

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Izin Observasi dan Pengumpulan Data



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

Nomor : 3780/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala SD Negeri 6 Ubung
di tempat

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

Nama : I Komang Adi Surya Pratama
NIM : 2211031332
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



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

Lampiran 2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



GOVERNMENT OF DENPASAR
PEMERINTAH KOTA DENPASAR
DINAS PENDIDIKAN KEMUDAAN DAN OLARAGA
KECAMATAN DENPASAR UTARA
SEKOLAH DASAR NEGERI 6 UBUNG
TER-AKREDITASI
 Jl. Kertanegara Br. Anyar-Anyar Ubung Kaja Denpasar, Bali (0361) 426940
 email : sd_mam@yahoo.com



SURAT KETERANGAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : I Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
 Nip : 19771004 200501 2 012
 Pangkat/Golongan : Pembina Tk. 1, IV/b
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Instansi : SD Negeri 6 Ubung

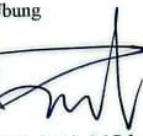
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama
 NIM : 2211031332
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul Pengembangan *E-Comic Berbasis Problem Solving Untuk Melatih Kemampuan berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung*.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 29 April 2026



Kepala SD Negeri 6 Ubung
 I Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19771004 200501 2 012



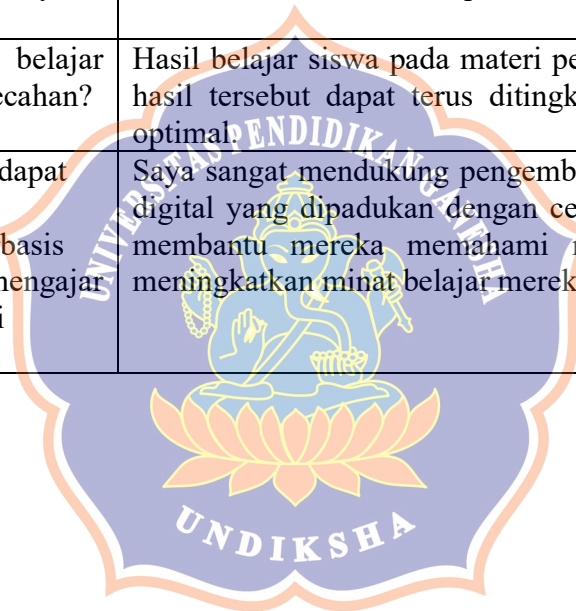
Lampiran 3. Instrumen Wawancara

Hari/Tanggal : Jumat, 14 Maret 2025
 Nama Sekolah : SD Negeri 6 Ubung
 Kelas Observasi : II (Dua) B
 Nama Narasumber : Putu Dian Novita Sari S.Pd.
 Jabatan Narasumber : Guru Wali Kelas II B

Tabel 4.23
Instrumen Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana sekiranya proses pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas II B mengingat kita kini menggunakan kurikulum merdeka?	Sebagai guru, saya melihat proses pembelajaran di kelas II B berjalan dengan baik. Saya telah menyesuaikan cara mengajar dan pengelolaan kelas dengan karakteristik Kurikulum Merdeka yang memiliki beberapa perbedaan dibandingkan kurikulum sebelumnya.
2	Apakah ada sekiranya materi Pelajaran yang sangat sulit diajarkan kepada siswa kelas II B?	Menurut saya, materi yang cukup sulit diajarkan adalah pecahan pada mata pelajaran Matematika. Sebagian siswa dapat memahaminya dengan baik, tetapi masih banyak siswa yang mengalami kesulitan, terutama siswa yang kurang memiliki minat belajar.
3	Apakah bisa diperjelas perilaku siswa ketika mengikuti pelajaran matematika tepatnya materi pecahan ?	Saya melihat siswa sering kali memahami penjelasan pada saat pembelajaran berlangsung, tetapi pemahaman tersebut tidak bertahan lama. Ketika ditanya kembali, banyak siswa yang masih bingung. Selain itu, beberapa siswa kurang fokus, lebih memilih bermain dengan teman, dan ada pula yang cenderung mencontek saat mengerjakan tugas.
4	Sekiranya Solusi apa saja yang telah dilakukan untuk menangani hal tersebut ?	Saya telah mencoba berbagai cara, seperti menggunakan media elektronik berupa laptop dan proyektor serta memanfaatkan media konkret. Namun, hasil yang diperoleh belum maksimal karena keterbatasan fasilitas dan media yang digunakan masih kurang menarik bagi siswa.
5	Apakah anak-anak kelas II memiliki kesenangan tersendiri dalam belajar	Saya melihat siswa sangat tertarik pada penggunaan teknologi, terutama ketika pembelajaran menggunakan proyektor yang menampilkan gambar atau karakter

	ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung seperti kesenangan dalam belajar menggunakan proyektor atau semacamnya ?	menarik. Selain itu, mereka juga sangat senang membaca buku cerita dan komik saat kegiatan literasi.
6	Apakah sekiranya ada sebuah media yang menggabungkan dua hal tersebut yaitu penggunaan media elektronik yaitu digital dengan sebuah cerita ?	Sejauh yang saya ketahui, belum ada media pembelajaran yang menggabungkan teknologi digital dengan cerita secara terstruktur. Pembuatan media seperti itu membutuhkan waktu dan perencanaan yang cukup banyak.
7	Bagaimana ketuntasan hasil belajar matematika khususnya materi pecahan?	Hasil belajar siswa pada materi pecahan sudah cukup baik, tetapi saya berharap hasil tersebut dapat terus ditingkatkan agar pemahaman siswa menjadi lebih optimal.
8	Bagaimana pendapat ibu jika terdapat sebuah media yang mampu menggabungkan media yang berbasis digital dan sebuah cerita untuk mengajar matematika siswa kelas II materi pecahan ?.	Saya sangat mendukung pengembangan media seperti itu. Menurut saya, media digital yang dipadukan dengan cerita akan lebih menarik bagi siswa dan dapat membantu mereka memahami materi pecahan dengan lebih mudah serta meningkatkan minat belajar mereka.



Lampiran 4. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4.21
Penyerahan Surat Permohonan
Observasi kepada Kepala Sekolah SD
Negeri 6 Ubung



Gambar 4.22
Wawancara dengan Walai Kelas Ii B



Gambar 4. 23
Kegiatan Observasi di Kelas II B



Gambar 4.24
Kegiatan Penyerahan Media *E-Comic*



Gambar 4.26
Gambar Uji Coba Perorangan



Gambar 4.25
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 4. 28 Kegiatan *Pre-Test*



Gambar 4.27 Kegiatan *Post-Test*

Lampiran 5. Matriks Kajian Penelitian yang Relevan

NO	Nama Peneliti an	Judul Artikel Penelitian	Nasional / Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Dwiyasari, K.M.A. Arnyana, I.B.P. & Astawan, I.G	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas II SD	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Pengembangan buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap desain, buku dirancang menggunakan Microsoft Office Word, kemudian diubah ke format PDF. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, file diolah menggunakan Flip PDF Corporate dan dicetak dalam ukuran A5 dengan jumlah 30 halaman serta berjudul “3 Anak Muda Berjiwa Pancasila”. 2. Hasil validasi pada aspek materi menunjukkan skor rata-rata 4,8 dengan kategori valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi dan relevansi materi dalam buku	Dwiyasari, K.M.A. Arnyana, I.B.P. & Astawan, I.G. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas Ii Sd. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 71–82. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2023

						cerita bergambar telah sesuai sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan. 3. Hasil validasi pada aspek media memperoleh skor rata-rata 4,75 dengan kategori valid, sedangkan aspek bahasa memperoleh skor rata-rata 4,6 dengan kategori valid. Berdasarkan hasil validasi dari ketiga aspek, yaitu materi, media, dan bahasa, buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak untuk diuji cobakan dalam pembelajaran.	
2	Astari, N.M.D.A . Lasmawan, I.W. & Ardana, I.M.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Kecak Untuk Menanamkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Buku cerita bergambar “Kita dan Kecak” dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk menanamkan dimensi profil pelajar Pancasila berkebhinekaan global pada siswa kelas IV sekolah dasar. Buku ini mengangkat kearifan lokal kecak Batubulan dan memuat nilai toleransi serta sikap saling menghargai antarbudaya. 2. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa buku cerita bergambar	Astari, N.M.D.A. Lasmawan, I.W. & Ardana, I.M. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Kecak Untuk Menanamkan Dimensi Profil Pelajar Pancasila Berkebhinekaan Global. PENDASI Jurnal Pendidikan

						yang dikembangkan termasuk kategori valid dan layak digunakan, dengan persentase validitas 100% dari ahli bahasa, 96,6% dari ahli materi, 90,6% dari ahli media, dan 89,93% dari ahli kecak. Hasil uji kepraktisan juga menunjukkan kategori sangat praktis dengan rata-rata persentase 94,21%. 3. Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa buku cerita bergambar sangat efektif dalam menanamkan dimensi berkebhinekaan global pada siswa kelas IV sekolah dasar, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran.	DasarIndonesia,7(2),181–193. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2197
3	Indirayani, A.A.I.R. Sudiana, I.N. & M.G.R. Kristiantari M.G.R.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi Ngayah Untuk Menstimulasi Tumbuh Dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar Pancasila Dimensi	Nasional	Buku Cerita Bergambar	Model 4D	1. Instrumen kemampuan berpikir tingkat tinggi dan literasi sains dikembangkan menggunakan model 4D yang meliputi tahap define (pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). 2. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa instrumen memenuhi syarat kelayakan dengan nilai CVI sebesar 0,79 untuk	Indirayani, A.A.I.R. Sudiana, I.N. & M.G.R. Kristiantari M.G.R. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi Ngayah Untuk Menstimulasi Tumbuh Dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar

		Bergotong Royong				kemampuan berpikir tingkat tinggi dan 0,72 untuk literasi sains. Selain itu, seluruh 20 butir instrumen kemampuan berpikir tingkat tinggi dan 10 butir instrumen literasi sains dinyatakan valid, dengan reliabilitas sangat tinggi masing-masing sebesar 0,937 dan 0,940. 3. Instrumen yang dikembangkan memiliki daya beda dan tingkat kesukaran yang baik. Hasil uji efektivitas menunjukkan instrumen kemampuan berpikir tingkat tinggi memperoleh skor N-gain 59,9% (cukup efektif), sedangkan instrumen literasi sains memperoleh skor N-gain 45,3% (kurang efektif). Oleh karena itu, guru dan sekolah perlu terus mengembangkan instrumen evaluasi yang sesuai dengan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPA.	Pancasila Dimensi Bergotong Royong. PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(2), 194–206. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i2.2290
4	Dwiyasari, K.M.A. Arnyana,	Buku Cerita Bergambar Berbasis Tri Hita Karana Sebagai Media	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana pada materi hak dan kewajiban siswa kelas IV sekolah dasar dinyatakan sangat	Dwiyasari, K.M.A. Arnyana, I.B.P. & Astawan, I.G. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar

	I.B.P. & Astawan	Pembelajaran Yang Layak, Praktis, Dan Efektif				layak digunakan berdasarkan hasil uji validitas oleh ahli materi dan ahli media, serta sangat praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa. 2. Media buku cerita bergambar berbasis Tri Hita Karana terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.	Bermuatan Pendidikan Karakter Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Siswa Kelas Ii Sd. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 71–82. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2023
5	Mertami, K. Margunayasa, I.G. & Arnyana, I.B.P.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa.	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dan sangat praktis sebagai sarana literasi membaca siswa kelas II SD. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi sebesar 98%, ahli grafik sebesar 92,5%, serta hasil uji kepraktisan oleh guru sebesar 99% dan siswa sebesar 100%. 2. Buku cerita bergambar bermuatan pendidikan karakter terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran literasi membaca dengan perolehan rata-rata gain	Mertami, K. Margunayasa, I.G. & Arnyana, I.B.P. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Bermuatan Pendidikan Karakter Sebagai Sarana Literasi Membaca Untuk Siswa. PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia, 7(1), 83–93. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v7i1.2023

						skor sebesar 0,72 yang termasuk kategori efektivitas tinggi. Oleh karena itu, buku yang dikembangkan layak digunakan sebagai sarana pendukung literasi membaca di sekolah dasar.	87/jurnal_pendas.v7i1.2041
6	Yasrini, D. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar.	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Produk yang dikembangkan berupa buku cerita bergambar digital berbasis kearifan lokal Bali berjudul Tikus Si Jero Ketut dalam format PDF. Buku ini disadur dari satua Bali, terdiri atas 23 halaman, dan dirancang menggunakan aplikasi Canva dengan latar cerita pedesaan Bali yang menampilkan keindahan lingkungan persawahan. 2. Buku cerita bergambar digital yang dikembangkan memperoleh kualifikasi sangat baik berdasarkan hasil uji validitas dan kepraktisan. Validitas media memperoleh skor 98,89% dan validitas isi 96,92%, sedangkan kepraktisan memperoleh skor 97% dari praktisi, 90% pada uji perorangan, dan 90,33% pada uji kelompok kecil.	Yasrini, D. A., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Digital Berkearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. <i>Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia</i>, 15(1), 1–13. https://doi.org/10.23887/jpepi.v15i1.4804

						3. Buku cerita bergambar digital Tikus Si Jero Ketut dinyatakan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar, yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media. Oleh karena itu, buku ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan referensi dalam pengembangan buku cerita digital serupa.	
7	Neolaka, G., & Benedicta Aryningtyas Jiwanton o.	Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang.	Nasional	Buku Cerita Bergambar	Borg & Gall	1. Buku cerita bergambar tentang lingkungan sehat dan bersih untuk siswa kelas II SD dikembangkan menggunakan model Borg dan Gall yang dimodifikasi menjadi lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, uji produk, dan revisi hingga menghasilkan produk akhir. 2. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan memperoleh nilai 3,88 dengan kategori baik, sehingga dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar.	Neolaka, G., & Benedicta Aryningtyas Jiwanton o. (2023). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Siswa Kelas 2 SD Tunas Dharma Karawang. Jurnal Elementaria Edukasia, 6(3), 1428–1444. https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6537

						3. Buku cerita bergambar yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa serta bersifat informatif, sehingga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar.	
8	Sanoto, H., Ade Semtafia ni	Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas di sekolah dasar.	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas II SD dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2. Hasil validasi menunjukkan bahwa buku cerita bergambar yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran, dengan persentase validasi sebesar 85% dari pakar materi dan 85% dari pakar desain yang termasuk kategori sangat tinggi. 3. Penggunaan buku cerita bergambar terbukti mampu meningkatkan minat baca dan hasil belajar peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan minat baca dari 41% menjadi 86% serta peningkatan hasil	Sanoto, H. (2024). Pengembangan buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas di sekolah dasar. Jurnal Education 10(1), Vol. 10, N(1), 282–292. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i1.7367

						belajar dari 42% pada <i>Pre-Test</i> menjadi 85% pada <i>Post-Test</i> , sehingga buku cerita bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran.	
9	Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A.	Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A. (2021). Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V Sdn Kalibata 11 Pagi	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Buku ajar berbasis buku cerita bergambar dikembangkan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. 2. Hasil penilaian menunjukkan bahwa buku ajar yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh skor validasi ahli sebesar 89%, penilaian guru sebesar 100%, dan hasil uji coba kelompok kecil pada siswa sebesar 83%. 3. Secara keseluruhan, buku ajar berbasis buku cerita bergambar memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori layak, sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran.	Ramadhani, S. P., & Wulandari, A. A. (2021). Pengembangan Buku Siswa Digital Buku Cerita Bergambar Subtema 2 Untuk Siswa Kelas V Sdn Kalibata 11 Pagi. Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Trilogi , 5(2), 1–12. https://trilogi.ac.id/jurnal/ks/index.php/JIP_GSD/article/view/1228

10	Oktavian i, T. N., & Rukmi, A. S.	Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fable siswa kelas III Sekolah Dasar	Nasional	Buku Cerita Bergambar	ADDIE	1. Media Buku Cerita Bergambar untuk pembelajaran menulis teks dongeng fabel siswa kelas III sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi media sebesar 93,75% dan validasi materi sebesar 95%. 2. Media Buku Cerita Bergambar yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks dongeng fabel. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar pada uji coba skala kecil dan besar dengan nilai N-Gain sebesar 0,5 dan 0,6 yang termasuk kategori sedang. 3. Media yang dikembangkan juga tergolong sangat praktis berdasarkan hasil angket siswa dan guru, dengan persentase kepraktisan sebesar 93,3%, 97,6%, dan 92%, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.	Oktaviani, T. N., & Rukmi, A. S. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Keterampilan Menulis Teks Dongeng Fable siswa kelas III Sekolah Dasar. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2261–2273.
----	-----------------------------------	--	----------	-----------------------	-------	--	--

Lampiran 6. Modul Ajar Matematika Kelas II Materi Pecahan

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MATEMATIKA
FASE A/KELAS II



Disusun Oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 22211031332

No. Absen : 13

Kelas/Semester : T/8

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

MODUL AJAR MATEMATIKA

FASE A – KELAS II

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Nama Penyusun	I Komang Adi Surya Pratama
Satuan Pendidikan	SD Negeri 6 Denpasar
Tahun Ajaran	2026
Mata Pelajaran	Matematika
Jenjang/Kelas	SD/II (Dua)
Fase	A
Bab/Topik	Bab 5 Bilangan Pecahan
Alokasi Waktu	1 Pertemuan (2JP X 35 Menit)

B. IDENTIFIKASI MURID

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	Peserta didik telah mengenal dan menguasai materi bilangan cacah 1-1.000 tanpa adanya hambatan dalam bentuk apapun. Peserta didik telah mengenal operasi bilangan yang terbagi menjadi penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian.
Minat Belajar	Sebagian besar peserta didik memiliki minat tinggi terhadap kegiatan yang: 1. Melibatkan gambar, warna, dan aktivitas visual. 2. Bersifat interaktif, seperti permainan (<i>ice breaking</i>) dan diskusi kelompok. 3. Mengaitkan pembelajaran dengan hal-hal nyata di sekitar mereka.
Kebutuhan Belajar	Peserta didik memerlukan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan <i>Deep Learning</i> : 1. <i>Joyful Learning</i>: Peserta didik membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan melalui permainan, lagu, dan kegiatan interaktif lain yang masih terkait erat dengan materi pecahan 2. <i>Meaningful Learning</i>: Peserta didik perlu mengaitkan fungsi dan pentingnya bilangan pecahan dalam menjalankan kehidupan sehari-hari dirinya. 3. <i>Mindful Learning</i>: Peserta didik perlu diarahkan untuk memahami bentuk dari pecahan yang dimulai dari menyebut bagian-bagian dari pecahan serta menentukan nilai pecahan dari tindakan yang dilakukan peserta didik

secara sadar dan kritis, misalnya dengan menganalisis bagaimana proses pembagian kue dapat terlaksana dengan adil atau membagi benda apapun dalam bentuk yang bisa dituangkan dalam pecahan.

C. Materi Pelajaran

1. Bilangan Pecahan
2. Menyatakan Pembilang dan Penyebut
3. Menyederhanakan Pecahan

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi	Elemen yang Dikembangkan
Beriman, Bertakwa kepada Tuhan YME, & Berakhlak Mulia	Berdoa sebelum dan saat mengakhiri proses pembelajaran
Kreativitas	Peserta didik dapat memaparkan hasil pemecahan masalahnya dalam wujud gambar atau tulisan sesuai keinginannya.
Kemandirian	Peserta didik mampu menyelesaikan beragam bentuk permasalahan hanya berbantuan petunjuk pengerjaan tanpa adanya campur tangan teman sebayanya.
Bernalar Kritis	Peserta didik mampu mengaitkan materi pecahan dengan pengalaman hidup nyata siswa

E. Desain Pembelajaran

Komponan	Deskripsi
Capaian Pembelajaran	Pada fase A, peserta didik dikenalkan pada konsep pecahan sebagai bagian dari keseluruhan melalui pengalaman konkret dan visual. Peserta didik mampu mengidentifikasi, menyebutkan, dan merepresentasikan pecahan sederhana seperti setengah, sepertiga, dan seperempat dalam berbagai bentuk, serta mengaitkannya dengan konteks kehidupan sehari-hari.
Tujuan Pembelajaran Bab 5	1. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik menyebutkan bagian-bagian dari pecahan dengan benar. (C2) 2. Melalui kegiatan diskusi, peserta didik mampu menjelaskan pembilang dan penyebut dalam pecahan dengan benar. (C2) 3. Melalui penugasan, peserta didik mampu memecahkan permasalahan yang ada di LKPD dengan benar. (C3)

	4. Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu menampilkan hasil diskusi dengan percaya diri. (A2) 5. Melalui kegiatan presentasi tentang pengerjaan LKPD, peserta didik dapat menunjukkan hasil LKPD dengan terampil. (P3)
Praktik Pedagogis (Pendekatan Deep Learning)	Model Pembelajaran: Pembelajaran Berbasis Masalah (<i>Problem-Based Learning</i>) dengan pendekatan <i>Deep Learning</i>. Metode: Diskusi kelompok, ceramah, tanya jawab.
Pemanfaatan Digital	Proyektor dan laptop

Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Kelas dibuka dengan salam yang dipimpin oleh ketua kelas.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.
3. Peserta didik dan guru menyepakati beberapa aturan atau tata tertib dan siap melaksanakan kesepakatan agar kelas menjadi aman, nyaman, dan kondusif.
4. Peserta didik diajak melakukan *ice breaking* “Dang, Ding, Dung, Pret” (*Joyful Learning*)
5. **Apersepsi**
Guru menggali pemahaman awal peserta didik dan mengajukan pertanyaan pemantik (*Communication*)
 - a. Apakah kalian masih ingat materi bilangan cacah dan operasi bilangannya seperti penjumlahan, pengurangan, pembagian, dan perkalian ?
 - b. Guru mengajukan pertanyaan dan peserta didik menjawab pertanyaan yang diajukan guru, siswa mengangkat tangan untuk menjawab!
 - c. Selanjutnya bagaimana dengan pengurangan, pembagian, dan perkalian ?
6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Kegiatan Inti 45 Menit

Tahap 1 : Orientasi Peserta Didik Terhadap Masalah

1. Guru menayangkan sebuah gambar dan mengajukan pertanyaan.
“Di ulang tahunnya Nanda mengundnag teman-temannya di hari ulang tahunnya. Teman-temannya Nanda terdiri dari Andi, Sasa, dan Natasya. Usai menyanyikan lagu ulang tahun Nanda kebingungan, bagaimana cara ia membagi kue agar teman-temannya dirinya tidak bertengkar karena besar kecil kue yang akan ia potong ?.”

2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanggapi pertanyaan yang diajukan oleh guru.
3. Guru memberikan peserta didik kesempatan membaca buku serta literatur lainnya yang berkaitan dengan materi bilangan pecahan selama 5 menit. (*Mindful Learning*)

Tahap 2 : Mengorganisasikan Peserta Didik Untuk Belajar

1. Guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang beranggotakan 6 orang. (*4C-Collaboration*)
2. Guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) kepada setiap kelompok dan memberikan intruksi terkait pengerjaan LKPD.

Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan Kelompok

1. Peserta didik mendiskusikan masalah yang terdapat pada LKPD. (*Mindful Learning*)
2. Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengumpulkan informasi yang dapat membantu menyelesaikan masalah pada LKPD melalui buku penunjang yang dimiliki peserta didik.
3. Guru membimbing peserta didik mengerjakan LKPD dalam berkelompok. (*Collaboration, creativity and innovation*)
4. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya jika terdapat kesulitan.

Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya

1. Guru memandu *ice breaking* “Marina Menari” sebelum presentasi.
2. Peserta didik mempresentasikan diskusi kelompoknya. (*Mindful Learning*)
3. Kelompok lainnya mendengarkan dan menanggapi hasil LKPD dari kelompok yang tampil kedepan.
4. Guru mengapresiasi kerja kelompok peserta didik dengan memberikan tepuk tangan/tepuk salut/tepuk wow. (*Joyful Learning*)
5. Peserta didik diminta mengumpulkan LKPD.

Tahap 5 Menganalisis dan Mengevaluasi Masalah

1. Peserta didik menyampaikan permasalahan apabila ada materi yang belum dipahami dari LKPD tersebut. (menanya, mengkomunikasikan, *critical thinking*) (*Mindful Learning*)
2. Guru bersama peserta didik merefleksi hasil pengerjaan LKPD yang telah dipresentasikan. (*Mindful Learning*)
3. Guru menguatkan materi bilangan pecahan menggunakan *power point*.
4. Peserta didik diajak bernyanyi lagu makna lambang Pancasila.

Kegiatan Penutup Inti 15 Menit

1. Peserta didik menyimpulkan materi yang telah dipelajari. (*Mindful Learning*)
2. Peserta didik diberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara individu untuk mengukur pemahaman peserta didik terkait materi yang telah diberikan. (*Mindful Learning*)
3. Peserta didik menyimak cara pengerjaan evaluasi dan arahan dalam mengerjakan evaluasi yang disampaikan oleh guru.
4. Peserta didik mengerjakan soal evaluasi dan mengumpulkan jawaban kepada guru.
5. Guru menutup pembelajaran dengan kegiatan refleksi.
 - a. Apakah kalian sudah paham tentang materi bilangan pecahan dan cara menyederhanakannya ?
 - b. Apakah masih ada yang belum dipahami?
 - c. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti pembelajaran ini?
 - d. Sebutkan hal yang paling menarik dari aktivitas pembelajaran yang sudah dilaksanakan?
6. Peserta didik diminta mempelajari kembali materi bilangan pecahan dan materi berikutnya di rumah oleh guru.
7. Peserta didik menyanyikan salah satu lagu daerah untuk menumbuhkan rasa Nasionalisme, Persatuan, dan Toleransi.
8. Kelas ditutup dengan berdoa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas (*Religius*)
9. Guru mengucapkan salam penutup kepada peserta didik.

ASESMEN

1. Penilaian Diagnostik

a. Diagnostik Non Kognitif

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apa kabar kalian hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2. Penilaian Formatif

A. Penilaian Sikap

1) Instrumen Penilaian Sikap Percaya Diri

Keterangan :

Aspek	Indikator	Skor	
		Ada (Skor 1)	Tidak ada (Skor 0)
Sikap Percaya diri	1. Badan tidak bergetar/groggi		
	2. Suara jelas dan keras		
	3. Tidak Gugup		
	4. Bahasa tubuh terlihat jelas		

Keterangan

Skor 4 : Sangat Terlihat

Skor 3 : Terlihat

Skor 2 : Cukup Terlihat

Skor 1 : Kurang Terlihat

Lembar Penilaian Sikap Percaya Diri

No	Nama Peserta Didik	Skor				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Desak Made Ayu Ira Elina					
2.	Devan Gamaliel Pit'Ay					
3.	Ghevira Aurora Pah					
4.	Gracio Emmar Rosenberg					
5.	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa					
6.	I Kadek Surya Aridana					
7.	I Made Elfata Guna Dharma					
8.	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani					
9.	Joanna Martha Wijayanti					
10.	Kadek Danish Aryasatya Tristan					
11.	Kadek Yoga Rama Dinata					
12.	Komang Egy Candra Wiranata					
13.	Komang Rahandika Adhhideva					

14.	Maydha Yohana Loid					
15.	Michael Kevin Pio					
16.	Naomi Nathania Jelahu					
17.	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi					
18.	Ni Komang Arinda Chantya Dewi					
19.	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari					
20.	Ni Putu Adelina Chandra Gauri					
21.	Ni Putu saraswati Danwantari Giri					
22.	Putu Deverell Wedastera Putra					
23.	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri					

B. Penilaian Keterampilan

1) Rancangan Penilaian Keterampilan Mengerjakan LKPD

Keterangan :

Aspek	Aspek Penilaian	Skor	
		Ada (Skor 1)	Tidak Ada (Skor 0)
Keterampilan mengerjakan LKPD	1. Mengamati gambar		
	2. Mengarsir gambar		
	3. Menghitung jumlah pembilang dan penyebut		
	4. Memberikan lambang bilangan pecahan		

Keterangan

Skor 4 : Sangat Terlihat

Skor 3 : Terlihat

Skor 2 : Cukup Terlihat

Skor 1 : Kurang Terlihat

Lembar Penilaian Keterampilan Menyajikan Hasil LKPD

No	Nama Peserta Didik	Skor				Jumlah Skor
		4	3	2	1	
1.	Desak Made Ayu Ira Elina					
2.	Devan Gamaliel Pit' Ay					
3.	Ghevira Aurora Pah					
4.	Gracio Emmar Rosenberg					
5.	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa					
6.	I Kadek Surya Aridana					
7.	I Made Elfata Guna Dharma					
8.	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani					
9.	Joanna Martha Wijayanti					
10.	Kadek Danish Aryasatya Tristan					
11.	Kadek Yoga Rama Dinata					
12.	Komang Egy Candra Wiranata					
13.	Komang Rahandika Adhideva					
14.	Maydha Yohana Loid					
15.	Michael Kevin Pio					
16.	Naomi Nathania Jelahu					
17.	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi					
18.	Ni Komang Arinda Chantya Dewi					
19.	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari					
20.	Ni Putu Adelina Chandra Gauri					
21.	Ni Putu saraswati Danwantari Giri					
22.	Putu Deverell Wedastera Putra					
23.	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri					

C. Penilaian Pengetahuan

1) Instrumen Penilaian Pengetahuan

No. soal	Kriteria Penilaian	Bobot
1	Menjawab dengan benar	1
	Tidak menjawab dengan benar	0
2	Menjawab dengan benar	1
	Tidak menjawab dengan benar	0
3	Menjawab dengan benar	1
	Tidak menjawab dengan benar	0
4	Menjawab dengan benar	1
	Tidak menjawab dengan benar	0
5	Menjawab dengan benar	1
	Tidak menjawab dengan benar	0

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100 = \dots$$

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan**

Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

- **Remedial**

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

REFLEKSI DIRI PESERTA DIDIK DAN PENDIDIK

a. Lembar Refleksi Diri Peserta Didik

Pernyataan Refleksi	Sangat Paham	Paham	Mulai Paham	Belum Paham
Saya bisa mengenal dan mempelajari bilangan pecahan				
Saya bisa menentukan pembilang dan penyebut				

Saya bisa menyederhanakan pecahan				
-----------------------------------	--	--	--	--

Pertanyaan Refleksi Pribadi:

1. Apakah kalian sudah paham tentang materi bilangan pecahan?
2. Apakah masih ada yang belum dipahami?
3. Bagaimana perasaan kalian saat mengikuti pembelajaran ini?
4. Sebutkan hal yang paling menarik dari aktivitas pembelajaran yang sudah dilaksanakan?

b. Refleksi Pendidik

- Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan bab ini:
- Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk bab berikutnya:
- Kegiatan yang paling disukai peserta didik:
- Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:
- Buku atau sumber lain yang saya temukan dan bermanfaat untuk mengajar bab ini:



Denpasar, 29 April 2026
Kepala SD N 6 Ubung



I Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19771004 200501 2 012

Denpasar, 29 April 2026
Wali Kelas II B

Putu Dian Novita Sari, S.Pd
NIP. 19970119 201903 2 007

Denpasar, 29 April 2026
Mahasiswa Penelitian

I Komang Adi Surya Pratama
NIM. 2211031332



LAMPIRAN

A. LAMPIRAN LKPD



LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

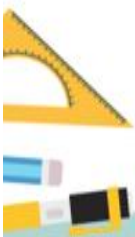
BILANGAN PECAHAN

Matematika Kelas II SD



Kelompok : _____

Anggota : _____



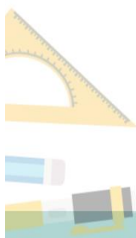


PETUNJUK Pengerjaan !!!

Berikut merupakan petunjuk mengerjakan LKPD.
Ayo baca dan kita lakukan !!!

1. Siapkan alat tulis kalian sebelum mengerjakan LKPD
2. Isi identitas kalian seperti nama kelompok dan nama anggota kelompok
3. Amati gambar potongan pizza yang sama besar
4. Arsir bagian potongan pizza yang sama besar
5. Hitung banyaknya potongan pizza dan potongan yang diarsir sama besar
6. Berikan lambang bilangan pecahan dari potongan semangka yang diarsir

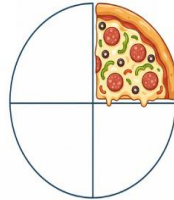
Selamat Mengerjakan !





Belajar Pecahan

Masih ingat yang diajari oleh gurumu ?



Perhatikan gambar diatas !!!

Yap betul itu adalah gambar pizza yang telah dipotong. Awalnya pizza itu dipotong sebanyak 4 bagian yang sama besar namun sekarang hanya menyisakan 1 bagian yang tersisa.

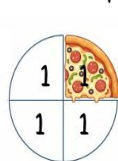
Kalau kita perhatikan baik-baik total potongan pizza yang sama besar kalau kita tulis dalam bentuk pecahan itu disebut dengan penyebut.

Nah untuk sisa potongan pizza yang sama besar seperti gambar diatas bisa disebut sebagai bagian yang diarsir atau disebut sebagai pembilang.

Kalau begitu kita bisa tahu dong pembilang dari gambar pizza diatas adalah 1 dan penyebut dari gambar semangka diatas adalah 4.

Bagaimana kalau kita ubah kedalam bentuk pecahan ?

pecahan yang terbentuk adalah



1

=

$$\frac{1}{4}$$

Pembilang : Bagian potongan pizza yang tersisa atau diarsir

Penyebut : total jumlah potongan pizza yang sama besar

$$1 + 1 + 1 + 1 = 4$$

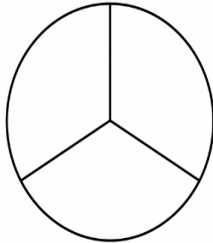
pecahan diatas dibaca dengan **satu per empat dari bagian yang sama besar**

Sebuah masalah ?

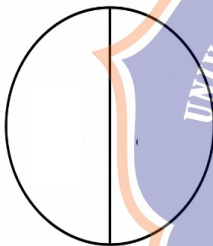


Setelah kita belajar bersama-sama ayo kita ingat kembali apa yang telah kita pelajari

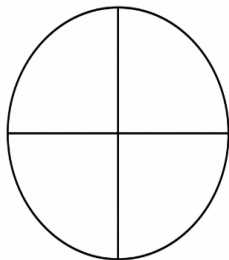
Ayo lengkapi pecahan di bawah ini



1. Amati gambar potongan pizza yang sama besar disamping !
2. Arsir satu bagian potongan pizza yang sama besar disamping !
3. Hitunglah banyaknya potongan pizza (.....) dan potongan yang diarsir sama besar (.....)
4. Berikanlah lambang bilangan pecahan dari potongan pizza yang diarsir dan total jumlah potongan pizza yang sama besar !



1. Amati gambar potongan pizza yang sama besar disamping !
2. Arsir satu bagian potongan pizza yang sama besar disamping !
3. Hitunglah banyaknya potongan pizza (.....) dan potongan yang diarsir sama besar (.....)
4. Berikanlah lambang bilangan pecahan dari potongan pizza yang diarsir dan total jumlah potongan pizza yang sama besar !



1. Amati gambar potongan pizza yang sama besar disamping !
2. Arsir satu bagian potongan pizza yang sama besar disamping !
3. Hitunglah banyaknya potongan pizza (.....) dan potongan yang diarsir sama besar (.....)
4. Berikanlah lambang bilangan pecahan dari potongan pizza yang diarsir dan total jumlah potongan pizza yang sama besar !

C. LAMPIRAN EVALUASI

SOAL EVALUASI

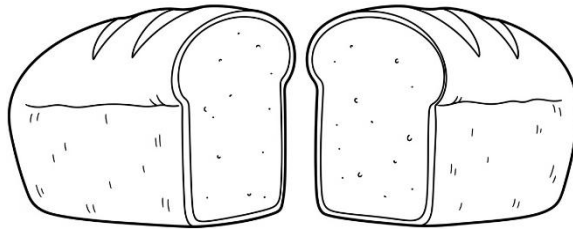
Nama :

No. Absen :

Kelas :

1. Pecahan yang dibaca *satu per dua* adalah ...
 - A. $\frac{1}{3}$
 - B. $\frac{1}{4}$
 - C. $\frac{1}{2}$
 - D. $\frac{1}{5}$
2. Pada pecahan $\frac{1}{4}$, angka 4 disebut ...
 - A. Pembilang
 - B. Penyebut
 - C. Hasil
 - D. Sisa
3. Pecahan yang menunjukkan satu bagian dari empat bagian sama besar adalah ...
 - A. $\frac{1}{2}$
 - B. $\frac{1}{3}$
 - C. $\frac{1}{4}$
 - D. $\frac{1}{5}$
4. Angka yang menunjukkan jumlah bagian yang diarsir disebut ...
 - A. Penyebut
 - B. Pembilang
 - C. Satuan
 - D. Hasil
5. Pecahan $\frac{1}{3}$ artinya ...
 - A. Satu bagian dari dua bagian yang sama besar
 - B. Satu bagian dari tiga bagian yang sama besar
 - C. Tiga bagian dari satu bagian yang sama besar
 - D. Satu bagian dari lima bagian yang sama besar
6. Pecahan yang dibaca satu per dua bagian yang sama besar adalah ...
 - A. $\frac{1}{3}$

- B. $\frac{1}{4}$
 C. $\frac{1}{5}$
 D. $\frac{1}{1}$
7. Pecahan $\frac{1}{4}$ artinya ...
 A. Satu bagian dari empat bagian yang sama besar
 B. Satu bagian dari tiga bagian yang sama besar
 C. Satu bagian dari lima bagian yang sama besar
 D. Satu bagian dari dua bagian yang sama besar
8. Jika satu kue dibagi menjadi 4 bagian sama besar dan satu bagian diberi keju, maka pecahan yang terbentuk adalah ...
 A. $\frac{1}{3}$
 B. $\frac{2}{4}$
 C. $\frac{1}{2}$
 D. $\frac{1}{5}$
9. Di sebuah taman, terdapat empat anak yang membagi sebuah kue stroberi besar menjadi bagian-bagian yang sama besar dan masing-masing dari mereka akan mengambil dan memakan kue tersebut. Jadi setiap anak mendapat berapa kue ...
 A. $\frac{1}{2}$
 B. $\frac{1}{3}$
 C. $\frac{1}{4}$
 D. $\frac{2}{4}$
10. Sebuah roti telah dibagi menjadi 4 bagian yang sama besar, Seseorang yang tidak dikenal mengambil 1 bagian dari roti yang telah dibagi tersebut. Roti yang diambil dapat dibentuk menjadi pecahan ...
 A. $\frac{1}{2}$
 B. $\frac{1}{3}$
 C. $\frac{1}{4}$
 D. $\frac{4}{1}$
11. Budi membagi 1 buah kue kepada 3 temannya sama besar. Setiap teman budi akan mendapat ... kue
 A. $\frac{1}{2}$
 B. $\frac{1}{3}$
 C. $\frac{1}{4}$
 D. 1
12. Perhatikan gambar di bawah ini !.



Roti diatas apabila dibagi menjadi dua bagian yang sama besar dan dimakan 1 bagian. Maka bagian yang dimakan disebut ...

- A. satu per tiga bagian yang sama besar
- B. satu per dua bagian yang sama besar
- C. satu per empat bagian yang sama besar
- D. dua per satu bagian

13. Terdapat 4 orang anak yang memotong sebuah pizza menjadi 4 bagian yang sama besar. Jadi setiap orang anak akan mendapatkan ... bagian pizza.

- A. $\frac{1}{2}$
- B. $\frac{1}{3}$
- C. $\frac{1}{4}$
- D. 1

14. Perhatikan gambar dibawah ini !.



Gambar pizza di atas merupakan bentuk pecahan dengan nilai $\frac{1}{2}$ yang berarti ...

- A. Seluruh bagian pizza
- B. Sebagian kecil pizza
- C. Satu per dua bagian pizza
- D. Dua bagian pizza

15. Ibu membagi 1 kue menjadi 2 bagian sama besar. Kamu telah makan $\frac{1}{2}$ bagian. Bagian itu menunjukkan berarti kamu menyisakan ...

- A. Satu kue
- B. $\frac{1}{2}$ kue
- C. $\frac{2}{2}$ kue
- D. $\frac{1}{3}$ kue

Lampiran 7. Surat Pengantar Uji Ahli Rancang bangun, Media, dan Desain



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

Nomor : 6469/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 28 April 2026
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : I Komang Adi Surya Pratama
 NIM : 2211031332
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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



Ketua Jurusan,
I Nyoman Laba Jayanta
 NIP. 198601102015041001



**Balai
Sertifikasi
Elektronik**

Catatan :

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

Lampiran 8. Angket Penilaian Uji Ahli Rancang Bangun

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI RANCANG BANGUN)
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG**

Judul Penelitian : Pengembagn *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan keals II SD Negeri 6 Ubung

Sasaran Program : Kelas II SD Negeri 6 Ubung

Peneliti : I Komang Adi Surya Pratama

Pembimbing : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 1)
A.A. Ayu Dewi Sutyarningsih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI UJI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No.	Indikator	Pernyataan	Relevansi			
			SR (4)	R (3)	CR (2)	TR (1)
1	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dalam penelitian dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	1. Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk <i>e-comic</i> berbasis problem solving	✓			
2	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan ADDIE dalam pengembangan produk buku cerita bergambar.	2. Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat		✓		
3	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan dengan model pengembangan ADDIE	3. Tahapan-tahapan pengembangan produk <i>e-comic</i> berbasis problem solving sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE		✓		
4	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan produk.	4. Tahapan-tahapan pengembangan <i>e-comic</i> dijelaskan secara terperinci.		✓		
5	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan produk	5. Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE	✓			
6	Tingkat Kepraktisan proses pengembangan produk berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	6. Proses pengembangan media <i>e-comic</i> dilaksanakan secara praktis. Cerita	✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

7	Keruntutan langkah-langkah pengembangan produk.	7. Langkah-langkah pengembangan <i>e-comic</i> dilaksanakan secara berurutan	✓			
8	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model pengembangan yang digunakan.	8. Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan karakteristik siswa	✓			
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	9. Rancangan evaluasi media buku <i>e-comic</i> sesuai dengan model pengembangan ADDIE		✓		
10	Ketepatan pemilihan subjek ujicoba yang terlibat dalam pengembangan media buku cerita bergambar.	10. Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓			
Banyaknya Skor Maksimal Ideal (SMI)					40	

Keterangan :

No.	Skor	Keterangan Skor
1	4	Sangat Relevan
2	3	Relevan
3	2	Cukup Relevan
4	1	Tidak Relevan

CS Dipindai dengan CamScanner

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada bagan alir bagian tahap analisis juga perlu ada evaluasi, karena model ADDIE setiap tahapan ada evaluasi.
2. Perlu dibuat Storyboard.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 9 Mei 2026

Validator/Ahli Rancang Bangun



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

Lampiran 9. Surat Pernyataan Uji Ahli Rancang Bangun Media

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun media *E-Comic* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh:

Nama : I Komang Adi Surya pratama

NIM : 2211031332

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 9 Mei 2026 Validator/Ahli
Rancang Bangun

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

Lampiran 10. Angket Penilaian Uji Ahli Desain

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI DESAIN)
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG**

Judul Penelitian : Pengembanagn *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan keals II SD Negeri 6 Ubung

Sasaran Program : Kelas II SD Negeri 6 Ubung

Peneliti : I Komang Adi Surya Pratama

Pembimbing : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 1)
A.A. Ayu Dewi Sutyarningsih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain

No.	Indikator	Pernyataan	Relevansi			
			SR (4)	R (3)	CR (2)	TR (1)
1	Kejelasan tujuan pembelajaran	1. Kejelasan tujuan pembelajaran pada <i>E-comic</i>	✓			
2	Mampu menyampaikan materi dengan baik	2. <i>E-comic</i> mampu mengemas materi dengan baik	✓			
3	Berisi petunjuk pembelajaran	3. <i>E-comic</i> memiliki petunjuk yang jelas		✓		
4	Dapat memotivasi siswa	4. Cerita dalam <i>E-comic</i> mampu memotivasi siswa	✓			
5	Membantu dalam penerapan hidup siswa	5. <i>E-comic</i> membantu siswa mengimplementasikan sikap yang sesuai dengan kehidupan	✓			
6	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP)	6. Kesesuaian antara capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran	✓			
7	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	7. Materi pada <i>E-comic</i> disusun sesuai dengan capaian pembelajaran	✓			
8	Penyampaian materi menarik	8. Materi yang terdapat dalam <i>E-comic</i> dikemas dengan baik	✓			
9	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.	9. Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan sumber belajar siswa di sekolah	✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

10	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	10. <i>E-comic</i> menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓			
11	Sajian tampilan ilustrasi beresolusi tinggi.	11. Ilustrasi disajikan dengan resolusi tinggi sehingga menampilkan resolusi terbaik	✓			
12	Media yang digunakan siswa dapat mempermudah siswa.	12. <i>E-comic</i> memiliki ukuran yang kecil dan mudah diakses siswa	✓			
13	Ilustrasi pada media mampu mempelajari isi cerita.	13. Ilustrasi pada <i>E-comic</i> dapat memperjelas isi dari cerita yang disajikan	✓			
14	Pokok bahasan materi pada setiap bagian cerita ditampilkan dengan jelas	14. Kesesuaian pokok bahasan materi pada <i>E-comic</i>	✓			
15	Penyampaian materi pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa.	15. Isi dari <i>E-comic</i> dapat meningkatkan minat belajar	✓			
Banyaknya Skor Maksimal Ideal (SMI)			60			

Keterangan :

No.	Skor	Keterangan Skor
1	4	Sangat Relevan
2	3	Relevan
3	2	Cukup Relevan
4	1	Tidak Relevan

CS Dipindai dengan CamScanner

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada cover jenis huruf untuk judul diganti dengan huruf yang lebih sederhana.
2. Pada cover ukuran huruf sasaran dan nama pengembang diperbesar.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ 5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor kesimpulan Bapak/Ibu)



Lampiran 11. Surat Pernyataan Uji Ahli Desain

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain media *E-Comic* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh:

Nama : I Komang Adi Surya pratama

NIM : 2211031332

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 9 Mei 2026

Validator/Ahli Rancang Bangun

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

NIP 197108152001121001

Lampiran 12. Angket Penilaian Uji Ahli Media

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
(AHLI MEDIA)**

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG**

Judul Penelitian : Pengembagn *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan keals II SD
Negeri 6 Ubung

Sasaran Program : Kelas II SD Negeri 6 Ubung

Peneliti : I Komang Adi Surya Pratama

Pembimbing : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 1)
A.A. Ayu Dewi Sutyarningsih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI UJI MEDIA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media

No.	Indikator	Pernyataan	Relevansi			
			SR (4)	R (3)	CR (2)	TR (1)
1	Kesesuaian buku dengan ISO 216	1. Kesesuaian antara ukuran buku dengan ketentuan ISO 216	✓			
2	Kesesuaian ukuran dengan materi isi buku cerita.	2. Kesesuaian antara buku dengan materi isi buku	✓			
3	Kesesuaian sampul cerita.	3. Penampilan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten		✓		
4	Warna sampul buku.	4. Warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi		✓		
5	Huruf yang digunakan.	5. Huruf yang digunakan menarik untuk dibaca		✓		
6	Kombinasi huruf.	6. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	✓			
7	Bentuk dan ukuran.	7. Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	✓			
8	Tata letak.	8. Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	✓			
9	Jarak antara teks dan ilustrasi.	9. Jarak diantara teks dan ilustrasi sesuai		✓		
10	Kelengkapan unsur.	10. Unsur tata letak lengkap	✓			

CS Dipindai dengan CamScanner

11	Proposional.	11. Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar sudah seimbang		✓		
12	Kesesuaian ilustrasi dengan isi teks.	12. Kesesuaian ilustrasi dengan isi teks cerita	✓			
13	Tipografi pada buku.	13. Tipografi isi buku sederhana	✓			
14	Tipografi bagi siswa.	14. Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	✓			
15	Bentuk buku	15. Bentuk buku akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan		✓		
Banyaknya						
Skor Maksimal Ideal (SMI)			60			

Keterangan :

No.	Skor	Keterangan Skor
1	4	Sangat Relevan
2	3	Relevan
3	2	Cukup Relevan
4	1	Tidak Relevan

CS Dipindai dengan CamScanner

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Tujuan pembelajaran diberi nomor urut.
2. Nomor halaman diperbesar agar terlihat dengan jelas.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

7. Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ 8. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
9. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 9 Mei 2026
Validator/Ahli Rancang Bangun


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



Lampiran 13. Surat Pernyataan Uji Ahli Media

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media *E-Comic* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh:

Nama : I Komang Adi Surya pratama

NIM : 2211031332

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Lampiran 14. Angket Penilaian Uji Ahli Materi

ANGKET PENILAIAN PRODUK (AHLI ISI/MATERI) PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

Judul Penelitian : Pengembagn *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih
Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan keals II SD
Negeri 6 Ubung

Sasaran Program : Kelas II SD Negeri 6 Ubung

Peneliti : I Komang Adi Surya Pratama

Pembimbing : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd. (Pembimbing 1)
A.A. Ayu Dewi Sutyarningsih, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai, "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai pengembangan *e-comic* berbasis *problem solving* untuk melatih kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi Pecahan untuk siswa kelas II yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya pembelajaran yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa kelas II pada mata pelajaran Matematika materi Pecahan. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA
PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Isi/Materi

No.	Indikator	Pernyataan	Relevansi			
			SR (4)	R (3)	CR (2)	TR (1)
1	Kesesuaian Tujuan pembelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP).	1. Tujuan pembelajaran (TP) sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)				
2	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran (TP).	2. Materi pembelajaran yang disajikan dalam E-comic sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)				
3	Kesesuaian materi dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP).	3. Materi pembelajaran yang disajikan dalam E-comic sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)				
4	Ketepatan materi	4. Materi yang disajikan dalam E-comic tepat dengan sumber belajar				
5	Kedalaman materi	5. Materi pembelajaran yang disajikan dipaparkan secara mendalam				
6	Kelengkapan materi.	6. Kelengkapan materi sudah dijelaskan secara singkat dan lengkap				
7	Kemenarikan materi.	7. Materi yang disajikan mampu menarik minat pembaca				
8	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	8. Materi pembelajaran yang disajikan dalam E-comic sesuai dengan karakteristik siswa				

CS Dipindai dengan CamScanner

9	Materi didukung dengan media yang tepat.	9. Media E-Comic tepat digunakan untuk mengajar materi				
10	Materi mudah dipahami.	10. Materi pembelajaran yang disajikan dalam E-comic mudah dipahami siswa				
11	Ketepatan penggunaan kosakata yang baik dan benar.	11. Kosakata yang digunakan sangat tepat				
12	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	12. Bahasa yang digunakan tepat dan konsisten				
13	Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik siswa.	13. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa				
14	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran.	14. Kesesuaian instrument penilaian dengan tujuan pembelajaran (TP) dan perkembangan siswa				
15	Keseimbangan antara instrumen penilaian dan materi yang disajikan	15. Keseimbangan antara instrument penilaian dan materi yang disajikan				
Banyaknya						
Skor Maksimal Ideal (SMI)						60

Keterangan :

Skor	Keterangan Skor
4	Sangat Relevan
3	Relevan
2	Cukup Relevan
1	Tidak Relevan

CS Dipindai dengan CamScanner

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

- ① Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor kesimpulan Bapak/Ibu)



Denpasar, 24 April 2026 Validator/Ahli
Isi/Materi

[Signature]
Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For. NIP
NIP 196306161988031003

Lampiran 15. Surat Pernyataan Ahli Isi/Materi

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP : 196306161988031003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari media *E-Comic* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-Comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh:

Nama : I Komang Adi Surya pratama
NIM : 2211031332
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 24 April 2026 Validator/Ahli
Isi/Materi


Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP 196306161988031003



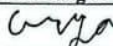
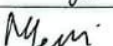
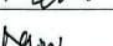
CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 16. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Perorangan

DAFTAR HADIR

SUBJEK UJI COBA PERORANGAN

Penelitian : Pengembangan E-Comic Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih kemampuan Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Komang Egy Candra Wiranata	
2.	Komang Rahandika Adhideva	
3.	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	



Lampiran 17. Uji Coba Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK

**PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG**

UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

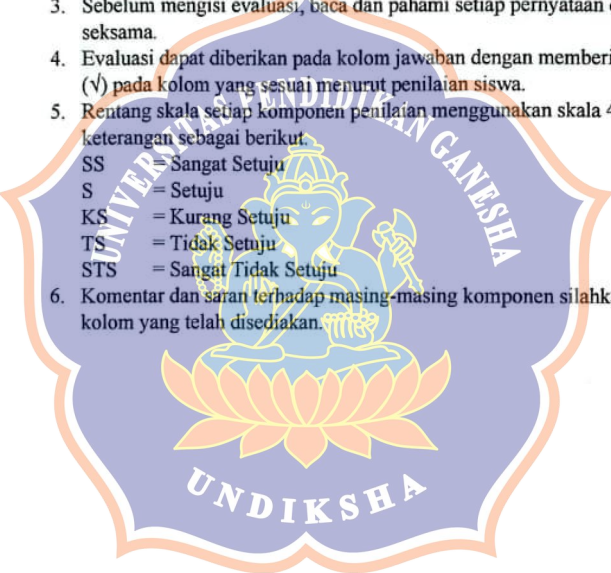
Nama : EGY

No. Absen : 12

Kelas : 11 B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



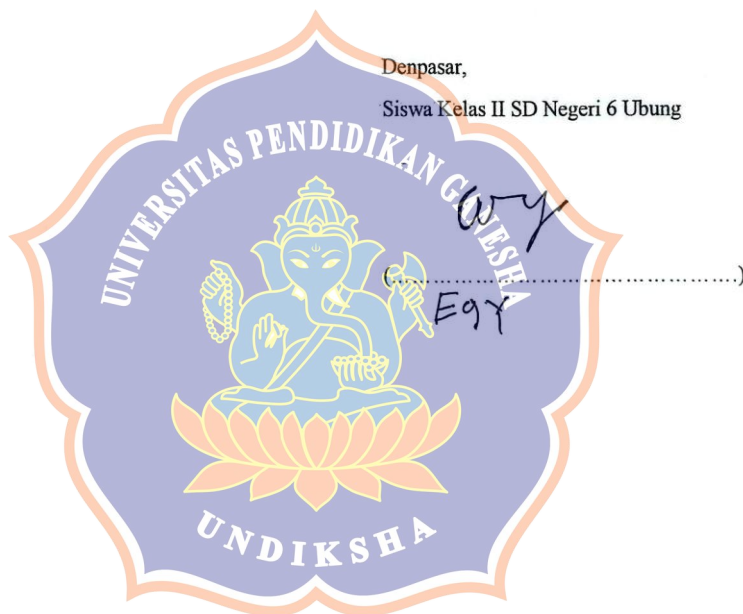
C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (4)	S (3)	KS (2)	TS (1)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis		✓			
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"		✓			
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

[illegible]

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

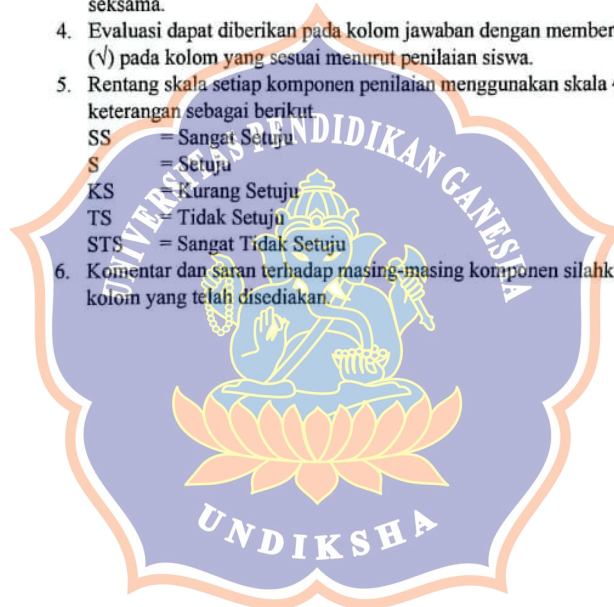
UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Rahandika
No. Absen : 13
Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"		✓			
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah		✓			
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

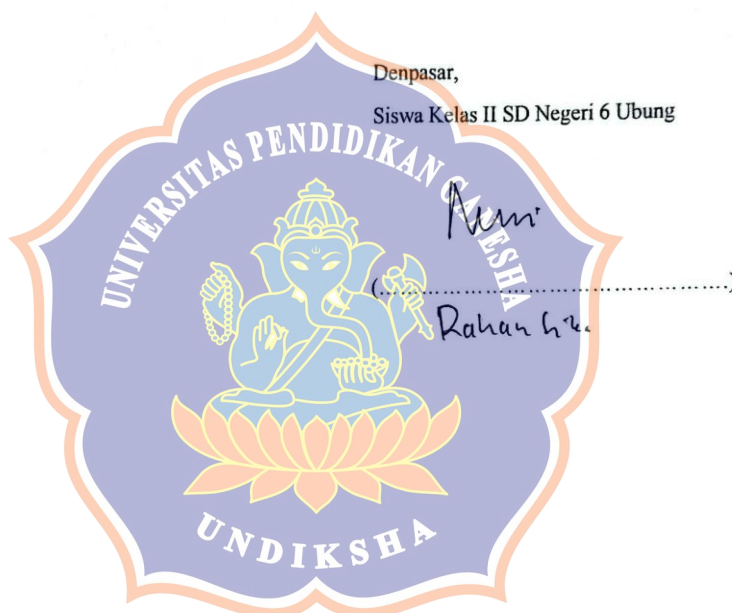
D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut

..... Animasi Nya bagus Saya Suka
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

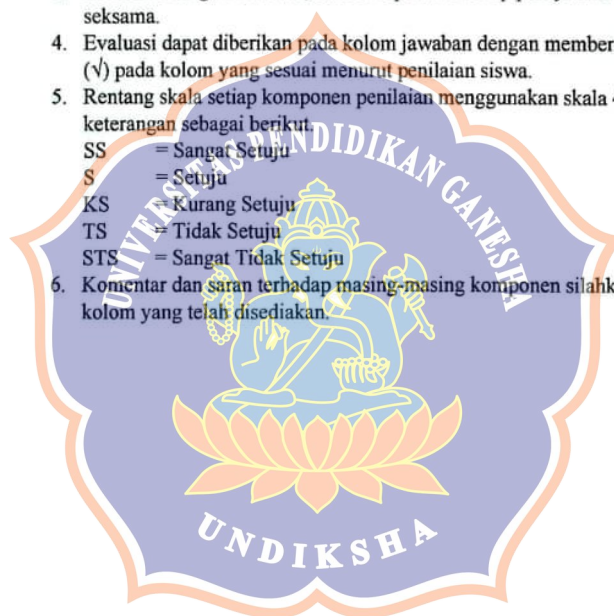
UJI COBA PERORANGAN

A. Identitas

Nama : Valerie
No. Absen : 22
Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas		✓			
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut		✓			

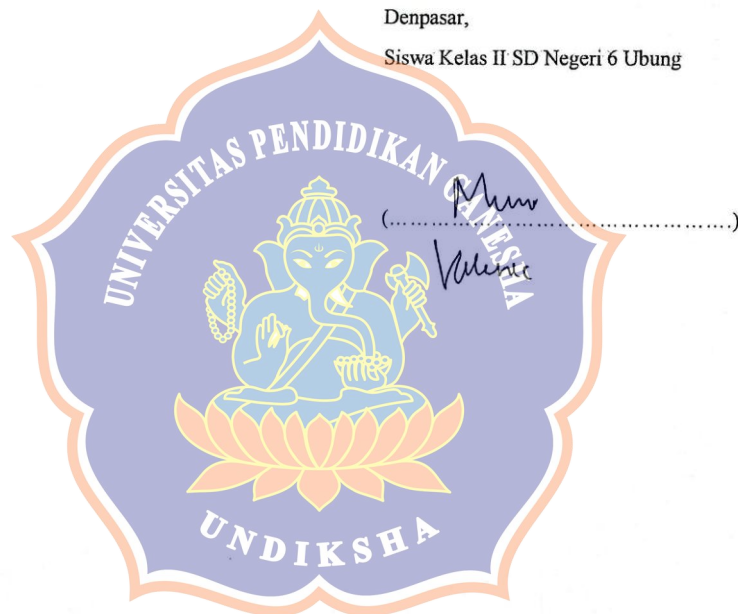
D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Saya Sidi kaum membi kum: ump
 Yany Menant

Denpasar,

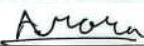
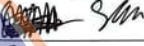
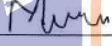
Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



Lampiran 18. Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR**SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan E-Comic Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih kemampuan Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung

No.	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Desak Made Ayu Ira Elina	
2.	Devan Gamaliel Pit' Ay	
3.	Ghevira Aurora Pah	
4.	Gracio Emmar Rosenberg	
5.	I Gede Ngurah Teguh Wibawa	
6.	I Kadek Surya Aridana	
7.	I Made Elfata Guna Dharma	
8.	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	
9.	Joanna Martha Wijayanti	

Denpasar, 29 April 2026
Kepala SDN 6 Ubung

Denpasar, 29 April 2026
Wali Kelas II B

I Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19771004 200501 2 012

Prita Diah Novita Sari, S.Pd
NIP. 19970119 201903 2 007

Lampiran 19. Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK

**PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG**

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

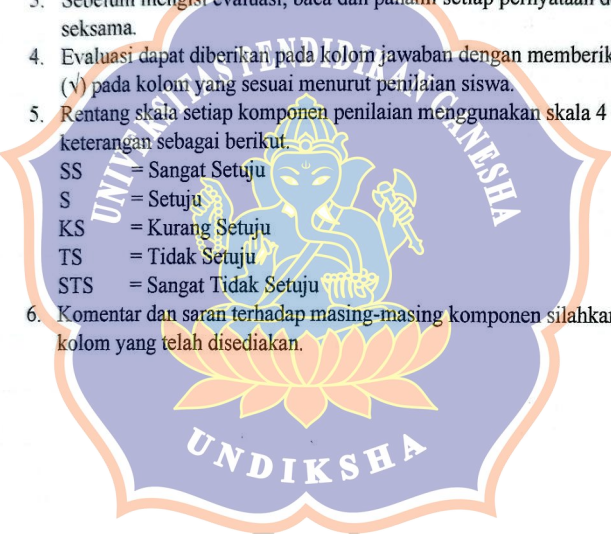
Nama : Ayo

No. Absen : 1

Kelas : II.B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik		✓			
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"		✓			
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita		✓			
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				



D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....saya.....saya.....revisi.....beli.....cerita.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

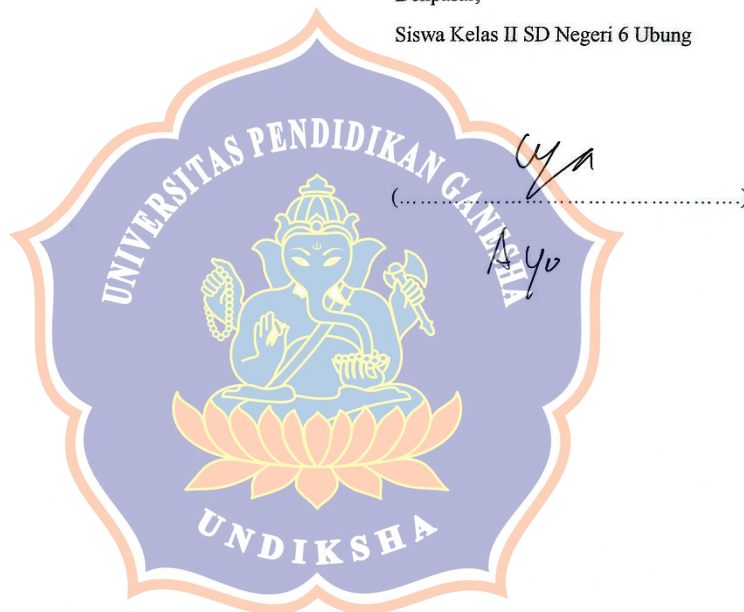
.....

.....

.....

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

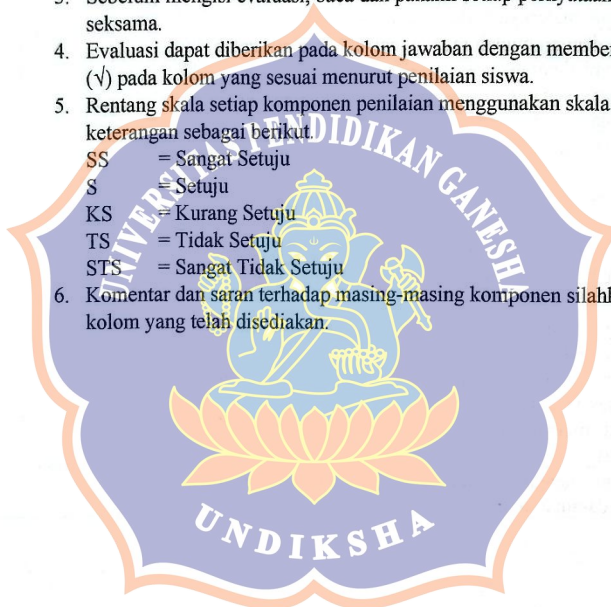
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Perum
No. Absen : 2
Kelas : VB

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik		✓			
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas		✓			
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)		✓			
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

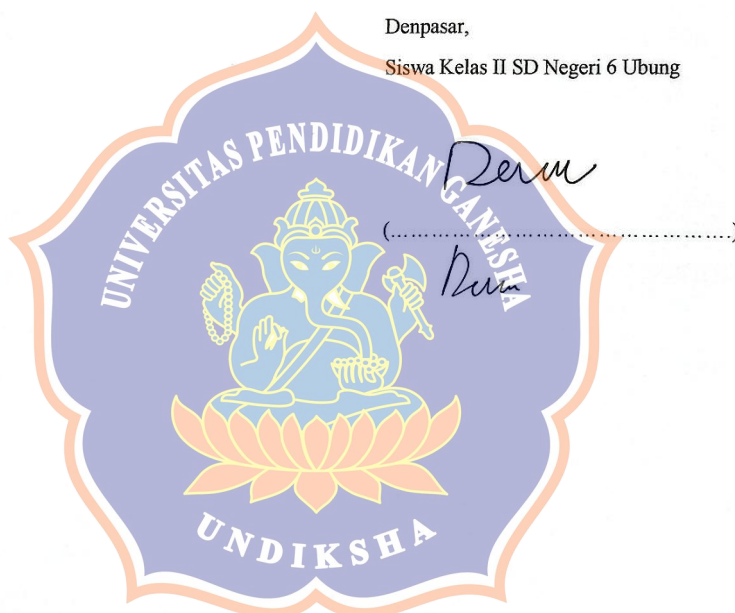
D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Warna lebih Sayat cerah.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Gheva
 No. Absen : ?
 Kelas : II B

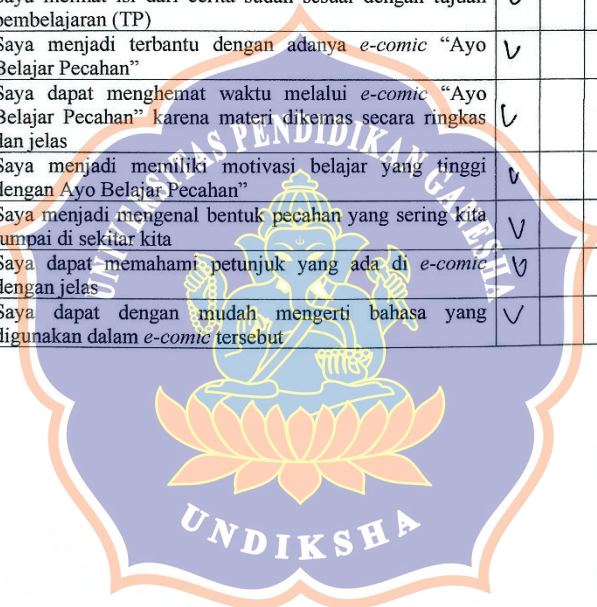
B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				



D. Catatan/Komentar/Saran

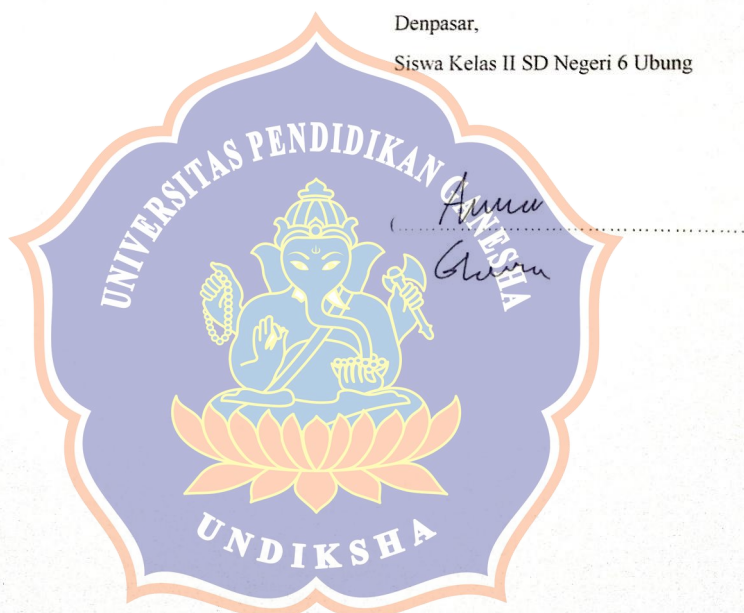
Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

...*Adanya*...*memilih*...*ganda*...*yang*...*menarik*...

...*Perbaikan*...*Saja*...

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

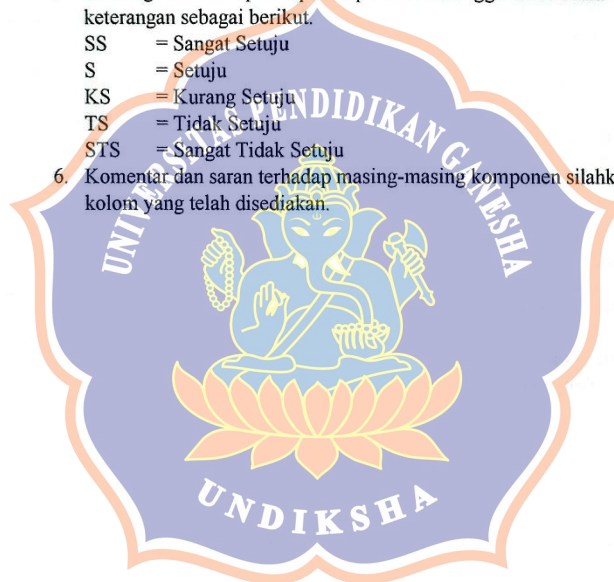
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : *Enau*
 No. Absen : *4*
 Kelas : *A. B*

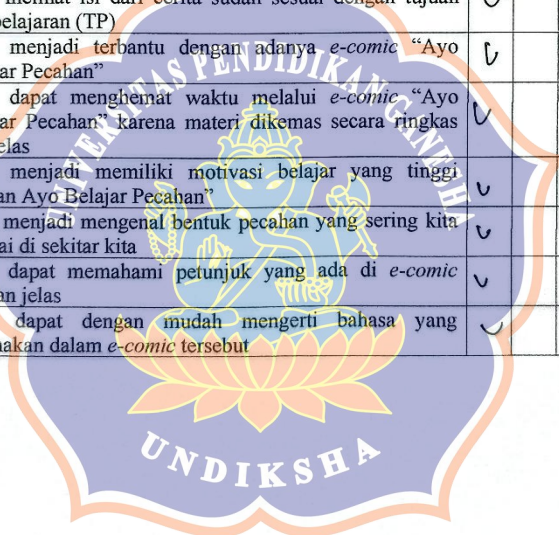
B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis		✓			
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				



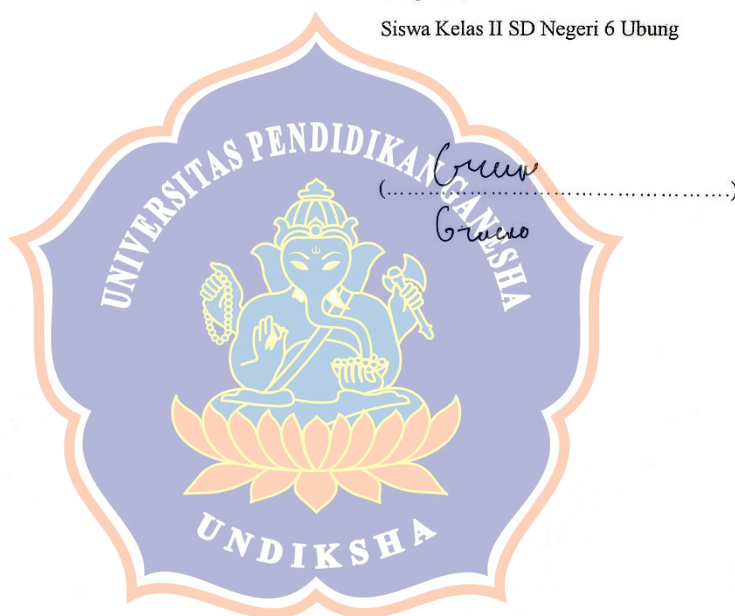
D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

[illegible]

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Negara
 No. Absen : 5
 Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah		✓			
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

UNDIKSHA

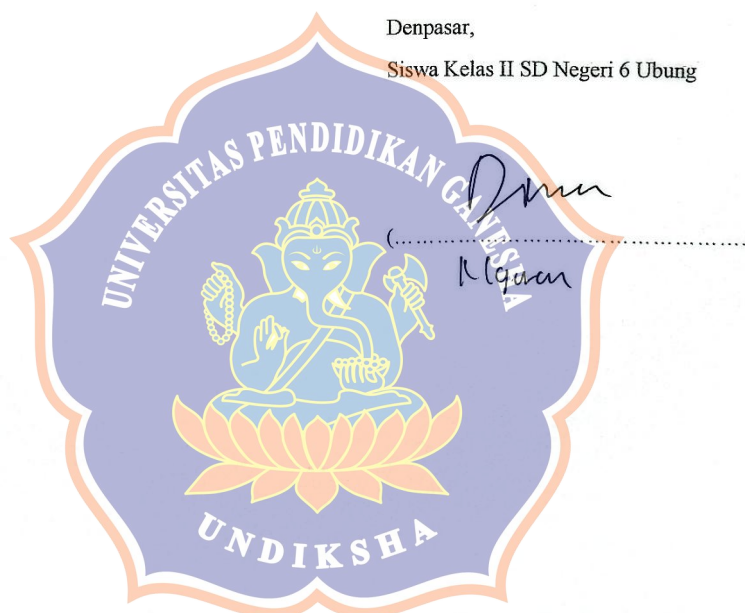
D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Saya.....Siswa.....pada.....cerita.....karena.....ceritanya.....
 ..menarik.....

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

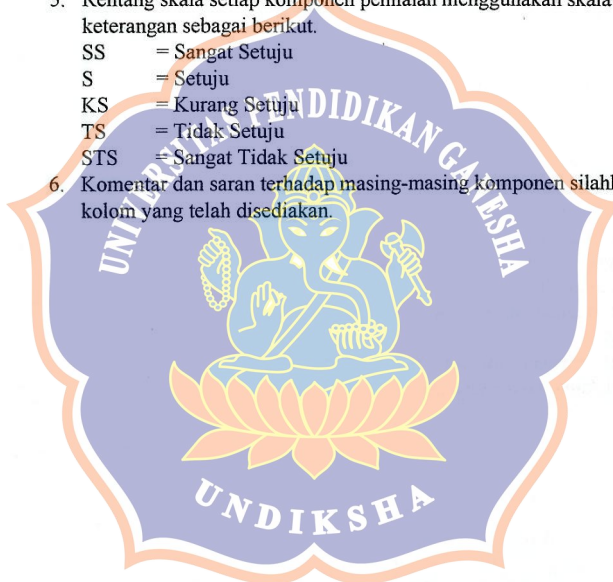
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Surya
 No. Absen : 8
 Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik		✓			
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis		✓			
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

UNDIKSHA

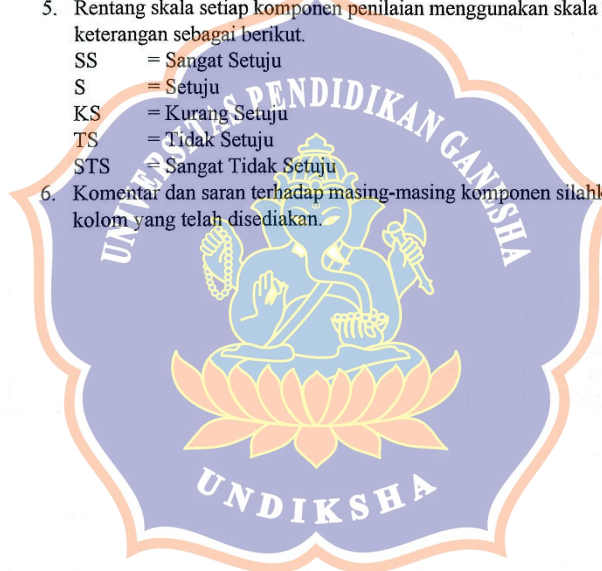
ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : P. Fala
 No. Absen :
 Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentari dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Saya telah membaca buku ini karena banyak	
kesalahan gambar	

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik		✓			
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				

ANGKET PENILAIAN PRODUK

PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Aqumy
No. Absen : 2
Kelas : II B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
SS = Sangat Setuju
S = Setuju
KS = Kurang Setuju
TS = Tidak Setuju
STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas		✓			
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"		✓			
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓				
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓				
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)		✓			
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"		✓			
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut		✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

...Balanya... Bagus...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar,

Siswa Kelas II SD Negeri 6 Ubung



ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG

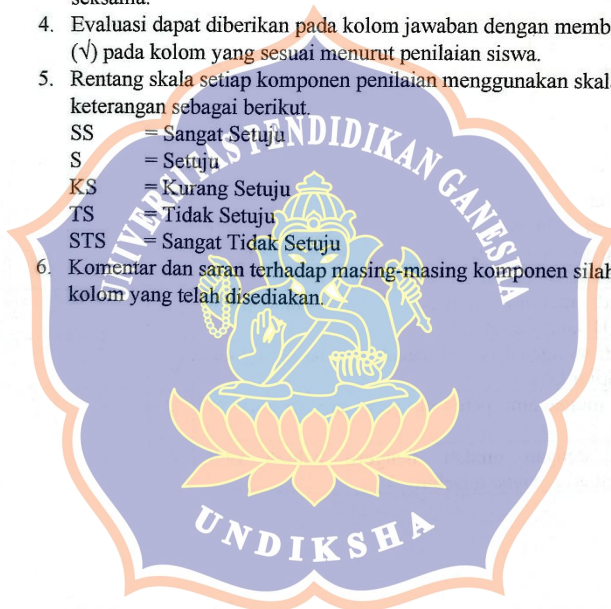
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : Murra
 No. Absen : 1
 Kelas : UB

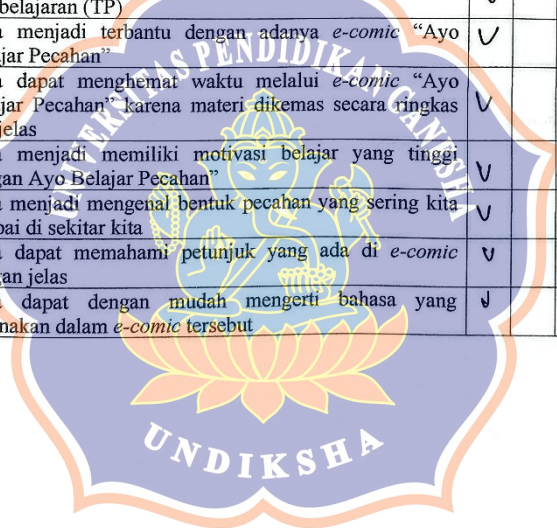
B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen dibawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut.
 SS = Sangat Setuju
 S = Setuju
 KS = Kurang Setuju
 TS = Tidak Setuju
 STS = Sangat Tidak Setuju
6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.



C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skala Penilaian				
		SS (5)	S (4)	KS (3)	TS (2)	STS (1)
1	Saya menganggap sampul buku elektronik "Ayo Belajar Pecahan" menarik	✓				
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓				
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis		✓			
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓				
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran		✓			
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓				
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan"	✓				
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> "Ayo Belajar Pecahan" karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓				
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan	✓				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓				
14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓				
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓				



Lampiran 20. Validasi Instrumen Oleh *Judges I*

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI UJI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Model Pengembangan				
1	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk <i>e-comic</i> berbasis <i>problem solving</i> .	✓		
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat	✓		
Aspek Tahapan Pengembangan				
3	Tahapan-tahapan pengembangan produk <i>e-comic</i> berbasis <i>problem solving</i> sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.	✓		
4	Tahapan-tahapan pengembangan <i>e-comic</i> dijelaskan secara terperinci.	✓		
Aspek Kejelasan dan Kepraktisan				
5	Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓		
6	Proses pengembangan media <i>e-comic</i> dilaksanakan secara praktis. Cerita	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan <i>e-comic</i> dilaksanakan secara berurutan.	✓		
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif				
8	Rancangan evaluasi media buku <i>e-comic</i> sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓		
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓		
10	Ketepatan pemilihan subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan media buku cerita bergambar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 21 April 2026
Validator




Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Isi/Materi

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kurikulum				
1.	Tujuan pembelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang disajikan dalam video saling berkaitan	✓		
2.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
3.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓		
Materi				
4.	Materi yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan sumber belajar	✓		
5.	Tingkat kesulitan materi pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas II	✓		
6.	Kelengkapan materi sudah dijelaskan secara singkat dan jelas	✓		
7.	Materi yang disajikan mampu menarik minat pembaca	✓		
8.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan karakterisitik siswa	✓		
9.	Ketepatan pemilihan media sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
10.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> mudah dipahami siswa	✓		
Kebahasaan				

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Pembelajaran				
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran pada <i>E-comic</i>	✓		
2.	<i>E-comic</i> mampu mengemas materi dengan baik	✓		
3.	<i>E-comic</i> memiliki petunjuk yang jelas			
4.	Cerita dalam <i>E-comic</i> mampu memotivasi siswa	✓		
5.	<i>E-comic</i> membantu siswa mengimplementasikan sikap yang sesuai dengan kehidupan	✓		
Materi				
6.	Kesesuaian antara capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran	✓		
7.	Materi pada <i>E-comic</i> disusun sesuai dengan capaian pembelajaran	✓		
8.	Materi yang terdapat dalam <i>E-comic</i> dikemas dengan baik	✓		
9.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan sumber belajar siswa di sekolah	✓		
10.	<i>E-comic</i> menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓		
Media				
11.	Ilustrasi disajikan dengan resolusi tinggi sehingga menampilkan resolusi terbaik	✓		
12.	<i>E-comic</i> memiliki ukuran yang kecil dan mudah diakses siswa	✓		

13.	Ilustrasi pada <i>E-comic</i> dapat memperjelas isi dari cerita yang disajikan	✓		
14.	Kesesuaian pokok bahasan materi pada <i>E-comic</i>	✓		
15.	Isi dari <i>E-comic</i> dapat meningkatkan minat belajar	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Denpasar, 21 April 2026
Validator

Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Ukuran Buku Cerita				
1.	Kesesuaian antara ukuran buku dengan ketentuan ISO 216	✓		
2.	Kesesuaian antara buku dengan materi isi buku	✓		
Materi				
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	✓		
4.	Warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi	✓		
5.	Huruf yang digunakan menarik untuk dibaca	✓		
6.	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	✓		
7.	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	✓		
Desain Isi Buku				
8.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	✓		
9.	Jarak diantara teks dan ilustrasi sesuai	✓		
10.	Unsur tata letak lengkap	✓		
11.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar sudah seimbang	✓		
12.	Kesesuaian ilustrasi dengan isi teks cerita	✓		
13.	Tipografi isi buku sederhana	✓		
14.	Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	✓		

15.	Bentuk buku akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	✓		
-----	---	---	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli media pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Sampul buku <i>e-comic</i> terdesain dengan menarik	✓		
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca	✓		
3	Pemilihan kombinasi warna pada <i>e-comic</i> nyaman dilihat pembaca	✓		
4	Bentuk <i>e-comic</i> yang praktis memudahkan membaca membawa kemanapun	✓		
5	Kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓		
6	Tampilan pecahan tiap halaman sesuai dengan materi	✓		
Aspek Materi				
7	Penggunaan <i>e-comic</i> sangatlah mudah dan praktis	✓		
8	Penyajian materi pada <i>e-comic</i> sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
9	Isi dari cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
Aspek Strategi				
10	Pembaca menjadi terbantu dengan hadirnya <i>e-comic</i>	✓		
11	<i>E-comic</i> memuat materi yang ringkas dan jelas sehingga mempermudah siswa belajar	✓		
12	Siswa termotivasi belajar dari hadirnya <i>e-comic</i>	✓		
Aspek Evaluasi				

13	Siswa mampu mengenali beragam bentuk pecahan yang ada di sekitarnya	✓		
14	Petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> terpapar dengan jelas	✓		
15	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia	✓		

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Saya menganggap sampul buku elektronik “Ayo Belajar Pecahan” menarik	✓		
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓		
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan”	✓		
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓		
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓		
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓		
Aspek Materi				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓		
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓		
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
Aspek Strategi				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan”	✓		
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan” karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓		
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan”	✓		
Aspek Evaluasi				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓		

14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓		
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Denpasar, 21 April 2026
Validator

[Signature]
Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.

NIP : 19860517 201504 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator


Gusti Ngurah Sastra Agustika, S.Si., M.Pd.
NIP. 19860517 201504 1 001

Lampiran 21. Uji Validitas Instrumen Oleh *Judges II*

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI UJI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Model Pengembangan				
1	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk <i>e-comic</i> berbasis <i>problem solving</i> .	✓		
2	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat.	✓		
Aspek Tahapan Pengembangan				
3	Tahapan-tahapan pengembangan produk <i>e-comic</i> berbasis <i>problem solving</i> sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.	✓		
4	Tahapan-tahapan pengembangan <i>e-comic</i> dijelaskan secara terperinci.	✓		
Aspek Kejelasan dan Kepraktisan				
5	Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓		
6	Proses pengembangan media <i>e-comic</i> dilaksanakan secara praktis. Cerita	✓		
7	Langkah-langkah pengembangan <i>e-comic</i> dilaksanakan secara berurutan.	✓		
Aspek Evaluasi Formatif dan Sumatif				
8	Rancangan evaluasi media buku <i>e-comic</i> sesuai dengan model pengembangan ADDIE.	✓		
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓		
10	Ketepatan pemilihan subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan media buku cerita bergambar.	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Denpasar, 21 April 2026

Validator



Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji rancang bangun pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026

Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP. 19630616 198803 1 003

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI ISI/MATERI
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS PROBLEM SOLVING UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Isi/Materi

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Kurikulum				
1.	Tujuan pebelajaran (TP) dan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP) yang disajikan dalam video saling berkaitan	✓		
2.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
3.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran (IKTP)	✓		
Materi				
4.	Materi yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan sumber belajar	✓		
5.	Tingkat kesulitan materi pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa kelas II	✓		
6.	Kelengkapan materi sudah dijelaskan secara singkat dan jelas	✓		
7.	Materi yang disajikan mampu menarik minat pembaca	✓		
8.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan karakterisitik siswa	✓		
9.	Ketepatan pemilihan media sesuai dengan materi pembelajaran	✓		
10.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> mudah dipahami siswa	✓		
Kebahasaan				

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026

Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP. 19630616 198803 1 003

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN
PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Desain

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Pembelajaran				
1.	Kejelasan tujuan pembelajaran pada <i>E-comic</i>	✓		
2.	<i>E-comic</i> mampu mengemas materi dengan baik	✓		
3.	<i>E-comic</i> memiliki petunjuk yang jelas	✓		
4.	Cerita dalam <i>E-comic</i> mampu memotivasi siswa	✓		
5.	<i>E-comic</i> membantu siswa mengimplementasikan sikap yang sesuai dengan kehidupan	✓		
Materi				
6.	Kesesuaian antara capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran	✓		
7.	Materi pada <i>E-comic</i> disusun sesuai dengan capaian pembelajaran	✓		
8.	Materi yang terdapat dalam <i>E-comic</i> dikemas dengan baik	✓		
9.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam <i>E-comic</i> sesuai dengan sumber belajar siswa di sekolah	✓		
10.	<i>E-comic</i> menggunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓		
Media				
11.	Ilustrasi disajikan dengan resolusi tinggi sehingga menampilkan resolusi terbaik	✓		
12.	<i>E-comic</i> memiliki ukuran yang kecil dan mudah diakses siswa	✓		

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN E-COMIC BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK MELATIH
KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI PECAHAN KELAS II
SD NEGERI 6 UBUNG

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Ahli Media

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Ukuran Buku Cerita				
1.	Kesesuaian antara ukuran buku dengan ketentuan ISO 216	✓		
2.	Kesesuaian antara buku dengan materi isi buku	✓		
Materi				
3.	Penampilan unsur tata letak pada sampul depan dan belakang secara harmonis memiliki irama dan kesatuan serta konsisten	✓		
4.	Warna unsur tata letak pada sampul harmonis dan memperjelas fungsi	✓		
5.	Huruf yang digunakan menarik untuk dibaca	✓		
6.	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	✓		
7.	Bentuk, warna, ukuran, proporsi obyek sesuai realita	✓		
Desain Isi Buku				
8.	Penempatan unsur tata letak konsisten berdasarkan pola	✓		
9.	Jarak diantara teks dan ilustrasi sesuai	✓		
10.	Unsur tata letak lengkap	✓		
11.	Penempatan judul, subjudul, ilustrasi, dan keterangan gambar sudah seimbang	✓		
12.	Kesesuaian ilustrasi dengan isi teks cerita	✓		
13.	Tipografi isi buku sederhana	✓		
14.	Tipografi isi buku memudahkan pemahaman	✓		

15.	Bentuk buku akurat dan proporsional sesuai dengan kenyataan	✓		
-----	---	---	--	--

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Denpasar, 21 April 2026
Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli media pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Denpasar, 21 April 2026
Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK
KECIL PENGEMBANGAN *E-COMIC* BERBASIS *PROBLEM SOLVING* UNTUK
MELATIH KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA MATERI
PECAHAN KELAS II SD NEGERI 6 UBUNG**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Sampul buku <i>e-comic</i> terdesain dengan menarik	✓		
2	Penggunaan jenis dan ukuran huruf sesuai sehingga mudah dibaca	✓		
3	Pemilihan kombinasi warna pada <i>e-comic</i> nyaman dilihat pembaca	✓		
4	Bentuk <i>e-comic</i> yang praktis memudahkan membaca membawa kemanapun	✓		
5	Kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓		
6	Tampilan pecahan tiap halaman sesuai dengan materi	✓		
Aspek Materi				
7	Penggunaan <i>e-comic</i> sangatlah mudah dan praktis	✓		
8	Penyajian materi pada <i>e-comic</i> sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
9	Isi dari cerita sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
Aspek Strategi				
10	Pembaca menjadi terbantu dengan hadirnya <i>e-comic</i>	✓		
11	<i>E-comic</i> memuat materi yang ringkas dan jelas sehingga mempermudah siswa belajar	✓		
12	Siswa termotivasi belajar dari hadirnya <i>e-comic</i>	✓		
Aspek Evaluasi				

13	Siswa mampu mengenali beragam bentuk pecahan yang ada di sekitarnya	✓		
14	Petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> terpapar dengan jelas	✓		
15	Bahasa yang digunakan adalah bahasa Indonesia	✓		

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1	Saya menganggap sampul buku elektronik “Ayo Belajar Pecahan” menarik	✓		
2	Saya dapat melihat tampilan jenis dan ukuran huruf terbaca dengan jelas	✓		
3	Saya suka pemilihan kombinasi warna pada gambar di <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan”	✓		
4	Saya dapat membawa <i>comic</i> ini kemana saja karena memiliki ukuran yang praktis	✓		
5	Saya melihat kesesuaian antara gambar dengan narasi pada isi cerita	✓		
6	Saya dapat memahami tampilan dari setiap halaman yang sesuai dengan materi yang diajarkan di sekolah	✓		
Aspek Materi				
7	Saya dapat dengan mudah menggunakan <i>comic</i> ini dalam kegiatan pembelajaran	✓		
8	Saya menjadi senang belajar pecahan menggunakan <i>e-comic</i> karena penyajian materinya yang menarik	✓		
9	Saya melihat isi dari cerita sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP)	✓		
Aspek Strategi				
10	Saya menjadi terbantu dengan adanya <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan”	✓		
11	Saya dapat menghemat waktu melalui <i>e-comic</i> “Ayo Belajar Pecahan” karena materi dikemas secara ringkas dan jelas	✓		
12	Saya menjadi memiliki motivasi belajar yang tinggi dengan Ayo Belajar Pecahan”	✓		
Aspek Evaluasi				
13	Saya menjadi mengenal bentuk pecahan yang sering kita jumpai di sekitar kita	✓		

14	Saya dapat memahami petunjuk yang ada di <i>e-comic</i> dengan jelas	✓		
15	Saya dapat dengan mudah mengerti bahasa yang digunakan dalam <i>e-comic</i> tersebut	✓		

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Denpasar, 21 April 2026
Validator

Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.
NIP. 19630616 198803 1 003

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. I Wayan Wiarta, S.Pd., M.For.

NIP : 19630616 198803 1 003

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji coba perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan *E-comic* Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung" yang disusun oleh :

Nama : I Komang Adi Surya Pratama

NIM : 2211031303

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Lampiran 22. Daftar Hadir (*Pre-Test*)

DAFTAR HADIR

PRE-TEST

Penelitian : Pengembangan E-Comic Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih kemampuan Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan	
1.	Desak Made Ayu Ira Elina	1. Uga	2. Desak
2.	Devan Gamaliel Pit' Ay		
3.	Ghevira Aurora Pah	3. Aurora	4. Gw
4.	Gracio Emmar Rosenberg		
5.	I Gede Ngurah Teguh Wibawa	5. Dano	6. Sum
6.	I Kadek Surya Aridana		
7.	I Made Elfata Guna Dharma	7. Raka	8. Gumi
8.	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani		
9.	Joanna Martha Wijayanti	9. Mami	10. Dano
10.	Kadek Danish Aryasatya Tristan		
11.	Kadek Yoga Rama Dinata	11. Raka	12. Cw
12.	Komang Egy Candra Wiranata		
13.	Komang Rahandika Adhideva	13. Hm	14. M
14.	Maydha Yohana Loid		
15.	Michael Kevin Pio	15. Dm	16. Mm
16.	Naomi Nathania Jelahu		
17.	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	17. Raka	18. Am
18.	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		
19.	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	19. S M Shinta	20. ala
20.	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		
21.	Ni Putu Saraswati Danwanteri Giri	21. Sum	22. Saru
22.	Putu Deverell Wedastera Putra		
23.	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	23. Mimi	

Denpasar, 29 April 2026
Kepala SD N 6 Ubung



Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19771004 200501 2 012

Denpasar, 29 April 2026
Wali Kelas II B

Putu Dian Novita Sari, S.Pd
NIP. 19970119 201903 2 007

Tabel 4.24 Rubrik Penilaian Sikap Elemen Kelancaran (*Pre-Test*)

No	Nama	Menghasilkan banyak cara penyelesaian soal pecahan dalam soal terbuka			Memberikan berbagai alternatif representasi dalam bentuk visual dan manipulatif			Spontan mencetuskan ide dalam aktivis diskusi atau brainstoeming terkait pecahan di kelas			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina			✓		✓				✓	4
2	Devan Gamaliel Pit'Ay		✓			✓			✓		6
3	Ghevira Aurora Pah		✓				✓		✓		5
4	Gracio Emmar Rosenberg			✓			✓			✓	3
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa			✓		✓			✓		5
6	I Kadek Surya Aridana			✓			✓		✓		4
7	I Made Elfata Guna Dharma		✓				✓		✓		5
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani			✓			✓			✓	3
9	Joanna Martha Wijayanti		✓			✓				✓	5
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan		✓				✓			✓	4
11	Kadek Yoga Rama Dinata		✓			✓			✓		6
12	Komang Egy Candra Wiranata		✓				✓			✓	4
13	Komang Rahandika Adhideva			✓		✓				✓	4
14	Maydha Yohana Loid		✓			✓		✓			7
15	Michael Kevin Pio		✓			✓			✓		6
16	Naomi Nathania Jelahu			✓			✓		✓		4
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi		✓		✓				✓		7

18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		✓			✓			✓		6
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari		✓				✓			✓	4
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		✓			✓			✓		6
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri			✓		✓			✓		5
22	Putu Deverell Wedastera Putra			✓		✓				✓	4
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri			✓			✓		✓		4



Tabel 4.25 Rubrik Penilaian Sikap Elemen Fleksibilitas (*Pre-Test*)

No	Nama	Menunjukkan berbagai cara berbeda dalam mempresentasikan pecahan yang sama			Mampu memilih dan mengganti strategi penyelesaian soal pecahan sesuai konteks soal			Spontan mengenali situasi pecahan dan mengadaptasi pendekatan baru berdasarkan konteks real-life			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina			✓			✓			✓	3
2	Devan Gamaliel Pit'Ay		✓		✓				✓		7
3	Ghevira Aurora Pah		✓			✓			✓		6
4	Gracio Emmar Rosenberg			✓		✓				✓	4
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa		✓			✓			✓		6
6	I Kadek Surya Aridana			✓		✓				✓	4
7	I Made Elfata Guna Dharma		✓			✓			✓		6
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani			✓		✓				✓	4
9	Joanna Martha Wijayanti		✓			✓				✓	5
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan		✓			✓			✓		6
11	Kadek Yoga Rama Dinata		✓			✓				✓	5
12	Komang Egy Candra Wiranata			✓		✓			✓		5
13	Komang Rahandika Adhhideva			✓		✓			✓		5
14	Maydha Yohana Loid		✓				✓		✓		5
15	Michael Kevin Pio		✓			✓		✓			7
16	Naomi Nathania Jelahu			✓			✓			✓	3

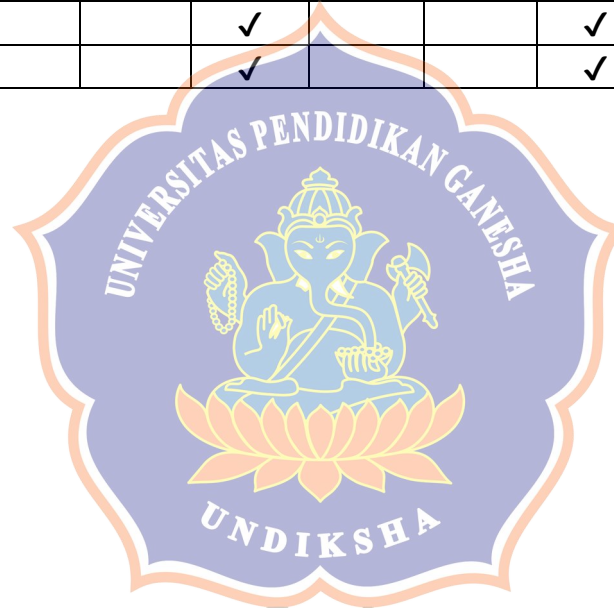
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi		✓		✓			✓			8
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		✓			✓				✓	5
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari			✓		✓			✓		5
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		✓			✓			✓		6
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri		✓				✓		✓		5
22	Putu Deverell Wedastera Putra					✓				✓	4
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri			✓		✓			✓		6



Tabel 4.26 Rubrik Penilaian Sikap Elemen Keaslian (*Pre-Test*)

No	Nama	Menghasilkan soulsi atau pendekatan pemecahan soal pecahan yang relatif jarang atau berbeda dari kebanyakan siswa			Mendorong cara kreatif baru dalam memvisualisasikan atau merepresentasikan pecahan yang belum umum digunakan			Siswa secara spontan mengusulkan cara baru atau memodifikasi soal cerita pecahan menjadi bentuk problem posing kreatif.			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina			✓			✓		✓		4
2	Devan Gamaliel Pit'Ay		✓						✓		7
3	Ghevira Aurora Pah		✓			✓				✓	5
4	Gracio Emmar Rosenberg			✓			✓		✓		4
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa		✓			✓			✓		6
6	I Kadek Surya Aridana			✓		✓				✓	4
7	I Made Elfata Guna Dharma		✓				✓		✓		5
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani			✓			✓			✓	3
9	Joanna Martha Wijayanti		✓			✓			✓		6
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan		✓				✓		✓		5
11	Kadek Yoga Rama Dinata		✓			✓		✓			7
12	Komang Egy Candra Wiranata		✓			✓			✓		6
13	Komang Rahandika Adhideva		✓			✓				✓	5
14	Maydha Yohana Loid		✓			✓			✓		6
15	Michael Kevin Pio		✓			✓			✓		6

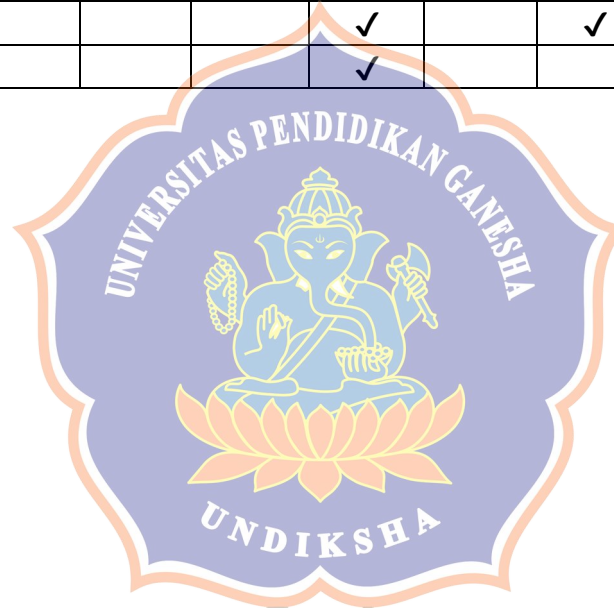
16	Naomi Nathania Jelahu			✓			✓			✓	3
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi		✓		✓				✓		7
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		✓			✓			✓		6
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari			✓		✓			✓		5
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		✓			✓			✓		6
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri			✓		✓				✓	4
22	Putu Deverell Wedastera Putra		✓			✓			✓		6
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri		✓			✓				✓	5



Tabel 4.27 Rubrik Penilaian Sikap Elemen Keelaborasian (*Pre-Test*)

No	Nama	Memperkaya ide atau solusi pecahan dengan menjelaskan langkah, alasan, atau analogi yang detail dan terkait.			Memperluas ide pecahan menjadi konteks baru atau menghubungkannya dengan situasi lain relevan di sekolah			Menambahkan variasi, contoh, atau analogi yang memperkaya pemahaman soal pecahan dalam penjelasan mereka.			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina			✓		✓				✓	4
2	Devan Gamaliel Pit'Ay		✓			✓			✓		6
3	Ghevira Aurora Pah		✓				✓		✓		5
4	Gracio Emmar Rosenberg			✓			✓			✓	3
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa			✓		✓			✓		5
6	I Kadek Surya Aridana			✓			✓		✓		4
7	I Made Elfata Guna Dharma		✓				✓		✓		5
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani			✓			✓			✓	3
9	Joanna Martha Wijayanti		✓			✓				✓	5
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan		✓				✓			✓	4
11	Kadek Yoga Rama Dinata		✓			✓			✓		6
12	Komang Egy Candra Wiranata		✓				✓			✓	4
13	Komang Rahandika Adhideva			✓		✓				✓	4
14	Maydha Yohana Loid		✓			✓		✓			7
15	Michael Kevin Pio		✓			✓			✓		6

16	Naomi Nathania Jelahu			✓			✓		✓		4
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi		✓		✓				✓		7
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		✓			✓			✓		6
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari		✓				✓			✓	4
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		✓			✓			✓		6
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri			✓		✓			✓		5
22	Putu Deverell Wedastera Putra			✓		✓				✓	4
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri			✓			✓		✓		4



Tabel 4.28 Tabulasi Nilai (*Pre-Test*)

No	Nama	Kelancaran	Fleksibilitas	Keaslian	Keelaborasian	Jumlah Total	Nilai
1	Desak Made Ayu Ira Elina	4	3	4	4	15	42
2	Devan Gamaliel Pit'Ay	6	7	7	6	26	72
3	Ghevira Aurora Pah	5	6	5	5	21	58
4	Gracio Emmar Rosenberg	3	4	4	3	14	39
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa	5	6	6	5	22	61
6	I Kadek Surya Aridana	4	4	4	4	16	44
7	I Made Elfata Guna Dharma	5	6	5	5	21	58
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	3	4	3	3	13	36
9	Joanna Martha Wijayanti	5	5	6	5	21	58
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan	4	6	5	4	19	53
11	Kadek Yoga Rama Dinata	6	5	7	6	24	67
12	Komang Egy Candra Wiranata	4	5	6	4	19	53
13	Komang Rahandika Adhideva	4	5	5	4	18	50
14	Maydha Yohana Loid	7	5	6	7	25	69
15	Michael Kevin Pio	6	7	6	6	25	69
16	Naomi Nathania Jelahu	4	3	3	4	14	39
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	7	8	7	7	29	81
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	6	5	6	6	23	64
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	4	5	5	4	18	50
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri	6	6	6	6	24	67
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	5	5	4	5	19	53
22	Putu Deverell Wedastera Putra	4	4	6	4	18	50
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	4	6	5	4	19	53

Lampiran 23. Daftar Hadir (*Post-Test*)

DAFTAR HADIR

POST TEST

Penelitian : Pengembangan E-Comic Berbasis *Problem Solving* Untuk Melatih kemampuan Kreatif Siswa Pada Materi Pecahan Kelas II SD Negeri 6 Ubung

No.	Nama Peserta Didik	Tanda Tangan	
1.	Desak Made Ayu Ira Elina	1.	2.
2.	Devan Gamaliel Pit'Ay		
3.	Ghevira Aurora Pah	3.	4.
4.	Gracio Emmar Rosenberg		
5.	I Gede Ngurah Teguh Wibawa	5.	6.
6.	I Kadek Surya Aridana		
7.	I Made Elfata Guna Dharma	7.	8.
8.	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani		
9.	Joanna Martha Wijayanti	9.	10.
10.	Kadek Danish Aryasatya Tristan		
11.	Kadek Yoga Rama Dinata	11.	12.
12.	Komang Egy Candra Wiranata		
13.	Komang Rahandika Adhideva	13.	14.
14.	Maydha Yohana Loid		
15.	Michael Kevin Pio	15.	16.
16.	Naomi Nathania Jelahu		
17.	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	17.	18.
18.	Ni Komang Arinda Chantya Dewi		
19.	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	19.	20.
20.	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		
21.	Ni Putu Saraswati Danwantari Giri	21.	22.
22.	Putu Deverell Wedastera Putra		
23.	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	23.	

Denpasar, 29 April 2026

Kepala SD N 6 Ubung

Gusti Ayu Ekaputri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19771004 200501 2 012

Denpasar, 29 April 2026

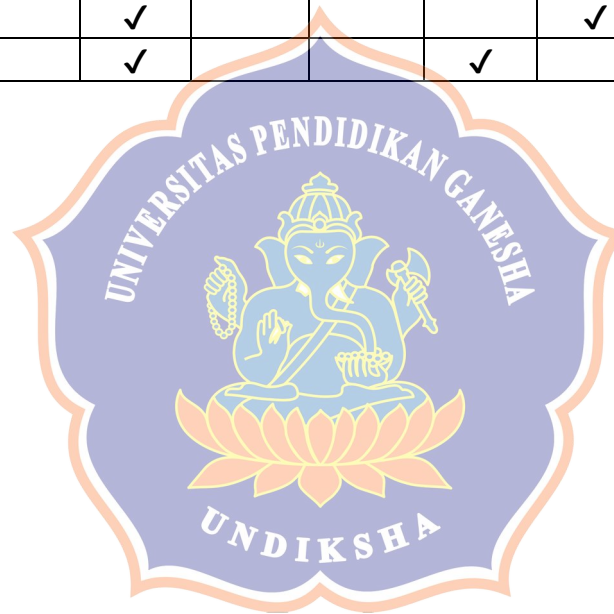
Wali Kelas II B

Putu Dian Novita Sari, S.Pd.
NIP. 19970119 201903 2 007

Tabel 4.29 Formulir Penilaian Sikap Elemen Kelancaran (*Post-Test*)

No	Nama	Menghasilkan banyak cara penyelesaian soal pecahan dalam soal terbuka			Memberikan berbagai alternatif representasi dalam bentuk visual dan manipulatif			Spontan mencetuskan ide dalam aktivis diskusi atau brainstoeming terkait pecahan di kelas			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina		✓			✓		✓			7
2	Devan Gamaliel Pit'Ay	✓			✓			✓			9
3	Ghevira Aurora Pah				✓				✓		8
4	Gracio Emmar Rosenberg	✓			✓			✓			9
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa	✓			✓			✓			9
6	I Kadek Surya Aridana		✓		✓			✓			8
7	I Made Elfata Guna Dharma	✓			✓			✓			9
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	✓				✓		✓			8
9	Joanna Martha Wijayanti	✓				✓		✓			8
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan				✓			✓			8
11	Kadek Yoga Rama Dinata	✓				✓		✓			8
12	Komang Egy Candra Wiranata		✓		✓				✓		7
13	Komang Rahandika Adhideva	✓			✓			✓			9
14	Maydha Yohana Loid		✓		✓			✓			8
15	Michael Kevin Pio	✓			✓			✓			9
16	Naomi Nathania Jelahu		✓			✓		✓			7
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	✓			✓			✓			9

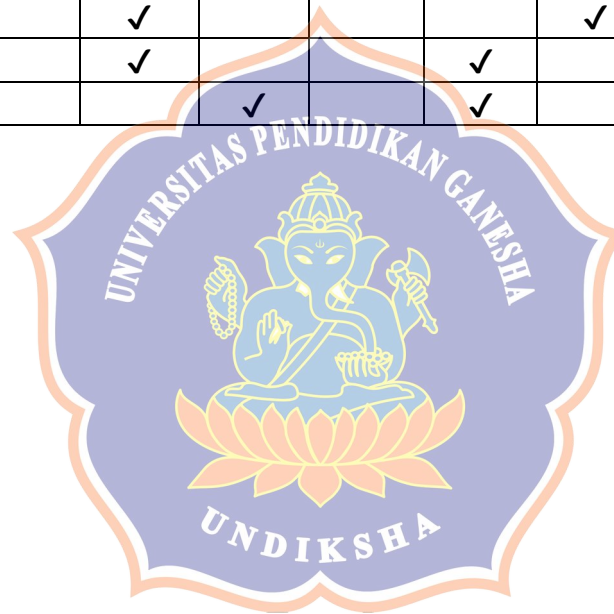
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	✓			✓			✓			9
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari		✓			✓		✓			7
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri	✓			✓			✓			9
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	✓			✓			✓			9
22	Putu Deverell Wedastera Putra	✓				✓		✓			8
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	✓			✓			✓			9



Tabel 4.30 Formulir Penilaian Sikap Elemen Fleksibilitas (*Post-Test*)

No	Nama	Menunjukkan berbagai cara berbeda dalam mempresentasikan pecahan yang sama			Mampu memilih dan mengganti strategi penyelesaian soal pecahan sesuai konteks soal			Spontan mengenali situasi pecahan dan mengadaptasi pendekatan baru berdasarkan konteks real-life			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina		✓			✓		✓			7
2	Devan Gamaliel Pit' Ay	✓						✓			9
3	Ghevira Aurora Pah					✓			✓		7
4	Gracio Emmar Rosenberg		✓			✓			✓		6
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa	✓			✓				✓		8
6	I Kadek Surya Aridana		✓		✓				✓		7
7	I Made Elfata Guna Dharma	✓				✓		✓			8
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani		✓			✓		✓			7
9	Joanna Martha Wijayanti	✓			✓			✓			9
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan	✓			✓			✓			9
11	Kadek Yoga Rama Dinata	✓			✓			✓			9
12	Komang Egy Candra Wiranata	✓				✓		✓			8
13	Komang Rahandika Adhideva	✓			✓			✓			9
14	Maydha Yohana Loid	✓			✓			✓			9
15	Michael Kevin Pio	✓			✓			✓			9
16	Naomi Nathania Jelahu		✓		✓				✓		7

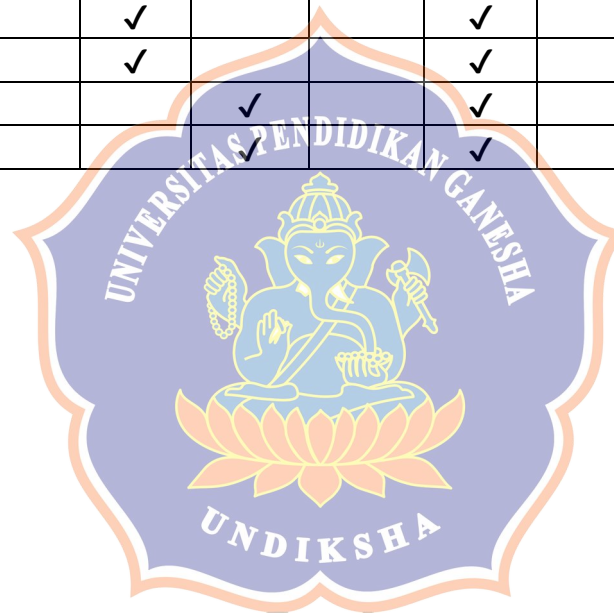
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	✓			✓			✓			9
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	✓			✓			✓			9
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	✓				✓		✓			8
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri		✓		✓			✓			8
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	✓				✓		✓			8
22	Putu Deverell Wedastera Putra	✓			✓				✓		8
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri		✓		✓			✓			8



Tabel 4.31 Formulir Penilaian Sikap Elemen Keaslian (*Post-Test*)

No	Nama	Menghasilkan soulsi atau pendekatan pemecahan soal pecahan yang relatif jarang atau berbeda dari kebanyakan siswa			Mendorong cara kreatif baru dalam memvisualisasikan atau merepresentasikan pecahan yang belum umum digunakan			Siswa secara spontan mengusulkan cara baru atau memodifikasi soal cerita pecahan menjadi bentuk problem posing kreatif.			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina	✓			✓				✓		7
2	Devan Gamaliel Pit'Ay	✓			✓			✓			9
3	Ghevira Aurora Pah	✓			✓			✓			9
4	Gracio Emmar Rosenberg		✓			✓		✓			7
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa	✓				✓		✓			8
6	I Kadek Surya Aridana		✓		✓				✓		7
7	I Made Elfata Guna Dharma	✓			✓				✓		8
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	✓			✓			✓			9
9	Joanna Martha Wijayanti	✓			✓			✓			9
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan	✓			✓			✓			9
11	Kadek Yoga Rama Dinata	✓			✓			✓			9
12	Komang Egy Candra Wiranata	✓				✓		✓			8
13	Komang Rahandika Adhideva	✓				✓		✓			8
14	Maydha Yohana Loid	✓			✓			✓			9
15	Michael Kevin Pio	✓			✓			✓			9

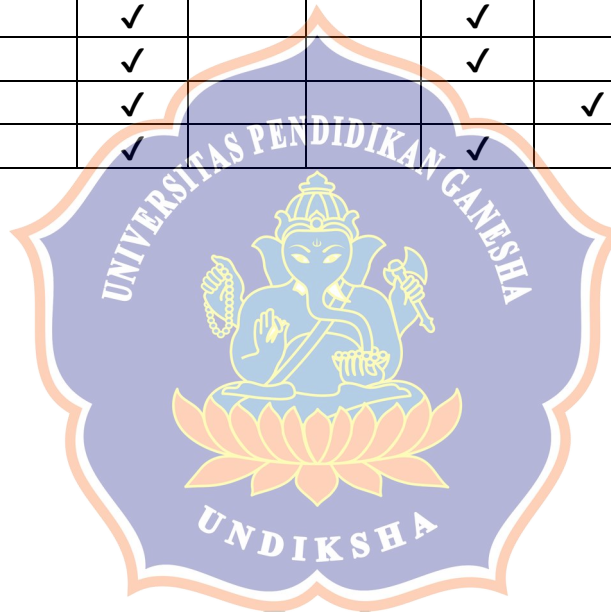
16	Naomi Nathania Jelahu	✓				✓			✓		7
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	✓			✓			✓			9
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	✓			✓			✓			9
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	✓				✓		✓			8
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri	✓			✓			✓			9
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	✓			✓				✓		8
22	Putu Deverell Wedastera Putra		✓		✓			✓			8
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri		✓		✓			✓			8



Tabel 4.32 Formulir Penilaian Sikap Elemen Keelaborasian (*Post-Test*)

No	Nama	Memperkaya ide atau solusi pecahan dengan menjelaskan langkah, alasan, atau analogi yang detail dan terkait.			Memperluas ide pecahan menjadi konteks baru atau menghubungkannya dengan situasi lain relevan di sekolah			Menambahkan variasi, contoh, atau analogi yang memperkaya pemahaman soal pecahan dalam penjelasan mereka.			Total
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Desak Made Ayu Ira Elina		✓			✓		✓			7
2	Devan Gamaliel Pit'Ay				✓			✓			9
3	Ghevira Aurora Pah	✓			✓				✓		8
4	Gracio Emmar Rosenberg	✓			✓			✓			9
5	I Gede Ngurah Teguh Wibawa	✓			✓			✓			9
6	I Kadek Surya Aridana		✓		✓			✓			8
7	I Made Elfata Guna Dharma	✓			✓			✓			9
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	✓				✓		✓			8
9	Joanna Martha Wijayanti	✓				✓		✓			8
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan		✓		✓			✓			8
11	Kadek Yoga Rama Dinata	✓				✓		✓			8
12	Komang Egy Candra Wiranata		✓		✓				✓		7
13	Komang Rahandika Adhideva	✓			✓			✓			9
14	Maydha Yohana Loid		✓		✓			✓			8
15	Michael Kevin Pio	✓			✓			✓			9

16	Naomi Nathania Jelahu		✓			✓		✓			7
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	✓			✓			✓			9
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	✓			✓			✓			9
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari		✓			✓		✓			7
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri	✓			✓			✓			9
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	✓			✓			✓			9
22	Putu Deverell Wedastera Putra	✓				✓		✓			8
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	✓			✓			✓			9



Tabel 4.33 Tabulasi Nilai (*Post-Test*)

No	Nama	Kelancaran	Fleksibilitas	Keaslian	Keelaborasian	Jumlah Total	Nilai
1	Desak Made Ayu Ira Elina	7	7	7	7	28	78
2	Devan Gamaliel Pit'Ay	9	9	9	9	36	100
3	Ghevira Aurora Pah	8	7	9	8	32	89
4	Gracio Emmar Rosenberg	9	6	7	9	31	86
5	I Gede Ngurah Tegeh Wibawa	9	8	8	9	34	94
6	I Kadek Surya Aridana	8	7	7	8	30	83
7	I Made Elfata Guna Dharma	9	8	8	9	34	94
8	Ida Idewa Agung Istri Danachika Maharani	8	7	9	8	32	89
9	Joanna Martha Wijayanti	8	9	9	8	34	94
10	Kadek Danish Aryasatya Tristan	8	9	9	8	34	94
11	Kadek Yoga Rama Dinata	8	9	9	8	34	94
12	Komang Egy Candra Wiranata	7	8	8	7	30	83
13	Komang Rahandika Adhideva	9	9	8	9	35	97
14	Maydha Yohana Loid	8	9	9	8	34	94
15	Michael Kevin Pio	9	9	9	9	36	100
16	Naomi Nathania Jelahu	7	7	7	7	28	78
17	Ni Kadek Dias Intan Pratiwi	9	9	9	9	36	100
18	Ni Komang Arinda Chantya Dewi	7	9	9	9	34	94
19	Ni Komang Shinta Aulany Prameswari	9	8	8	7	32	89
20	Ni Putu Adelina Chandra Gauri	8	8	9	9	34	94
21	Ni Putu saraswati Danwantari Giri	9	8	8	9	34	94
22	Putu Deverell Wedastera Putra	9	8	8	8	33	92
23	Vallerie Marchia Nathaniela Puteri	8	8	8	9	33	92

Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data (*Pre-Test*)

Tabel 4.34
Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data (*Pre-Test*)

Mencari nilai W_Penyebut (SS)				Mencari nilai W_Pembilang (b^2)					
No.	x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	i	a_i	x_{n+1-i}	x_i	$(x_{n+1-i} - x_i)$	$a_i(x_{n+1-i} - x_i)$
1	44	-23,0435	531,00189	1	0,4542	84	44	40	18,168
2	52	-15,0435	226,306238	2	0,3126	80	52	28	8,7528
3	56	-11,0435	121,958412	3	0,2563	80	56	24	6,1512
4	56	-11,0435	121,958412	4	0,2139	80	56	24	5,1336
5	56	-11,0435	121,958412	5	0,1787	76	56	20	3,574
6	60	-7,04348	49,610586	6	0,1480	76	60	16	2,368
7	60	-7,04348	49,610586	7	0,1201	72	60	12	1,4412
8	64	-3,04348	9,26275992	8	0,0941	72	64	8	0,7528
9	66	-1,04348	1,08884688	9	0,0696	72	66	6	0,4176
10	66	-1,04348	1,08884688	10	0,0459	72	66	6	0,2754
11	66	-1,04348	1,08884688	11	0,0228	66	66	0	0
12	66	-1,04348	1,08884688					Jumlah (b)	47,035
13	66	-1,04348	1,08884688					W_Pembilang (b^2)	2212,254
14	72	4,95652	24,5671078					W_Penyebut (SS)	2286,957
15	72	4,95652	24,5671078					W (b^2/SS)	0,967
16	72	4,95652	24,5671078					W Tabel	0,914
17	72	4,95652	24,5671078					Varian	103,9525692
18	76	8,95652	80,2192817						
19	76	8,95652	80,2192817						
20	80	12,9565	167,871456						
21	80	12,9565	167,871456						
22	80	12,9565	167,871456						
23	84	16,9565	287,523629						
Jumlah	1542								
$\bar{x}$	67,0435								
W_Penyebut (SS)			2286,95652						

Keterangan : $F_{hitung} > F_{Tabel}$ maka data yang diuji bersifat Normal

Keterangan : $0,967 > 0,914$ sehingga data berdistribusi Normal

Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data (*Post-Test*)

Tabel 4. 35
Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas Sebaran Data (*Post-Test*)

Mencari nilai W_Penyebut (SS)					Mencari nilai W_Pembilang (b^2)				
No.	x	$x - \bar{x}$	$(x - \bar{x})^2$	i	a_i	x_{n+1-i}	x_i	$(x_{n+1-i} - x_i)$	$ai(x_{n+1-i} - x_i)$
1	48	-23,0435	531,00189	1	0,4542	92	48	44	19,9848
2	50	-21,0435	442,827977	2	0,3126	90	50	40	12,504
3	60	-11,0435	121,958412	3	0,2563	88	60	28	7,1764
4	58	-13,0435	170,132325	4	0,2139	84	58	26	5,5614
5	62	-9,04348	81,7844991	5	0,1787	84	62	22	3,9314
6	64	-7,04348	49,610586	6	0,1480	80	64	16	2,368
7	58	-13,0435	170,132325	7	0,1201	78	58	20	2,402
8	70	-1,04348	1,08884688	8	0,0941	76	70	6	0,5646
9	68	-3,04348	9,26275992	9	0,0696	74	68	6	0,4176
10	70	-1,04348	1,08884688	10	0,0459	74	70	4	0,1836
11	64	-7,04348	49,610586	11	0,0228	72	64	8	0,1824
12	72	0,95652	0,91493384					Jumlah (b)	55,276
13	74	2,95652	8,74102079					W_Pembilang (b^2)	3055,458
14	76	4,95652	24,5671078					W_Penyebut (SS)	3222,957
15	80	8,95652	80,2192817					W (b^2/SS)	0,948
16	70	-1,04348	1,08884688					W Tabel	0,914
17	78	6,95652	48,3931947					Varian	146,4980237
18	84	12,9565	167,871456						
19	74	2,95652	8,74102079						
20	88	16,9565	287,523629						
21	92	20,9565	439,175803						
22	84	12,9565	167,871456						
23	90	18,9565	359,349716						
Jumlah	1634								
$\bar{x}$	71,0435								
W_Penyebut (SS)			3222,95652						

Keterangan $F_{hitung} > F_{Tabel}$ maka data yang diuji bersifat Normal

Keterangan $0,948 > 0,914$ sehingga data berdistribusi normal

Lampiran 26 Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians Data (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Tabel 4.36
Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas Varians Data (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

No	Pre-Test	Post-Test	$D=x_1-x_2$	D^2
1	44	48	-4	16
2	52	50	2	4
3	56	60	-4	16
4	56	58	-2	4
5	56	62	-6	36
6	60	64	-4	16
7	60	58	2	4
8	64	70	-6	36
9	66	68	-2	4
10	66	70	-4	16
11	66	64	2	4
12	66	72	-6	36
13	66	74	-8	64
14	72	76	-4	16
15	72	80	-8	64
16	72	70	2	4
17	72	78	-6	36
18	76	84	-8	64
19	76	74	2	4
20	80	88	-8	64
21	80	92	-12	144
22	80	84	-4	16
23	84	90	-6	36
Jumlah	1542	1634	-92	704
Rata-rata	67,0435	71,0435		
Varian	103,953	146,498		
	103,95	98,48		
Simpangan Baku	10,1956	9,92371		

Keterangan : Varians I (*Pre-Test*) = 103,9526

: Varians II (*Post-Test*) = 146,498

$F_{hitung} < F_{Tabel}$ = 1,43 < 3,42

Sehingga data bersifat Homogen

No	Pre-Test	Post-Test	$\sum (x1 - X)^2$	$\sum (y1 - Y)^2$	$x \cdot y$	(x)2	(y)2
1	44	48	531,00	531,00	2112	1936	2304
2	52	50	226,31	442,83	2600	2704	2500
3	56	60	121,96	121,96	3360	3136	3600
4	56	58	121,96	170,13	3248	3136	3364
5	56	62	121,96	81,78	3472	3136	3844
6	60	64	49,61	49,61	3840	3600	4096
7	60	58	49,61	170,13	3480	3600	3364
8	64	70	9,26	1,09	4480	4096	4900
9	66	68	1,09	9,26	4488	4356	4624
10	66	70	1,09	1,09	4620	4356	4900
11	66	64	1,09	49,61	4224	4356	4096
12	66	72	1,09	0,91	4752	4356	5184
13	66	74	1,09	8,74	4884	4356	5476
14	72	76	24,57	24,57	5472	5184	5776
15	72	80	24,57	80,22	5760	5184	6400
16	72	70	24,57	1,09	5040	5184	4900
17	72	78	24,57	48,39	5616	5184	6084
18	76	84	80,22	167,87	6384	5776	7056
19	76	74	80,22	8,74	5624	5776	5476
20	80	88	167,87	287,52	7040	6400	7744
21	80	92	167,87	439,18	7360	6400	8464
22	80	84	167,87	167,87	6720	6400	7056
23	84	90	287,52	359,35	7560	7056	8100
Jumlah total	1542	1634	2286,96	3222,96	112136	105668	119308
X	67,04						
Y		71,04					
Sx2	103,95						
Sy2	146,50						
Sx	10,20						
Sy	12,10						
Korelasi		Pre-Test	Post-Test				
	Pre-Test	1					
	Post-Tes	0,953	1				

Berdasarkan uji-t yang telah dilakukan, didapatkan bahwa t_{hitung} 4,938 untuk dk-22 signifikan 5% t_{tabel} 2,074. Hal ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.