bagian tubuh dan	Parts of our body that work together	6 JP

			fungsinya		
	Bab 7	Menyimak- Berbicara, Membaca- Memirsa, Menulis- Mempresent asikan	1. Peserta didik dapat mengenal kosakata baru untuk menggambarkan manusia, binatang, dan benda-benda lainnya. 2. Peserta didik dapat menggunakan kosakata baru untuk menggambarkan manusia, binatang, dan benda-benda lainnya. 3. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai gambaran manusia, binatang, dan benda-benda lainnya. 4. Peserta didik dapat	How tall are you?	

			menuliskan kalimat yang menggambarkan manusia, binatang, dan benda-benda lain di sekitar		
	Bab 8	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-Mempresentasikan	 1. Peserta didik dapat mengenal kosakata baru untuk menggambarkan perbandingan antara ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda lain disekitarnya 2. Peserta didik dapat menggunakan kosakata baru untuk menggambarkan perbandingan antara ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda lain	The giraffe is taller than the deer	6JP

			disekitarnya 3. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai perbandingan antara ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda lain disekitarnya. 4. Peserta didik dapat menulis kalimat menggunakan kata sifat perbandingan untuk membandingkan ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda lain disekitarnya		
	Bab 9	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirsa, Menulis-	1. Peserta didik dapat menggunakan kosakata	The elephant is the biggest	6JP

		Mempresentasikan	baru untuk membandingkan ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda disekitarnya. 2. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai perbandingan ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda disekitarnya. 3. Peserta didik dapat menuliskan beberapa kalimat mengenai ciri-ciri manusia, binatang, dan benda-benda disekitar		
	Bab 10	Menyimak-Berbicara, Membaca-Memirs,	1. Peserta didik dapat mengenal kosakata	I like playing	6JP

		Menulis-Mempresentasikan	baru untuk menyebutkan tanggal dan bulan. 2. Peserta didik dapat menggunakan kosakata baru untuk menyebutkan tanggal dan bulan 3. Peserta didik dapat menanyakan dan menjawab pertanyaan mengenai tanggal dan bulan serta menggunakan kata <apan= 4. Peserta didik dapat menulis kalimat dengan keterangan tanggal dan bula		
Total					64 JP

2. The English book

Document Analysis <My Next Words= For Elementary School Grade 5

Unit	Learning Objective	Language Focus	Relevant to SDGs 12		Topic
			Relevant	Not Relevant	
1 What delicious bakso!	1.1. Students are able to identify taste of different foods and drink. 1.2. Students are able to mention taste of different foods and drinks. 1.3. Students are able to make sentences to express taste of foods and drinks	• Sweet • Bitter • Salty • sour	√		Report text about how to manage the food waste. Descriptive text how to manage the food waste in my house and in my school Healthy and Unhealthy foods and drink
2 I want an ice cream cone	2.1. Students are able to quantify foods and drinks using quantifying nouns. 2.2. Students are able to make sentences using vocabulary of foods and drinks and their quantifying nouns.	• An ice cream cone • A bottle of water • A hand of bananas • A bar of chocolate • A loaf of bread	√		Report text about how to manage the food waste based on the partitive noun of the foods. Identify the vocabulary of foods and drink
3 How much is it?	3.1. Students are able to use words about food and drink related to the price. 3.2. Students are able to tell prices of foods and drinks 3.3. Students are able to make sentences to tell prices of foods and drinks 3.4. Students are able	• A kilo of sugar is Rp. 11.000 • A plate of Gado-Gado is Rp. 6000 • A glass of orange juice is Rp. 2000 • A bowl of bakso is Rp. 5000		√	

	to create a poster about restaurant menu	• It is two thousand rupiahs • It is seven hundred rupiahs			
4 I've got a stomachache	4.1. Students are able to identify different types of common health problems 4.2. Students are able to express different types of common health problem.	• I have stomachache • Sore eyes • Headache • Toothache • Sore throat • Cold		√	Mention about several names of disease and the symptom.
5 What a nice skirt	5.1. Students are able to tell of clothes that people wear. 5.2. Students are able to tell what people wear	• What does she wear • Blouse • Shoes • Hat • Socks • A pair of trousers • Uniform • A short • Tie • T-shirt		√	Report and descriptive text about what the people wear.
6 Parts of our body that work together	6.1. Students are able to tell different body parts and their function 6.2. Students are able to express functions of body parts in daily activities 6.3. Students are able to write a short text about the use of different body parts	• Aisyah uses her headset to listen to the music • They use their nose to smell the rose • Hair, eyes, nose, chin, and cheek		√	Explain about the function of part of body.
7 How tall are you?	7.1. Students are able to identify features of people,	• The giraffe is tall but the deer is		√	Descriptive text about describing people.

	animals, and common everyday objects. 7.2. Students are able to use adjective to describe people, animals, and common everyday objects	short Tall, short, old, young, big, small, fast, slow, new, old, expensive, cheap			
8 The giraffe is taller than the deer	8.1. Students are able to use of comparative adjectives to talk about people, animals, and things	- Is the rabbit smaller than the goat? Yes, it is - Which animals is bigger? - The goat is bigger than the rabbit - Bigger than, smaller than, faster than		√	The use of comparative degree.
9 The elephant is the biggest	9.1. Students are able to use superlative adjectives to talk about people, animals, and things	- Is deer the shortest? No, it is not - How is the cat compered to the giraffe? The cat is smaller than the giraffe - Which is the tallest? The giraffe is the tallest		√	The use of comparative degree in daily conversation.
10 I like playing <balap karung=	10.1. Students are able to mention dates and months 10.2. Students are able to respond to	- What month is this? - January,		√	Discuss about the name of month.

	questions using word <when= 10.3. Students are able to make sentences about dates and months	February, March, April, May, June, July, August, September, October, November, December • 1 st , 2 nd , 3 rd , 4 th etc			
--	---	---	--	--	--

3. The lesson plan

RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM (MODUL AJAR)

BAHASA INGGRIS KELAS V

INFORMASI UMUM

Nama Penyusun	: Ketut Ari Rahayu, S.Pd.
Satuan Pendidikan	: SD No 4 Sanur
Tahun Ajaran	: 2025/2026
Mata Pelajaran	: Bahasa Inggris
Kelas/Fase/Semester	: V / C / Ganjil
Materi	: What Delicious Bakso
Alokasi Waktu	: 8-10 Jam Pelajaran (4-5 Pertemuan @ 70 menit)

A. Identitas Modul

- **Mata Pelajaran:** Bahasa Inggris
- **Jenjang/Kelas:** SD / Kelas 5
- **Bab/Topik Spesifik:** Bab 1: What Delicious Bakso
- **Alokasi Waktu:** 8-10 Jam Pelajaran (4-5 Pertemuan)

B. Identifikasi Murid

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar mengenai makanan dan minuman dalam Bahasa Inggris secara sederhana.
- **Minat:** Minat belajar peserta didik bervariasi. Siswa tertarik pada aktivitas mengenal jenis-jenis makanan, membuat sebuah teks berkaitan dengan makanan dan minuman, serta mampu . Sebagian lain mungkin lebih tertarik pada lagu dan cerita.
- **Kebutuhan Belajar:** Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang melibatkan

aktivitas fisik, visual, dan auditori. Mereka perlu terlibat dalam kegiatan yang menantang nalar kritis, seperti mengidentifikasi informasi penting, mempraktikkan dialog, dan merefleksikan pemahaman mereka. Pendekatan berbasis permainan dan cerita sangat dibutuhkan untuk mengkonkretkan pemahaman mereka.

C. Materi Pelajaran (Poin-poin Utama)

- **Kosakata:** Nama-nama makanan (ice cream, fish, pizza, orange, mango, honey, candies, hamburger)
- **Ungkapan (Language Expressions):**
 - Sweet
 - Bitter
 - Salty
 - Sour
- **Keterampilan:**
 - Menyimak dan menunjuk gambar sesuai.
 - Mencocokkan antara gambar dan kata.
 - Menyimak dan mengucapkan kalimat/dialog
 - Membuat dialog sederhana tentang rasa dari sebuah makanan.
 - Menggambar atau menulis kalimat sederhana tentang makanan atau minuman.
 - Membuat sebuah teks berkaitan dengan makanan dan minuman.

D. Dimensi Profil Lulusan

Modul ajar ini mengintegrasikan dimensi Profil Pelajar Pancasila sebagai berikut:

- **Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia:** Berempati kepada orang lain (melalui interaksi dalam menyebutkan nama makanan atau minuman), bersyukur atas karunia makanan (makanan dan minuman).
- Mandiri:** Menunjukkan inisiatif dan tanggungjawab dalam menambah kosakata berkaitan dengan makanan dan minuman.
- **Gotong Royong:** Berkolaborasi secara efektif dalam tim untuk mencapai tujuan bersama (bermain peran, diskusi kelompok, permainan).
- **Bernalar Kritis:** Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan (mengidentifikasi informasi dari teks, mengklasifikasikan kata benda, dan rasa dari sebuah makanan atau minuman).
- **Kreatif:** Menghasilkan gagasan dan solusi inovatif (menggambar dan membuat kalimat, membuat dialog, dan membuat teks)

E. Desain Pembelajaran

- **Capaian Pembelajaran Fase C:**
Pada akhir fase C, peserta didik memahami dan merespon teks lisan, tulisan, dan visual sederhana dalam Bahasa Inggris. Mereka menggunakan Bahasa Inggris sederhana untuk berinteraksi dan berkomunikasi dalam situasi yang

familiar/lazim/rutin. Peserta didik memahami hubungan bunyi huruf pada kosakata sederhana dalam Bahasa Inggris dan menggunakan pemahaman tersebut untuk memahami dan memproduksi teks tulisan dan visual sederhana dalam Bahasa Inggris dengan bantuan contoh.

● **Capaian Fase C Berdasarkan Elemen:**

- **Menyimak-Berbicara:** Peserta didik menggunakan kalimat dengan pola tertentu dalam bahasa Inggris untuk berinteraksi pada lingkup situasi social dan kelas yang makin luas, serta masih dapat diprediksi atau bersifat rutin. Peserta didik mengidentifikasi informasi penting/inti teks lisan dalam berbagai konteks dan strategi (meminta pembicara untuk mengulangi, berbicara dengan lebih pelan dan/atau menanyakan arti sebuah kata). Peserta didik mengikuti rangkaian instruksi sederhana yang berkaitan dengan prosedur kelas dan aktivitas belajar.
- **Membaca-Memirsa:** Peserta didik memahami kata-kata yang sering digunakan sehari-hari dan memahami kata-kata baru dengan bantuan gambar/ilustrasi serta kalimat dalam konteks yang dipahami peserta didik. Peserta didik membaca/memirsa dan memberikan respons terhadap beragam teks pendek, sederhana dan familiar dalam bentuk tulisan atau digital, termasuk teks visual, multimodal atau interaktif. Peserta didik menemukan informasi pada sebuah kalimat dan menjelaskan topik sebuah teks yang dibaca atau diamatinya.
- **Menulis-Mempresentasikan:** Peserta didik mengomunikasikan ide dan pengalamannya melalui salinan tulisan dan tulisan sederhana mereka sendiri, serta menunjukkan perkembangan pemahaman terhadap proses menulis. Peserta didik menunjukkan pemahaman awal bahwa teks dalam bahasa Inggris ditulis dengan kaidah (konvensi) yang disesuaikan dengan konteks dan tujuannya. Dengan bantuan guru, peserta didik menghasilkan berbagai jenis teks sederhana menggunakan kalimat dengan pola tertentu dan contoh pada tingkatan kata dan kalimat sederhana. Peserta didik menunjukkan pemahaman terhadap beberapa hubungan bunyi-huruf dalam bahasa Inggris dan ejaan dari kata-kata yang umum digunakan. Dalam menulis, peserta didik menggunakan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan kelas dan rumah dengan menggunakan beberapa strategi seperti menyalin kata atau frasa dari buku atau daftar kata, menggunakan gambar dan/atau bertanya bagaimana cara menuliskan sebuah kata.

● **Lintas Disiplin Ilmu:**

- **IPA:** Mengenal jenis-jenis makanan dan rasa dari sebuah makanan dan minuman.

● **Tujuan Pembelajaran:**

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan beberapa rasa pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.
2. Peserta didik dapat menulis kalimat tentang rasa makanan dan minuman dengan tepat dan benar
3. Peserta didik dapat membaca/mengamati teks yang mencakup informasi tentang makanan dan minuman, baik dalam bentuk cetak maupun digital.
4. Peserta didik dapat mengomunikasikan ide dan pengalaman mereka dalam terkait

makanan dan minuman dalam sebuah teks.

F. Pengalaman Belajar (Rincian per Pertemuan)

Pokok Materi Bab 1 (Look and Say)

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai Pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit)

1. Guru mengajak dan meminta peserta didik untuk mengamati gambar pada buku siswa halaman 1.
2. Peserta didik mengamati dan menganalisa gambar pada buku siswa halaman 1.
3. Guru bertanya kepada peserta didik
What do you see in the picture?
What does Joshua hold in the picture?
Does Joshua buy a plate of noodle?
4. Peserta didik menjawab pertanyaan guru.
5. Peserta didik bertanya menggunakan pola kalimat yang sama sebagaimana terdapat di dalam buku siswa kepada temannya sehingga tercipta aktivitas bertanya jawab antara peserta didik di dalam kelas.
6. Peserta didik menyebutkan berbagai macam makanan dalam Bahasa Inggris melalui implementasi media yang dilakukan oleh guru.

Look and say

Peserta didik mampu melafalkan kata dan kalimat tentang rasa pada makanan dan minuman dengan tepat dan benar.

1. Peserta didik mengamati percakapan pada halaman 2-3
2. Guru meminta 2 peserta didik untuk menirukan percakapan antara Joshua dan Alfonso di depan kelas.
3. Peserta didik berpasangan dengan teman sebangkunya melakukan percakapan seperti yang dicontohkan 2 temannya di depan kelas.
4. Selanjutnya secara interaktif guru berbicara tentang berbagai jenis rasa,
5. Guru menunjukkan gambar makanan, buah-buahan, serta minuman di halaman 4 sementara peserta didik mengamati gambar-gambar tersebut.
6. Guru melafalkan kata rasa pada makanan, minuman, buah-buahan dan peserta didik menirukan. Guru akan menyatakan instruksi <Everyone, look at the picture and say the words.
<Mangoes taste sour.=
7. Guru menunjuk satu gambar untuk setiap peserta didik.
<How does ice cream taste?=
<Ice cream tastes sweet=

<How does honey taste?=>

<Honey tastes sweet=>

8. Peserta didik memberikan jawaban tentang rasa sesuai contoh
9. Kegiatan diulang-ulang agar peserta didik dapat mengucapkan semua kata tentang rasa dengan tepat dan benar.

Kegiatan Penutup (10 menit):

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

Pertemuan 2: Look and Match

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa bersama sebelum memulai Pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit):

1. Guru memulai kegiatan dengan mengulang kembali macam-macam rasa yang telah dipelajari sebelumnya.
2. Guru meminta peserta didik membuka buku Bahasa Inggris halaman 5.
3. Peserta didik mengamati dan mengidentifikasi gambar makanan, minuman, dan buah-buahan dengan rasanya pada buku siswa.
4. Peserta didik memberikan jawaban sesuai contoh.
5. Guru membahas hasil tugas siswa dengan memberikan siswa umpan balik kepada peserta didik.

Kegiatan Penutup (10 menit):

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

Pertemuan 3: Draw and write

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai Pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit):

1. Guru mengawali kegiatan dengan meminta siswa membuat dialog sederhana terkait dengan rasa makanan.
2. Peserta didik secara berpasangan membuat dialog sederhana dan menyampaikan di dalam kelas berkaitan dengan rasa dari makanan.
3. Setelah siswa melakukan kegiatan mengungkapkan dialog sederhana, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menggambar berbagai macam makanan dan minuman di buku gambar kemudian dilanjutkan dengan memberikan keterangan terkait dengan rasa makanan tersebut secara berpasangan.
4. Guru sebagai fasilitator memberikan bantuan jika siswa mengalami kesulitan di dalam menyusun keterangan terkait dengan rasa makanan.
5. Siswa mempresentasikan gambar dan rasa makanan di depan kelas.

Kegiatan Penutup (10 menit):

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

Pertemuan 4: Let's talk about my favorite foods.

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai Pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit):

1. Guru bertanya kepada siswa terkait dengan makanan kesukaan dengan melafalkan <What is your favorite foods?=>

2. Siswa memberikan umpan balik dengan menjawab pertanyaan guru.
3. Guru memberikan contoh teks terkait dengan makanan kesukaan dalam Bahasa Inggris.
4. Siswa diberikan waktu selama beberapa menit untuk membaca teks tersebut.
5. Guru dan siswa bersama-sama membaca teks tersebut.
6. Guru bertanya terkait dengan kosakata yang belum dipahami siswa dan melakukan diskusi terhadap kosakata tersebut.
7. Guru menginstruksikan siswa untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan teks yang telah diberikan.
8. Guru dan siswa bersama-sama mendiskusikan terkait dengan pertanyaan pada teks.

Kegiatan Penutup (10 menit):

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah berlangsung
2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

Pertemuan 5: Let's make our favorite foods

Kegiatan Awal (10 menit):

1. Guru membuka Pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Peserta didik berdoa Bersama sebelum memulai Pelajaran
3. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
4. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap menerima materi yang akan dipelajari
5. Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran yang akan dipelajari.

Kegiatan Inti (50 menit):

1. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa <Do you try to cook your favorite foods?= How was that, is it delicious?
2. Siswa memberikan umpan balik terkait dengan pertanyaan guru.
3. Guru memberikan sebuah teks cara membuat nasi goreng <How to make fried rice= kepada siswa.
4. Guru meminta siswa untuk mengamati teks tersebut dan berdiskusi terkait dengan teks prosedur pembuatan nasi goreng.
5. Guru meminta siswa untuk mencoba membuat teks prosedur terkait dengan makanan yang mereka sukai.
6. Guru sebagai fasilitator akan membantu siswa dalam membuat atau menyusun kalimat jika ada siswa yang mengalami kendala.
7. Siswa mengumpulkan teks prosedur yang telah dibuat.

Kegiatan Penutup (10 menit):

1. Peserta didik bersama guru melakukan refleksi pembelajaran yang telah

berlangsung

2. Guru membimbing peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Guru memberikan penguatan terhadap materi yang telah dipelajari.
4. Guru menginformasikan garis besar materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan doa bersama peserta didik.

Sumber Belajar Utama:

- Buku Siswa "Buku Bahasa Inggris My Next Word" SD Kelas V.
- Guru dipersilakan mencari sumber belajar lain sebagai tambahan, pelengkap, ataupun penunjang kegiatan belajar dan mengajar.

G. Asesmen

● Diagnostik:

- **Mengamati gambar pada buku:** Untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kosakata makanan dan minuman.

● Formatif:

- **Look and say:** penilaian pemahaman bacaan.
- **Look and match:** penilaian kemampuan berbicara dan penggunaan ungkapan.
- **Dialog:** Penilaian pemahaman tata bahasa dan kemampuan berbicara.
- **Draw and write:** penilaian kemampuan tata bahasa dan kemampuan berbicara.
- **Teks my favorite foods:** penilaian kemampuan memahami sebuah teks.
- **Teks prosedur:** penilaian kemampuan memahami teks dan penggunaan bahasa.

● Sumatif:

Ulangan harian

H. Pengayaan dan Remedial

● Pengayaan :

- Mengerjakan latihan soal pada buku.

● Remedial:

- Mengulang kegiatan *look and say* dan *look and match*
- Membuat dan membaca dialog

I. Refleksi Pendidik

● Refleksi Guru:

- Bagaimanakan reaksi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pada unit ini?
- Apa yang menjadi kendala dalam pembelajaran unit ini?
- Bagaimana pencapaian keberhasilan dalam pembelajaran unit ini?
- Poin penting apakah yang perlu menjadi catatan dalam menyelesaikan permasalahan pada unit ini?

Appendix 6. The Questionnaire For The Students' Needs

Kuesioner Survey Kebutuhan Komik Digital Berbasis SDGs dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!

Bagian A. Data Diri

1. Nama: Kelvin Anggoro Purnomo
2. Kelas: SA
3. Sekolah: SD H. Sano

Aspek	Beri Pernyataan				
Reading Literacy	1	2	3	4	5
1. Saya telah mempelajari huruf suatu huruf, termasuk makna tekanya, dari buku, dideg, atau teks lain apa pun yang ditemukan di lingkungan saya sehari-hari					✓
2. Saya telah belajar cara mengenali huruf sebagai bagian dasar membaca.					✓
3. Saya dapat memahami makna teks lebih baik ketika guru atau orang tua saya membantu saya dalam membaca.				✓	
4. Saya dapat memahami makna teks lebih baik ketika teks tersebut terlihat dari gambar atau audio.					✓
5. Saya tahu bahwa suatu teks memiliki makna.					✓
6. Saya dapat mengenali huruf atau rima bahasa.					✓
7. Saya dapat memahami teks lebih baik ketika saya dapat menguasai lebih banyak kosakata bahasa Inggris.					✓
8. Saya dapat menceritakan kembali ceritanya.					✓

Reading Literacy based on PISA	9. Saya dapat mengenali huruf dan bunyinya.						✓
	10. Saya dapat menemukan informasi spesifik dalam beberapa teks.						✓
	11. Saya dapat menemukan detail penting teks melalui pemindaian.					✓	✓
	12. Saya dapat membandingkan informasi dari beberapa teks.					✓	
	13. Saya dapat menghubungkan teks dengan pengalaman pribadi saya.						✓
	14. Saya kekurangan informasi tentang penggunaan sampah.					✓	
	15. Saya tidak tahu apa-apa tentang penggunaan energi.					✓	
	16. Saya tidak tahu cara mencegah kerusakan ekologi (lingkungan).					✓	
	17. Saya telah membaca teks tentang bahan yang dapat digunakan kembali, tetapi saya tidak dapat memahami artinya dengan baik.						✓
	18. Saya menemukan banyak teks nonfiksi tentang cara menyelamatkan lingkungan dengan menggunakan kembali atau mendaur ulang bahan.						✓
	19. Saya menghadapi kesulitan dalam memahami informasi dari teks tentang produk berkelanjutan atau bahan daur ulang.					✓	
	20. Saya telah menemukan banyak teks tentang bahaya sampah plastik terhadap lingkungan di tempat umum.						✓
	21. Saya telah membaca teks atau menonton video tips dan trik, atau DIY tentang penggunaan kembali bahan.						✓
SDGs Goal 12	22. Saya telah membaca petunjuk pada suatu produk tentang cara menggunakan kembali atau membuang kemasaannya.						✓

Technological Involvement	23. Saya telah membaca berita di media sosial, surat kabar, atau televisi tentang keterlibatan pemerintah, pengusaha, atau organisasi lain dalam menjaga lingkungan.					✓
	24. Saya suka membaca teks tentang isu global dan pentingnya menjaga lingkungan kita.					✓
	25. Sarana teknologi membantu saya memahami materi pembelajaran.					✓
	26. Saya dapat belajar lebih baik dengan sarana teknologi.				✓	✓
Digital Comic Benefit	27. Saya dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris saya dengan menggunakan sarana teknologi.				✓	✓
	28. Saya tidak bisa bosan saat membaca komik digital.				✓	✓
	29. Saya merasa genit dan tertarik ketika membaca komik.					
	30. Saya pikir komik dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris.				✓	
	31. Saya dapat menceritakan cerita yang ada dalam masyarakat ketika saya membaca komik.			✓		
	32. Saya dapat menemukan suatu kepercayaan yang ada dalam masyarakat ketika saya membaca komik.					✓
	33. Saya dapat menemukan materi pembelajaran atau topik pendidikan ketika saya membaca komik.				✓	
	34. Saya dapat memahami informasi dalam komik secara terstruktur dan gambar yang disajikan dalam komik.					✓



Kuesioner Survey Kebutuhan Komik Digital Berbasis SDGs dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Petunjuk: Berilah tanda ✓ pada jawaban yang paling sesuai dengan pendapatmu!

Bagian A. Data Diri

1. Nama: Kat.Sa.du. Prabi.
2. Kelas: 5b
3. Sekolah: SDN 4 Samar

Aspek	Butir Pernyataan				
Reading Literacy	1	2	3	4	5
1. Saya telah mempelajari bunyi suatu huruf termasuk makna teksnya, dari buku, dialog, atau teks lain apa pun yang ditemukan di lingkungan saya sehari-hari.					✓
2. Saya telah belajar cara mengenali huruf sebagai bagian dasar membaca.					✓
3. Saya dapat memahami makna teks lebih baik ketika guru atau orang tua saya membantu saya dalam membaca.					✓
4. Saya dapat memahami makna teks lebih baik ketika teks tersebut terdiri dari gambar atau audio.				✓	
5. Saya tahu bahwa suatu teks memiliki makna.					✓
6. Saya dapat mengenali bunyi atau irama bahasa.					✓
7. Saya dapat memahami teks lebih baik ketika saya dapat menguasai lebih banyak kosakata bahasa Inggris.					✓
8. Saya dapat menceritakan kembali ceritanya.					✓

Reading Literacy based on PISA	9. Saya dapat mengenali huruf dan bunyinya.				✓
	10. Saya dapat menemukan informasi spesifik dalam beberapa teks.		✓		
	11. Saya dapat menemukan detail penting teks melalui pemahaman.				
	12. Saya dapat membandingkan informasi dari beberapa teks.				✓
	13. Saya dapat menghubungkan teks dengan pengalaman pribadi saya.				
	14. Saya kekurangan informasi tentang penggunaan sampah.		✓		
	15. Saya tidak tahu apa-apa tentang penggunaan energi.		✓		
	16. Saya tidak tahu cara mencegah kerusakan ekologi (lingkungan).		✓		
	17. Saya telah membaca teks tentang bahan yang dapat digunakan kembali, tetapi saya tidak dapat memahami artinya dengan baik.		✓		
	18. Saya menemukan banyak teks nonfiksi tentang cara menyelamatkan lingkungan dengan menggunakan kembali atau mendaur ulang bahan.				✓
	19. Saya menghadapi kesulitan dalam memahami informasi dari teks tentang produk berteknologi atau bahan daur ulang.		✓		
	20. Saya telah menemukan banyak teks tentang bahaya sampah plastik terhadap lingkungan di tempat umum.				✓
SDGs Goal 12	21. Saya telah membaca teks atau menonton video tips dan trik, atau DIY tentang penggunaan kembali bahan.				✓
	22. Saya telah membaca petunjuk pada suatu produk tentang cara menggunakan kembali atau membuang kemasaunya.				✓

	23. Saya telah membaca berita di media sosial, surat kabar, atau televisi tentang keterlibatan pemerintah, pengusaha, atau organisasi lain dalam menjaga lingkungan.					✓
	24. Saya suka membaca teks tentang isu global dan pentingnya menjaga lingkungan kita.					✓
Technological Involvement	25. Sarana teknologi membantu saya memahami materi pembelajaran.					✓
	26. Saya dapat belajar lebih baik dengan sarana teknologi.					✓
	27. Saya dapat meningkatkan kemampuan membaca bahasa Inggris saya dengan menggunakan sarana teknologi.				✓	
	28. Saya tidak bisa bosan saat membaca komik digital.		✓			
	29. Saya merasa gembira dan tertarik ketika membaca komik.		✓			
Digital Comic Benefit	30. Saya pikir komik dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris.			✓		
	31. Saya dapat menemukan norma yang ada dalam masyarakat ketika saya membaca komik.				✓	
	32. Saya dapat menemukan suatu kepercayaan yang ada dalam masyarakat ketika saya membaca komik.				✓	
	33. Saya dapat menemukan materi pembelajaran atau topik pendidikan ketika saya membaca komik.				✓	
	34. Saya dapat memahami informasi dalam komik secara terstruktur, dan gambar yang disediakan dalam komik.					✓

Appendix 7. The Result of the Questionnaire for Students'

[illegible]

Appendix 8. Expert Judgement

1. Before revision (Expert Judgement I)

SURAT PERMOHONAN UJI AHLI MEDIA

Singaraja, 26 Mei 2026

Hal: Permohonan Uji Ahli Media

Kepada Yth.

Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.

di

Tempat

Dengan Hormat,

Bersama datangnya surat ini, saya memberitahukan bahwa saya:



Nama : I Komang Agus Dio Aditya
 NIM : 2429081002
 Fakultas/Prodi : Pascasarjana/Pendidikan Bahasa Inggris (S2)
 Judul Thesis : *Developing Sustainable Development Goals (Sdgs) 12- Based On Digital Comics For Facilitating Students' Reading Literacy At Grade 5 Primary School*

Mengharapkan kesediaan Ibu untuk menjadi Ahli Media guna mengetahui kualitas dari *SDGs 12- based on digital comic* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Bersama surat ini saya lampirkan: (1) *SDGs 12-based on digital comic*, (2) Kisi – Kisi (*Blueprint*) Lembar Uji Ahli Media, dan 3) Lembar Uji Ahli Media

Demikian surat permohonan saya, atas kesediaan dan bantuan Ibu saya mengucapkan terima kasih.

Pemohon,



I Komang Agus Dio Aditya

NIM 2429081002



THE BLUE PRINT OF EXPERT JUDGMENT

Expert judgment sheets will be used to obtain the quality of developed product in which the quality is determined from the media display and the content. The media expert judgement is developed by adapting the characteristics of digital comics Şahin and Kara, (2022); and Solihati and Zulaiha, (2024). Digital format is the first characteristic in which it deals with how the comic is displayed in the form of digital or electronic formats that are user-friendly and can be accessed on many devices such as computers, laptops, tablets, and smartphones. Interactive features are referred to the beneficial features used to deliver the content or the story, such as animation, zoom functionality, and sound effects that function to enhance the students' interest in the learning process. Multimodal learning means that digital comic encourages the integrated learning process through the combination of audio, images, and text that can assist students in comprehending the content or materia. Visually engaging refers to how the digital comic provides creative visuals for the reader. The use of colourful visuals, images, and effects can create an interesting story rather than the use of textbooks. Flexible and accessible is another characteristic of digital comic that offers flexibility to the readers by allowing them to access digital comics anytime and anywhere, and accommodate their schedules. In addition, digital comic is characterized by culturally embedded which means that digital comics can be designed with different essential resources, for example, the combination of digital comics and local wisdom, local stories, and local culture, which has a function to express the cultural identity and educational knowledge.

Content expert judgement is designed based on Sustainable Development Goals contribution (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021). The digital comic is supposed to fulfil several criteria, such as; representing global environmental issues, presenting resourcing efficiency and environmental conservation, containing circular economic ideas, providing collaboration or shared responsibility, providing social economic effects, relating and connecting the goals of SDGs, providing a systematic solution, showing all parties' involvement, and presenting an innovation or solution as a problem-solving.

Table 1. The Blueprint of Expert Judgment

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Total Items
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1,2	2
	Interactive features	3,4,5	3
	Multimodal learning	6	1
	Visually engaging	7	1
	Flexible and accessible	8	1
	Culturally embedded	9	1
	Improving students' literacy	10	1
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11,12	2
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13,14	2
	Containing circular economic ideas	15,16,17	3
	Providing collaboration or shared responsibility	18,19	2
	Providing social and economic effects	20	1
	Relating and connecting the goals of the SDGs	21,22,23,24	4
	Providing a systematic solution	25	1
	Showing all parties' involvement	26	1
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27	1
Total number:			27

The product of Developing Sustainable Development Goals (Sdgs) 12- Based On Digital Comics For Facilitating Students' Reading Literacy At Grade 5 Primary School in flipbook format can be accessed through the provided link <https://heyzine.com/flip-book/d65d7cbd0b.html>

INSTRUCTION FOR COMPLETING THE EXPERT JUDGEMENT FORM:

Through this instrument, you are kindly requested to provide an evaluation of the product entitled *<Developing Sustainable Development Goals (SDGs) 12-Based Digital Comics for Facilitating Grade 5 Primary School Students' Reading Literacy>*. Please give your assessment by placing a check mark (✓) in the column that best represents your evaluation of the quality of the SDGs 12-based digital comic product, based on the following criteria:

5: Excellent

4: Good

3: Fairly Poor

2: Poor

1: Fairly Poor

Table 2. The Expert Judgment Checklist

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Scales				
			1	2	3	4	5
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.					✓
		2. The comic can be accessed from					✓

		smartphones or computer devices.					
	Interactive features	3. The comic consists of animations.					✓
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.					✓
		5. There is an effective sound in the comic.				✓	
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.					✓
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.					✓
	Flexible and accessible	8. The comic can be accessed anytime and anywhere by the students.					✓
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.				✓	
	Improving students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.					✓
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.					✓
		12. The comic presents the impacts of those issues.				✓	
	Presenting resourcing	13. The comic consists of a message on					✓

	efficiency and environmental conservation	reducing waste, recycling waste, and energy conservation.					
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.					✓
	Containing circular economic ideas	15. The comic presents an action of reusing waste.	✓				
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.	✓				
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.					✓
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.					✓
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.					✓
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.				✓	
	Relating and connecting with the other goals of the SDGs	21. The comic shows the problem relating to climate action as Goal 13 in the SDGs		✓			
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in		✓			

		the SDGs					
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs				✓	
		24. The comic shows the significance of environmental issues in education as Goal 4 in the SDGs.				✓	
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmental issues.				✓	
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the environmental issues.					✓
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.	✓				

Singaraja, May 26th 2026
Expert Judge I



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.

NIP 19800404200312200

2. Before Revision (Expert Judgement II)

SURAT PERMOHONAN UJI AHLI MEDIA

Singaraja, 26 Mei 2026

Hal: Permohonan Uji Ahli Media

Kepada Yth.

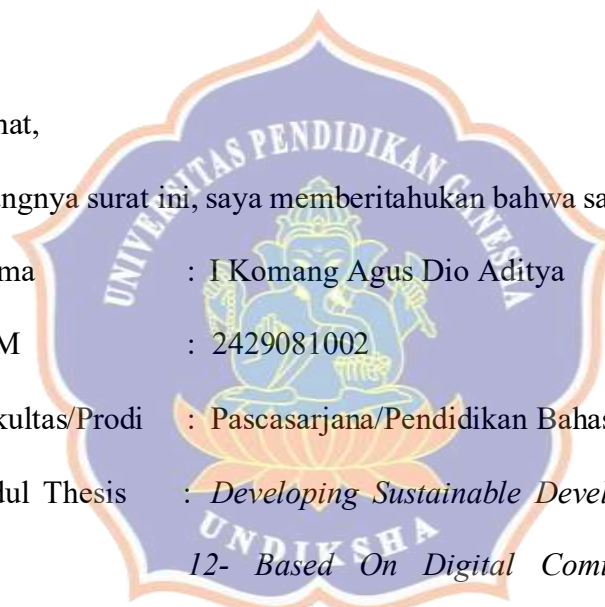
Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

di

Tempat

Dengan Hormat,

Bersama datangnya surat ini, saya memberitahukan bahwa saya:



Nama : I Komang Agus Dio Aditya
 NIM : 2429081002
 Fakultas/Prodi : Pascasarjana/Pendidikan Bahasa Inggris (S2)
 Judul Thesis : *Developing Sustainable Development Goals (Sdgs) 12- Based On Digital Comics For Facilitating Students' Reading Literacy At Grade 5 Primary School*

Mengharapkan kesediaan Ibu untuk menjadi Ahli Media guna mengetahui kualitas dari *SDGs 12- based on digital comic* yang telah dikembangkan dalam penelitian ini. Bersama surat ini saya lampirkan: (1) *SDGs 12-based on digital comic*, (2) Kisi – Kisi (*Blueprint*) Lembar Uji Ahli Media, dan 3) Lembar Uji Ahli Media

Demikian surat permohonan saya, atas kesediaan dan bantuan Ibu saya mengucapkan terima kasih.

Pemohon,



I Komang Agus Dio Aditya

NIM 2429081002



THE BLUE PRINT OF EXPERT JUDGMENT

Expert judgment sheets will be used to obtain the quality of developed product in which the quality is determined from the media display and the content. The media expert judgement is developed by adapting the characteristics of digital comics Şahin and Kara, (2022); and Solihati and Zulaiha, (2024). Digital format is the first characteristic in which it deals with how the comic is displayed in the form of digital or electronic formats that are user-friendly and can be accessed on many devices such as computers, laptops, tablets, and smartphones. Interactive features are referred to the beneficial features used to deliver the content or the story, such as animation, zoom functionality, and sound effects that function to enhance the students' interest in the learning process. Multimodal learning means that digital comic encourages the integrated learning process through the combination of audio, images, and text that can assist students in comprehending the content or material. Visually engaging refers to how the digital comic provides creative visuals for the reader. The use of colourful visuals, images, and effects can create an interesting story rather than the use of textbooks. Flexible and accessible is another characteristic of digital comic that offers flexibility to the readers by allowing them to access digital comics anytime and anywhere, and accommodate their schedules. In addition, digital comic is characterized by culturally embedded which means that digital comics can be designed with different essential resources, for example, the combination of digital comics and local wisdom, local stories, and local culture, which has a function to express the cultural identity and educational knowledge.

Content expert judgement is designed based on Sustainable Development Goals contribution (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021). The digital comic is supposed to fulfil several criteria, such as; representing global environmental issues, presenting resourcing efficiency and environmental conservation, containing circular economic ideas, providing collaboration or shared responsibility, providing social economic effects, relating and connecting the goals of SDGs, providing a systematic solution, showing all parties' involvement, and presenting an innovation or solution as a problem-solving.

Table 1. The Blueprint of Expert Judgment

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Total Items
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1,2	2
	Interactive features	3,4,5	3
	Multimodal learning	6	1
	Visually engaging	7	1
	Flexible and accessible	8	1
	Culturally embedded	9	1
	Improving students' literacy	10	1
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11,12	2
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13,14	2
	Containing circular economic ideas	15,16,17	3
	Providing collaboration or shared responsibility	18,19	2
	Providing social and economic effects	20	1
	Relating and connecting the goals of the SDGs	21,22,23,24	4
	Providing a systematic solution	25	1
	Showing all parties' involvement	26	1
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27	1
Total number:			27

The product of Developing Sustainable Development Goals (Sdgs) 12- Based On Digital Comics For Facilitating Students' Reading Literacy At Grade 5 Primary School in flipbook format can be accessed through the provided link <https://heyzine.com/flip-book/d65d7cbd0b.html>

INSTRUCTION FOR COMPLETING THE EXPERT JUDGEMENT FORM:

Through this instrument, you are kindly requested to provide an evaluation of the product entitled *<Developing Sustainable Development Goals (SDGs) 12-Based Digital Comics for Facilitating Grade 5 Primary School Students' Reading Literacy>*. Please give your assessment by placing a check mark (✓) in the column that best represents your evaluation of the quality of the SDGs 12-based digital comic product, based on the following criteria:

5: Excellent

4: Good

3: Fairly Poor

2: Poor

1: Fairly Poor

Table 2. The Expert Judgment Checklist

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Scales				
			1	2	3	4	5
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.					✓
		2. The comic can be accessed					✓

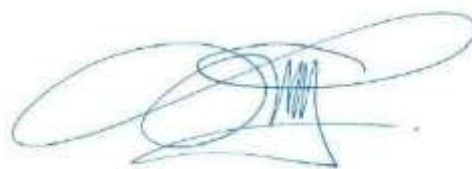
		from smartphones or computer devices.					
	Interactive features	3. The comic consists of animations.					√
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.					√
		5. There is an effective sound in the comic.					√
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.					√
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.					√
	Flexible and accessible	8. The comic can be accessed anytime and anywhere by the students.					√
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.				√	
	Improve students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.					√
Content	Representing	11. The comic					√

(Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	global environmental issues	presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.					
		12. The comic presents the impacts of those issues.					√
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.					√
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.					√
	Containing circular economic ideas	15. The comic presents an action of reusing waste.		√			
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.		√			
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.					√
	Providing	18. The comic					√

	collaboration or shared responsibility	shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.					
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.					√
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.				√	
	Relating and connecting with the other goals of the SDGs	21. The comic shows the problem relating to climate action as Goal 13 in the SDGs		√			
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs		√			
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs				√	
		24. The comic shows the significance of environmental				√	

		issues in education as Goal 4 in the SDGs.					
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmental issues.				√	
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the environmental issues.					√
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.		√			

Singaraja, May 26th 2026
Expert Judge II



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.
NIP 198805172012122002

3. After Revision (Expert Judgement I)

INSTRUCTION FOR COMPLETING THE EXPERT JUDGEMENT FORM:

Through this instrument, you are kindly requested to provide an evaluation of the product entitled *<Developing Sustainable Development Goals (SDGs) 12-Based Digital Comics for Facilitating Grade 5 Primary School Students' Reading Literacy>*. Please give your assessment by placing a check mark (✓) in the column that best represents your evaluation of the quality of the SDGs 12-based digital comic product, based on the following criteria:

- 5: Excellent
- 4: Good
- 3: Fairly Poor
- 2: Poor
- 1: Fairly Poor



Table 2. The Expert Judgment Checklist

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Scales				
			1	2	3	4	5
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.					✓
		2. The comic can be accessed from smartphones or computer devices.					✓
	Interactive features	3. The comic consists of animations.					✓

		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.					✓
		5. There is an effective sound in the comic.				✓	
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.					✓
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.					✓
	Flexible and accessible	8. The comic can be accessed anytime and anywhere by the students.					✓
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.					✓
	Improve students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.					✓
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.					✓
		12. The comic presents the impacts of those issues.					✓
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.					✓

		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.					✓
	Containing circular economic ideas	15. The comic presents an action of reusing waste.					✓
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.					✓
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.					✓
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.				✓	
		19. The comic presents the collaboration of each party in solving the environmental issues.					✓
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.					✓
	Relating and connecting with the other goals of the SDGs	21. The comic shows the problem relating to climate action as Goal 13 in the SDGs					✓
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs		✓			
		23. The comic shows no					✓

		poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs					
		24. The comic shows the significance of environmental issues in education as Goal 4 in the SDGs.					✓
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmental issues.					✓
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or nations who are aware of the environmental issues.					✓
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.					✓

Singaraja, June 6th 2026

Expert Judge I



Prof. Dr. Ni Komang Arie Suwastini, S.Pd., M.Hum.
NIP 198004042003122001

4. After Revision (Expert Judgement II)

INSTRUCTION FOR COMPLETING THE EXPERT JUDGEMENT FORM:

Through this instrument, you are kindly requested to provide an evaluation of the product entitled *<Developing Sustainable Development Goals (SDGs) 12-Based Digital Comics for Facilitating Grade 5 Primary School Students' Reading Literacy>*. Please give your assessment by placing a check mark (✓) in the column that best represents your evaluation of the quality of the SDGs 12-based digital comic product, based on the following criteria:

- 5: Excellent
- 4: Good
- 3: Fairly Poor
- 2: Poor
- 1: Fairly Poor



Table 2. The Expert Judgment Checklist

Dimensions	Indicators	Item Numbers	Scales				
			1	2	3	4	5
Media (Erol Şahin & Kara, 2022; Solihati & Zulaiha, 2024)	Displayed in digital format	1. The comic is presented in digital format or an application.					✓
		2. The comic can be accessed from smartphones or computer devices.					✓
	Interactive features	3. The comic consists of					✓

		animations.					
		4. There is a zoom functionality to help students read the comic.					√
		5. There is an effective sound in the comic.				√	
	Multimodal learning	6. The comic is designed by combining images, texts, and sounds.					√
	Visually engaging	7. The comic is designed with colourful animations or images to make the story more attractive.					√
	Flexible and accessible	8. The comic can be accessed anytime and anywhere by the students.					√
	Culturally embedded	9. The comic is designed by embedding a local story or culture.					√
	Improving students' literacy	10. The comic display helps students to understand the text better.					√
Content (Gabriel & Luque, 2020; Küfeoğlu, 2022; Weiland et al., 2021)	Representing global environmental issues	11. The comic presents real environmental issues, for example, plastic waste, industrial waste, and pollution, etc.					√

		12. The comic presents the impacts of those issues.					√
	Presenting resourcing efficiency and environmental conservation	13. The comic consists of a message on reducing waste, recycling waste, and energy conservation.					√
		14. There is a visual or text supporting the eco-friendly lifestyle.					√
	Containing circular economic ideas	15. The comic presents an action of reusing waste.					√
		16. The characters suggest that the readers make a product from waste.					√
		17. There is an illustration or a dialogue with the concept of reusing, reducing, or recycling waste.					√
	Providing collaboration or shared responsibility	18. The comic shows the roles of society, including the government, school, and entrepreneur, in conserving the environment.					√
		19. The comic presents the collaboration of each party in					√

		solving the environmental issues.					
	Providing social and economic effects	20. The characters show that their action influence the society and economy.					√
	Relating and connecting with the other goals of the SDGs	21. The comic shows the problem relating to climate action as Goal 13 in the SDGs					√
		22. The comic shows the impact of clean energy as Goal 7 in the SDGs		√			
		23. The comic shows no poverty as one of the issues, as the connection with Goal 1 in the SDGs					√
		24. The comic shows the significance of environmental issues in education as Goal 4 in the SDGs.					√
	Providing a systematic solution	25. The comic shows a systematic solution by representing regulation or policy about environmental issues.					√
	Showing all parties' involvement	26. The characters represent people from different generations or					√

		nations who are aware of the environmental issues.					
	Presenting an innovation or solution as a problem-solving	27. The comic provides an activity in innovating or recycling the waste as a functional means, for instance, a DIY activity.					√

Singaraja, June 6th 2026

Expert Judge II



Dr. Ni Wayan Surya Mahayanti, S.Pd., M.Pd.

NIP 198805172012122002

Appendix 9. User Judgement

1. Teacher I

Angket efektivitas dan kegunaan komik digital interaktif berbasis SDGs untuk memfasilitasi kemampuan literasi dan kesadaran isu global siswa SD di Bali berdasarkan perspektif guru.

Yth. Bapak/Ibu Guru,

Angket ini disusun sebagai bagian dari evaluasi implementasi komik digital interaktif berbasis SDGs yang telah digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas Bapak/Ibu. Instrumen ini bertujuan untuk memperoleh data tentang persepsi Bapak/Ibu terhadap efektivitas komik digital dalam kemampuan literasi dan kesadaran terhadap isu global siswa sekolah dasar.

Cara Mengisi:

Bapak/Ibu diminta untuk memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan yang tersedia sesuai dengan pengamatan dan pengalaman langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Ketentuan Penting:

1. Harap diisi secara jujur dan objektif sesuai dengan pengamatan nyata di kelas.
2. Setiap butir mencerminkan aspek-aspek keterlibatan siswa, efektivitas pedagogis, serta relevansi konten cerita.
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Semua jawaban Bapak/Ibu akan menjadi data berharga untuk pengembangan model pembelajaran digital berbasis nilai.

Privasi & Kerahasiaan:

Seluruh data yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan pengembangan pendidikan dan penelitian.

Atas partisipasi dan dukungan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

Salam hormat dan semangat untuk terus mendidik dengan hati.

Aspek	Butir	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Terlalu	Tidak Setuju
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Siswa bisa menemukan karakter utama dalam komik.		√		
	2. Siswa bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	√			
	3. Siswa bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.		√		
	4. Siswa bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.		√		
	5. Siswa bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.		√		
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Siswa mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.		√		
	7. Siswa mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.		√		
	8. Siswa mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.		√		
	9. Siswa mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.		√		
	10. Siswa mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.		√		
C. Reflect and Evaluate-mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Siswa bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi siswa.		√		
	12. Siswa bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan siswa.		√		

	13. Siswa bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar siswa.		√		
	14. Siswa bisa mengutarakan mengapa siswa setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.		√		
	15. Siswa bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh siswa.		√		
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Siswa mampu memahami konsep 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)	√			
	17. Siswa mampu mengetahui bahwa pentingnya <i>mindful eating</i> (makan dengan penuh kesadaran) sebagai bentuk <i>reduce</i>	√			
	18. Siswa mampu memahami bahwa mengolah sampah sisa makanan menjadi pupuk kompos adalah bentuk <i>reuse</i> dan <i>recycle</i>		√		
	19. Siswa mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12 melalui komik ini		√		
	20. Siswa mampu menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan setelah membaca komik.	√			
	21. Siswa mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan dan masyarakat luas.	√			
	22. Siswa mampu memahami bahwa limbah domestik (sisa makanan) bisa bermanfaat bagi lingkungan	√			
	23. Siswa mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah sisa makanan di sekolah maupun rumah.		√		
	24. Siswa mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	√			
	25. Komik mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi terkait dengan isu global kepada siswa sekolah dasar.		√		

E. Affective Awareness	26. Siswa lebih peduli terhadap lingkungan sekolah.		√		
	27. Siswa ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.		√		
	28. Siswa menunjukkan keaktifan dalam diskusi terkait dengan isu lingkungan.		√		
	29. Siswa menjadi lebih sadar dengan mengajak teman untuk sadar akan isu konsumsi berlebih dan sampah sisa makanan sebagai bentuk peduli lingkungan		√		
	30. Siswa tampak memiliki perubahan perilaku setelah membaca komik.		√		
F. User Experience	31. Komik ini mudah dibaca oleh siswa kelas 5 SD		√		
	32. Navigasi dalam komik tidak membingungkan siswa.		√		
	33. Teks dan gambar sesuai dengan perkembangan siswa.		√		
	34. Komik stabil dan tidak eror saat dibuka.		√		
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami oleh siswa.		√		
	36. Siswa tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.	√			
	37. Siswa mampu membaca komik ini secara mandiri		√		
	38. Komik mendukung pembelajaran kontekstual berbasis nilai.		√		
Komentar umum	Komiknya sangat bagus dan menarik, apalagi cerita dalam komik mudah dipahami oleh siswa sehingga siswa lebih sadar akan lingkungan disekitar mereka.				

Sanur, 2 Juni 2026

Koresponden,



Ketut Ari Rahayu, S.Pd.

NIP. 198911292022212004



2. Teacher II

Aspek	Butir	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Terlalu	Tidak Setuju
A. Access and Retrieve-menemukan informasi	1. Siswa bisa menemukan karakter utama dalam komik.		√		
	2. Siswa bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.		√		
	3. Siswa bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.		√		
	4. Siswa bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.		√		
	5. Siswa bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.		√		
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Siswa mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.		√		
	7. Siswa mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	√			
	8. Siswa mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	√			
	9. Siswa mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.		√		
	10. Siswa mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.	√			
C. Reflect and Evaluate-mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Siswa bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi siswa.	√			
	12. Siswa bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan siswa.	√			
	13. Siswa bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar siswa.	√			
	14. Siswa bisa mengutarakan mengapa siswa setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam	√			

	komik.				
	15. Siswa bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh siswa.	√			
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Siswa mampu memahami konsep 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle)	√			
	17. Siswa mampu mengetahui bahwa pentingnya <i>mindful eating</i> (makan dengan penuh kesadaran) sebagai bentuk <i>reduce</i>	√			
	18. Siswa mampu memahami bahwa mengolah sampah sisa makanan menjadi pupuk kompos adalah bentuk <i>reuse</i> dan <i>recycle</i>	√			
	19. Siswa mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12 melalui komik ini		√		
	20. Siswa mampu menunjukkan kesadaran terhadap lingkungan setelah membaca komik.		√		
	21. Siswa mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan dan masyarakat luas.	√			
	22. Siswa mampu memahami bahwa limbah domestik (sisa makanan) bisa bermanfaat bagi lingkungan	√			
	23. Siswa mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah sisa makanan di sekolah maupun rumah.	√			
	24. Siswa mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	√			
	25. Komik mampu meningkatkan pengetahuan dan informasi terkait dengan isu global kepada siswa sekolah dasar.	√			
E. Affective Awareness	26. Siswa lebih peduli terhadap lingkungan sekolah.	√			
	27. Siswa ingin mengurangi sampah dalam kehidupan sehari-hari secara mandiri.	√			
	28. Siswa menunjukkan keaktifan dalam diskusi terkait dengan isu		√		

	lingkungan.				
	29. Siswa menjadi lebih sadar dengan mengajak teman untuk sadar akan isu konsumsi berlebih dan sampah sisa makanan sebagai bentuk peduli lingkungan		√		
	30. Siswa tampak memiliki perubahan perilaku setelah membaca komik.		√		
F. User Experience	31. Komik ini mudah dibaca oleh siswa kelas 5 SD	√			
	32. Navigasi dalam komik tidak membingungkan siswa.	√			
	33. Teks dan gambar sesuai dengan perkembangan siswa.	√			
	34. Komik stabil dan tidak eror saat dibuka.	√			
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami oleh siswa.	√			
	36. Siswa tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.	√			
	37. Siswa mampu membaca komik ini secara mandiri	√			
	38. Komik mendukung pembelajaran kontekstual berbasis nilai.	√			
Komentar umum	Visual komik bagus dan menarik membuat siswa senang dalam membaca komik dan topik yang diangkat pada komik sesuai dengan permasalahan yang dihadapi masyarakat saat ini.				

Sanur, 2 Juni 2026

Koresponden,



Ida Ayu Putri Tri Utami, S.Pd.

NIP. 199603272022212012

Appendix 10. The Result of the User Judgement (Teachers)

Questionnaire																																								
Teacher	Name	Access and Retrieve- menemukan informasi					Integrate and Interpret- merumuskan isi cerita					Reflect and Evaluate-menganalisis isi cerita					SDG 12										Affective Awareness					User Experience								
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	P36	P37	P38	
	Ibu Ari	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
	Ibu Dayu	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4



Appendix 11. The User Judgement (Students)

Aspek	Batir	1 Sangat Setuju	2 Setuju	3 Tidak Tertentu	4 Tidak Setuju
A. Access and Retrieve - menemukan informasi	1. Saya bisa menemukan karakter utama dalam komik.		✓		
	2. Saya bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.	✓			
	3. Saya bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.			✓	
	4. Saya bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.			✓	
	5. Saya bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.		✓		
B. Integrate and Interpret - merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Saya mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.			✓	
	7. Saya mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.		✓		
	8. Saya mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.		✓		
	9. Saya mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.	✓			
	10. Saya mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.			✓	
C. Reflect and Evaluate - mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Saya bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi saya.	✓			
	12. Saya bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan saya.	✓			
	13. Saya bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar saya.	✓			
	14. Saya bisa mengutarakan mengapa saya setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.		✓		
	15. Saya bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman saya.	✓			
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Saya mampu memahami arti dari 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle).	✓			
	17. Saya mampu mengetahui bahwa pentingnya mindful eating (makan dengan penuh kesadaran) sebagai bentuk <i>reduce</i> .		✓		
	18. Saya mampu memahami bahwa mengolah sampah sisa makanan menjadi pupuk kompos adalah bentuk <i>reuse</i> dan <i>recycle</i> .	✓			
	19. Saya mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12 melalui komik ini.			✓	
	20. Saya mampu mengetahui cara untuk mengurangi sampah makanan di rumah/sekolah.	✓			
	21. Saya mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.		✓		
	22. Saya mampu memahami bahwa limbah domestik (sisa makanan) bisa bermanfaat bagi lingkungan.	✓			
	23. Saya mampu menjelaskan manfaat mendaur ulang sampah.	✓			
	24. Saya mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah makanan di sekolah.		✓		
	25. Saya mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	✓			
E. Affective Awareness	26. Saya ingin membuang sampah pada tempatnya setelah membaca komik.	✓			

User Experience	27	Saya ingin mengurangi sampah makanan dalam kehidupan sehari-hari.		✓		
	28	Saya memiliki rasa peduli yang semakin tinggi terhadap lingkungan setelah membaca komik.	✓			
	29	Saya ingin mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan.	✓			
	30	Saya merasa sangat senang melihat lingkungan yang bersih.		✓		
	31	Komik ini mudah dibaca melalui berbagai perangkat seperti laptop/HP.		✓		
	32	Gambar dalam komik menarik dan berwarna jelas.		✓		
	33	Teks dalam komik mudah dibaca dan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak SD.			✓	
	34	Halaman-halaman komik dapat digeser dengan lancar.	✓			
	35	Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami.		✓		
	36	Saya tidak merasa bosan ketika membaca komik ini.		✓		
	37	Saya mampu membaca komik ini tanpa bantuan guru atau orang dewasa lain.	✓			
	38	Saya ingin membaca komik yang sama di kemudian hari.		✓		

Sanur, 2 Juni 2026

Responden,


 (Agus Putu Adika Pratama Purba)

Aspek	Butir	1 Sangat Setuju	2 Setuju	3 Tidak Terlalu	4 Tidak Setuju
A. Access and Retrieve – menemukan informasi	1. Saya bisa menemukan karakter utama dalam komik.		✓		
	2. Saya bisa menemukan latar tempat pada cerita di dalam komik.		✓		
	3. Saya bisa menemukan latar waktu peristiwa pada cerita di dalam komik.		✓		
	4. Saya bisa menyebutkan konflik utama yang terjadi di dalam cerita pada komik.	✓			
	5. Saya bisa menemukan informasi tambahan pada cerita di dalam komik.		✓		
B. Integrate and Interpret – merumuskan isi cerita di dalam komik	6. Saya mampu menjelaskan hubungan antar karakter di dalam cerita pada komik.		✓		
	7. Saya mampu mendeskripsikan alasan para karakter melakukan tindakan berkaitan dengan cerita.	✓			
	8. Saya mampu memahami urutan peristiwa dari awal sampai akhir cerita.	✓			
	9. Saya mampu menghubungkan isi cerita pada komik dengan mata pelajaran lain di sekolah.		✓		
	10. Saya mampu menjelaskan pesan moral dari cerita pada komik.		✓		
C. Reflect and Evaluate – mengaitkan dan menilai isi cerita	11. Saya bisa menghubungkan antara cerita pada komik dengan pengalaman pribadi saya.	✓			
	12. Saya bisa menjelaskan manfaat cerita pada komik untuk kehidupan saya.		✓		
	13. Saya bisa menghubungkan isi cerita pada komik dengan isu lingkungan di sekitar saya.		✓		
	14. Saya bisa mengutarakan mengapa saya setuju atau tidak setuju dengan perilaku atau tindakan para karakter di dalam komik.	✓			
	15. Saya bisa menentukan apakah cerita ini bermanfaat untuk dibaca oleh teman saya.	✓			
D. SDGs 12 Responsible Consumption and Production	16. Saya mampu memahami arti dari 3R (Reduce, Reuse, dan Recycle).	✓			
	17. Saya mampu mengetahui bahwa pentingnya <i>mindful eating</i> (makan dengan penuh kesadaran) sebagai bentuk <i>reduce</i> .	✓			
	18. Saya mampu memahami bahwa mengolah sampah sisa makanan menjadi pupuk kompos adalah bentuk <i>reuse</i> dan <i>recycle</i> .	✓			
	19. Saya mampu memahami nilai-nilai SDGs Goal 12 melalui komik ini.		✓		
	20. Saya mampu mengetahui cara untuk mengurangi sampah makanan di rumah/sekolah.	✓			
	21. Saya mampu memahami dampak dari konsumsi yang berlebihan terhadap lingkungan.	✓			
	22. Saya mampu memahami bahwa limbah domestik (sisa makanan) bisa bermanfaat bagi lingkungan.	✓			
	23. Saya mampu menjelaskan manfaat mendaur ulang sampah.	✓			
	24. Saya mampu memahami langkah-langkah mengelola sampah makanan di sekolah.	✓			
	25. Saya mampu mengetahui siapa saja yang bertanggung jawab dalam menjaga dan merawat lingkungan.	✓			
E. Affective Awareness	26. Saya ingin membuang sampah pada tempatnya setelah membaca komik.	✓			

User Experience	27. Saya ingin mengorangi sampah makanan dalam kehidupan sehari-hari	✓				
	28. Saya memiliki rasa peduli yang semakin tinggi terhadap lingkungan setelah membaca komik.	✓				
	29. Saya ingin mengajak teman untuk menjaga kebersihan lingkungan dan mengikuti kegiatan peduli lingkungan	✓				
	30. Saya merasa sangat senang melihat lingkungan yang bersih	✓				
	31. Komik ini mudah dibaca melalui berbagai perangkat seperti laptop/HP		✓			
	32. Gambar dalam komik menarik dan berwarna jelas.	✓				
	33. Teks dalam komik mudah dibaca dan memiliki ukuran yang sesuai dengan anak SD.	✓				
	34. Halaman-halaman komik dapat digeser dengan lancar	✓				
	35. Cerita dalam komik tidak membingungkan dan mudah dipahami.	✓				
	36. Saya tidak merasa bosan ketika membaca komik ini		✓			
	37. Saya mampu membaca komik ini tanpa bantuan guru atau orang dewasa lain.	✓	✓			
	38. Saya ingin membaca komik yang sama di kemudian hari.	✓				

Sanen, 2 Juni 2026

Responden,

(Kadek Uma Ariciy Kaleria Ansori)

[illegible]

Appendix 12. Documentation

1. The observation



2.

3. Filling the questionnaire





3. The implementation of the product

