



Lampiran 1 Surat Pengantar Penelitian


**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116

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

 Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 7933/UN48.10.1/PK.01.03/2026

Singaraja, 22 Mei 2026

Lampiran : -

Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.

 Kepala SD N 4 Banyuasri
di tempat

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

Nama : Ni Luh Gita Purnama Sari

NIM : 2241031024

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata

NIP. 198208162008121002


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

Lampiran 2 Surat Pernyataan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 4 BANYUASRI
 ALAMAT JALAN TELENG NO.6 Singaraja

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 423.3/489/PENDAS/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini, kepala SD Negeri 4 Banyuasri, kecamatan buleleng, kabupaten buleleng dengan ini menerangkan :

No	Nama	NIM	Program Studi	Jurusan
1	Ni Luh Gita Purnama Sari	2211031024	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	PENDAS

Memang Benar Mahasiswa diatas telah melakukan Observasi penelitian syarat - syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, pada Sekolah Dasar Negeri 4 Banyuasri, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Singaraja, 25 Mei 2026
 Kepala SD Negeri 4 Banyuasri

Ni Made Sudarmi, S.Pd.,SD

NIP. 196607071988042004

Lampiran 3 Angket Kebutuhan Media Pembelajaran

ANGKET KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *SOCIOCULTURAL MINDSET* BERMUATAN THK UNTUK Mendukung Penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD

Nama Responden :
 Jabatan : Guru Kelas V
 Sekolah : SD Negeri 4 Banyuasri
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda centang (7) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.
3. Keterangan pilihan jawaban: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.
4. Jawaban yang diberikan digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan pengembangan media komik digital.

Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

A. Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran PPKn kelas V masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.				
2	Materi gotong royong perlu disajikan melalui contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.				
3	Siswa membutuhkan media yang dapat membantu memahami pentingnya kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.				
4	Penguatan sikap spiritual perlu diintegrasikan dalam pembelajaran secara lebih sistematis.				
5	Penguatan resiliensi siswa perlu difasilitasi melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual.				

6	Siswa membutuhkan media yang menampilkan permasalahan sosial sederhana, seperti konflik dalam kerja kelompok.				
7	Media pembelajaran perlu memuat nilai budaya lokal yang dekat dengan lingkungan siswa.				
8	Siswa lebih antusias apabila pembelajaran menggunakan cerita bergambar, tokoh, dan warna yang menarik.				
9	Guru membutuhkan media yang mudah digunakan untuk membantu menyampaikan materi gotong royong.				
10	Media pembelajaran yang dikembangkan perlu mendukung pembelajaran karakter secara konkret.				
B. Analisis Kurikulum					
11	Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah.				
12	Media pembelajaran perlu selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn kelas V.				
13	Media pembelajaran perlu mendukung ketercapaian Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan.				
14	Materi Bab 4 <Aku dan Lingkungan Sekitarku>= Topik B <Gotong Royong di Lingkungan Sekitar>= sesuai dikembangkan dalam bentuk komik digital.				
15	Materi gotong royong relevan untuk menguatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.				
16	Media pembelajaran perlu memuat ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.				
17	Nilai Tri Hita Karana relevan diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn kelas V.				
18	Pendekatan sociocultural mindset sesuai digunakan karena pembelajaran perlu dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya siswa.				
C. Analisis Media					
19	Pemanfaatan media pembelajaran digital dan interaktif di kelas masih perlu ditingkatkan.				
20	Fitur game diperlukan untuk mendukung penguatan keterlibatan siswa setelah membaca komik.				
21	Fitur tes individu diperlukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap isi cerita dan nilai yang dipelajari.				
22	Tampilan media perlu memperhatikan keterbacaan teks, warna, ilustrasi, dan susunan panel yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.				

Lampiran 4 Hasil Angket Kebutuhan Media Pembelajaran

ANGKET KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *SOCIOCULTURAL MINDSET* BERMUATAN THK UNTUK Mendukung Penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD

Nama Responden :
 Jabatan : Guru Kelas V
 Sekolah : SD Negeri 4 Banyuasri
 Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di kelas.
3. Keterangan pilihan jawaban: SS = Sangat Setuju, S = Setuju, TS = Tidak Setuju, STS = Sangat Tidak Setuju.
4. Jawaban yang diberikan digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan pengembangan media komik digital.

Skala Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

A. Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran PPKn kelas V masih membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.	✓			
2	Materi gotong royong perlu disajikan melalui contoh konkret yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓			
3	Siswa membutuhkan media yang dapat membantu memahami pentingnya kerja sama dan tanggung jawab dalam kelompok.	✓			
4	Penguatan sikap spiritual perlu diintegrasikan dalam pembelajaran secara lebih sistematis.	✓			
5	Penguatan resiliensi siswa perlu difasilitasi melalui kegiatan pembelajaran yang kontekstual.	✓			

6	Siswa membutuhkan media yang menampilkan permasalahan sosial sederhana, seperti konflik dalam kerja kelompok.	✓			
7	Media pembelajaran perlu memuat nilai budaya lokal yang dekat dengan lingkungan siswa.	✓			
8	Siswa lebih antusias apabila pembelajaran menggunakan cerita bergambar, tokoh, dan warna yang menarik.				
9	Guru membutuhkan media yang mudah digunakan untuk membantu menyampaikan materi gotong royong.	✓			
10	Media pembelajaran yang dikembangkan perlu mendukung pembelajaran karakter secara konkret.	✓			
B. Analisis Kurikulum					
11	Media pembelajaran perlu disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah.	✓			
12	Media pembelajaran perlu selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) PPKn kelas V.	✓			
13	Media pembelajaran perlu mendukung ketercapaian Tujuan Pembelajaran (TP) yang telah dirumuskan.	✓			
14	Materi Bab 4 <Aku dan Lingkungan Sekitarku> Topik B <Gotong Royong di Lingkungan Sekitar> sesuai dikembangkan dalam bentuk komik digital.	✓			
15	Materi gotong royong relevan untuk menguatkan dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, gotong royong, mandiri, dan bernalar kritis.	✓			
16	Media pembelajaran perlu memuat ranah kognitif, psikomotor, dan afektif.	✓			
17	Nilai Tri Hita Karana relevan diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn kelas V.	✓			
18	Pendekatan sociocultural mindset sesuai digunakan karena pembelajaran perlu dikaitkan dengan lingkungan sosial dan budaya siswa.	✓			
C. Analisis Media					
19	Pemanfaatan media pembelajaran digital dan interaktif di kelas masih perlu ditingkatkan.	✓			
20	Fitur game diperlukan untuk mendukung penguatan keterlibatan siswa setelah membaca komik.	✓			
21	Fitur tes individu diperlukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap isi cerita dan nilai yang dipelajari.	✓			
22	Tampilan media perlu memperhatikan keterbacaan teks, warna, ilustrasi, dan susunan panel yang sesuai dengan siswa sekolah dasar.	✓			

Lampiran 5 Instrumen Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA GURU

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *SOCIOCULTURAL MINDSET* BERMUATAN THK UNTUK Mendukung Penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD

Nama Narasumber :
 Jabatan : Guru Kelas V
 Sekolah : SD Negeri 4 Banyuasri
 Hari/Tanggal :
 Tempat Wawancara :

Petunjuk Wawancara

1. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas V untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan media.
2. Pertanyaan bersifat terbuka sehingga narasumber dapat memberikan penjelasan sesuai kondisi nyata di sekolah.
3. Informasi yang diperoleh digunakan sebagai dasar analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis media dalam pengembangan komik digital.

Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Aspek	Pertanyaan
1	Analisis Kebutuhan	Bagaimana kondisi umum pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 4 Banyuasri?
2	Analisis Kebutuhan	Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan dalam pembelajaran PPKn?
3	Analisis Kebutuhan	Bagaimana tingkat keaktifan dan antusiasme siswa ketika pembelajaran berlangsung?
4	Analisis Kebutuhan	Permasalahan apa yang sering muncul pada siswa ketika belajar atau bekerja dalam kelompok?
5	Analisis Kebutuhan	Bagaimana gambaran sikap spiritual siswa dalam kegiatan pembelajaran dan kegiatan sekolah sehari-hari?
6	Analisis Kebutuhan	Bagaimana gambaran resiliensi siswa ketika menghadapi tugas sulit atau masalah dalam kelompok?
7	Analisis Kebutuhan	Apakah guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu menguatkan sikap spiritual dan resiliensi siswa?
8	Analisis Kurikulum	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri 4 Banyuasri?
9	Analisis Kurikulum	Materi PPKn apa yang sesuai untuk dikembangkan dalam media komik digital?

No.	Aspek	Pertanyaan
10	Analisis Kurikulum	Bagaimana kesesuaian materi gotong royong dengan penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa?
11	Analisis Kurikulum	Apakah nilai Tri Hita Karana sesuai diintegrasikan dengan materi gotong royong?
12	Analisis Kurikulum	Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran apa yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media?
13	Analisis Media	Media pembelajaran apa saja yang selama ini digunakan di kelas?
14	Analisis Media	Apakah media digital interaktif sudah sering digunakan dalam pembelajaran?
15	Analisis Media	Bagaimana pendapat guru mengenai penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V?
16	Analisis Media	Fitur apa saja yang sebaiknya ada dalam media komik digital?
17	Analisis Media	Perangkat apa saja yang dapat digunakan siswa atau guru untuk mengakses media digital di sekolah?
18	Analisis Media	Kendala apa yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital di kelas?
19	Saran Pengembangan	Bagaimana saran guru terkait bahasa, tampilan, dan isi cerita komik digital yang akan dikembangkan?
20	Saran Pengembangan	Apa harapan guru terhadap media komik digital berbasis sociocultural mindset bermuatan Tri Hita Karana?

Lampiran 6 Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA GURU

Judul Penelitian: PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS *SOCIOCULTURAL MINDSET* BERMUATAN THK UNTUK Mendukung Penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD

Nama Narasumber : Ketut Eli Mariadani, S.Pd.
 Jabatan : Guru Kelas V
 Sekolah : SD Negeri 4 Banyuasri
 Pewawancara : Peneliti
 Hari/Tanggal : 10 Juni 2025
 Tempat Wawancara : SD Negeri 4 Banyuasri

No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
1	Bagaimana kondisi umum pembelajaran PPKn di kelas V SD Negeri 4 Banyuasri?	Pembelajaran PPKn di kelas V berjalan seperti biasa, tetapi masih banyak menggunakan buku paket dan penjelasan langsung dari guru. Siswa bisa mengikuti pelajaran, namun kalau materi disampaikan terlalu banyak melalui teks, beberapa siswa terlihat kurang fokus dan kurang aktif. Mereka biasanya lebih tertarik apabila materi dikaitkan dengan cerita atau contoh yang dekat dengan kehidupan mereka.
2	Metode pembelajaran apa yang paling sering digunakan?	Metode yang paling sering digunakan adalah ceramah, tanya jawab, dan diskusi sederhana. Kadang-kadang siswa juga diminta mengerjakan tugas dari buku. Untuk kegiatan yang membutuhkan kerja sama, guru biasanya mengarahkan siswa berdiskusi atau melakukan kegiatan bersama, tetapi media khusus yang mendukung pembelajaran karakter belum banyak tersedia.
3	Bagaimana tingkat keaktifan dan antusiasme siswa saat pembelajaran?	Keaktifan siswa berbeda-beda. Ada siswa yang aktif bertanya dan menjawab, tetapi ada juga yang pasif. Kalau pembelajaran hanya menggunakan buku, siswa cenderung cepat bosan. Namun, ketika guru menggunakan cerita, gambar, atau contoh yang dekat dengan

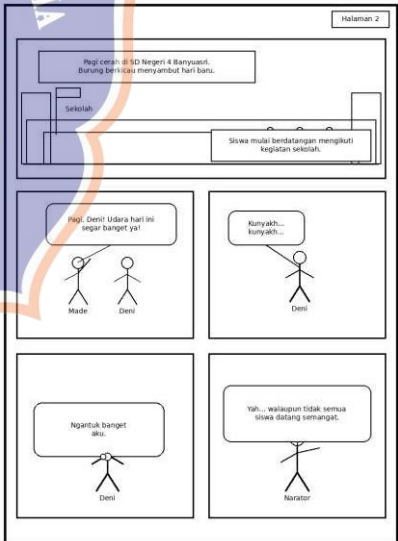
No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
		kehidupan sehari-hari, siswa tampak lebih tertarik dan lebih mudah memberi tanggapan.
4	Permasalahan apa yang sering muncul ketika siswa belajar atau bekerja dalam kelompok?	Dalam kerja kelompok, kadang ada siswa yang aktif bekerja, tetapi ada juga yang kurang berpartisipasi. Ada siswa yang hanya mengikuti teman, ada yang mudah menyerah ketika tugas dianggap sulit, dan ada juga yang perlu diarahkan agar mau bertanggung jawab. Karena itu, pembelajaran yang menekankan kerja sama, pembagian tugas, dan tanggung jawab masih perlu diperkuat.
5	Bagaimana gambaran sikap spiritual siswa dalam kegiatan sekolah?	Sikap spiritual siswa sudah mulai dibiasakan melalui kegiatan seperti berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran, sembahyang, serta kegiatan keagamaan di sekolah. Namun, penguatan sikap spiritual dalam materi pembelajaran belum selalu dibuat secara sistematis. Biasanya nilai spiritual muncul melalui pembiasaan atau nasihat guru, belum secara khusus melalui media pembelajaran.
6	Bagaimana gambaran resiliensi siswa ketika menghadapi tugas sulit atau masalah?	Sebagian siswa masih mudah menyerah ketika menghadapi tugas yang sulit. Ada siswa yang kurang percaya diri, takut salah, atau cepat berhenti sebelum mencoba lebih jauh. Dalam kegiatan kelompok, beberapa siswa juga perlu dibimbing agar mampu mengendalikan emosi, menerima masukan, dan mencari solusi bersama teman.
7	Apakah guru membutuhkan media yang dapat membantu menguatkan sikap spiritual dan resiliensi?	Iya, sangat dibutuhkan. Media seperti itu akan membantu guru menyampaikan nilai-nilai karakter dengan lebih konkret. Kalau hanya dinasihati, siswa kadang cepat lupa. Tetapi kalau nilai spiritual dan resiliensi ditampilkan melalui cerita dan tokoh, siswa akan lebih mudah memahami contoh perilakunya.
8	Kurikulum apa yang digunakan di SD Negeri 4 Banyuasri?	Sekolah sudah menggunakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran diarahkan agar lebih fleksibel dan berpusat pada siswa. Selain itu, pembelajaran juga perlu mendukung penguatan karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila, seperti gotong royong, mandiri,

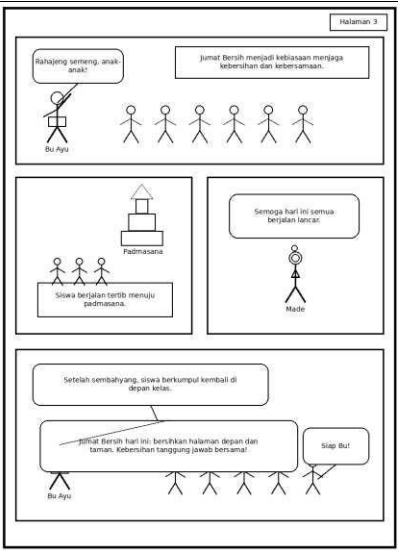
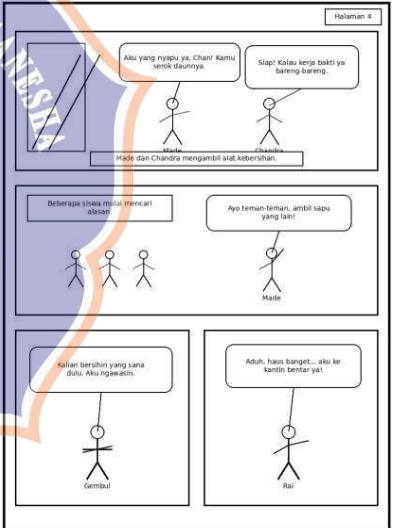
No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
		bernalar kritis, serta beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
9	Materi PPKn apa yang sesuai untuk dikembangkan dalam media komik digital?	Materi yang sesuai adalah Bab 4 <Aku dan Lingkungan Sekitarku=, khususnya Topik B <Gotong Royong di Lingkungan Sekitar=. Materi ini dekat dengan kehidupan siswa karena di sekolah juga ada kegiatan Jumat Bersih dan kegiatan membersihkan lingkungan bersama.
10	Bagaimana kesesuaian materi gotong royong dengan sikap spiritual dan resiliensi?	Materi gotong royong sangat sesuai. Dalam gotong royong, siswa belajar bekerja sama, menghargai teman, bertanggung jawab, dan menjaga lingkungan. Sikap spiritual dapat dikaitkan dengan rasa syukur, berdoa, dan menjaga keharmonisan. Resiliensi dapat dilatih ketika siswa menghadapi masalah dalam kelompok, misalnya ketika ada teman yang tidak mau bekerja atau ketika tugas terasa berat.
11	Apakah nilai Tri Hita Karana sesuai diintegrasikan dengan materi gotong royong?	Sesuai sekali, karena siswa berada di lingkungan budaya Bali dan sudah mengenal nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Parahyangan dapat dikaitkan dengan berdoa atau sembahyang, Pawongan dengan kerja sama antarteman, dan Palemahan dengan menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Nilai tersebut cocok dimasukkan dalam cerita komik.
12	Media pembelajaran apa saja yang selama ini digunakan?	Selama ini media yang paling sering digunakan adalah buku paket, papan tulis, gambar sederhana, dan penjelasan dari guru. Kadang guru juga menggunakan video atau materi digital sederhana, tetapi belum ada media khusus berupa komik digital yang memuat nilai budaya lokal dan pembelajaran karakter secara lengkap.
13	Apakah media digital interaktif sudah sering digunakan?	Belum terlalu sering. Media digital memang pernah digunakan, tetapi masih terbatas. Biasanya hanya untuk menampilkan materi atau video. Media yang benar-benar interaktif, misalnya memuat cerita, permainan, tes, dan

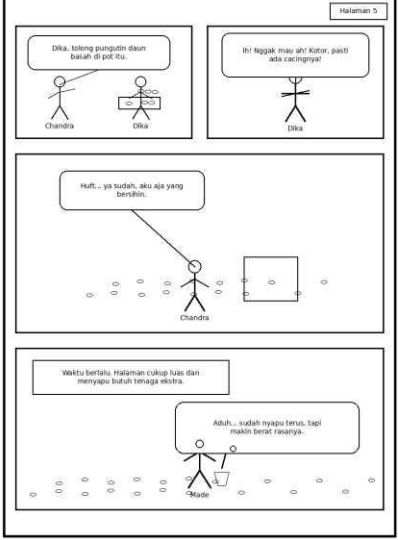
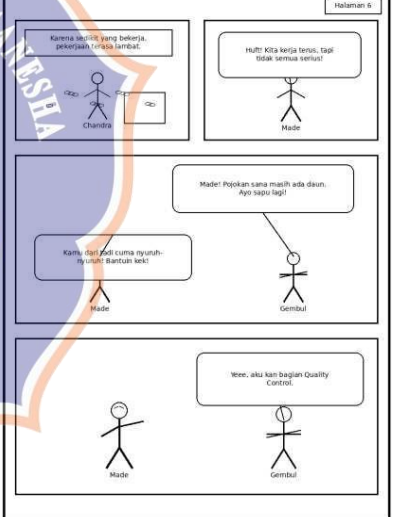
No.	Pertanyaan Peneliti	Jawaban Guru
		umpan balik dalam satu media, belum banyak digunakan.
14	Bagaimana pendapat guru mengenai komik digital untuk siswa kelas V?	Menurut saya komik digital cocok untuk siswa kelas V karena mereka masih senang melihat gambar dan cerita. Jika tokohnya dekat dengan kehidupan mereka, siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Komik juga dapat membuat nilai-nilai seperti gotong royong, spiritual, dan resiliensi terasa lebih nyata, tidak hanya berupa penjelasan.
15	Perangkat apa saja yang dapat digunakan untuk mengakses media digital?	Media sebaiknya bisa digunakan melalui handphone, laptop, komputer, atau Chromebook. Jika media dapat diakses melalui tautan, guru dan siswa akan lebih mudah menggunakannya tanpa harus memasang aplikasi tambahan.
16	Kendala apa yang perlu diperhatikan dalam penggunaan media digital di kelas?	Kendala yang perlu diperhatikan adalah jaringan internet, kesiapan perangkat, dan kemampuan siswa dalam mengikuti instruksi. Karena itu, media perlu dibuat sederhana, mudah diakses, dan tetap didampingi oleh guru ketika digunakan di kelas.
17	Bagaimana saran guru terkait bahasa, tampilan, dan isi cerita komik?	Bahasanya sebaiknya sederhana dan dekat dengan bahasa siswa sekolah dasar. Tampilan perlu berwarna dan menarik, tetapi tetap jelas dibaca. Ceritanya sebaiknya tidak terlalu jauh dari kehidupan siswa, misalnya kegiatan Jumat Bersih, kerja kelompok, menjaga kebersihan, dan menyelesaikan masalah dengan teman.
18	Apa harapan guru terhadap media komik digital yang dikembangkan?	Saya berharap media ini dapat membantu siswa lebih tertarik belajar PPKn, memahami pentingnya gotong royong, dan belajar menerapkan nilai Tri Hita Karana. Selain itu, media ini diharapkan dapat membantu siswa menguatkan sikap spiritual, tidak mudah menyerah, mampu mengendalikan emosi, dan menyelesaikan masalah bersama teman dengan baik.

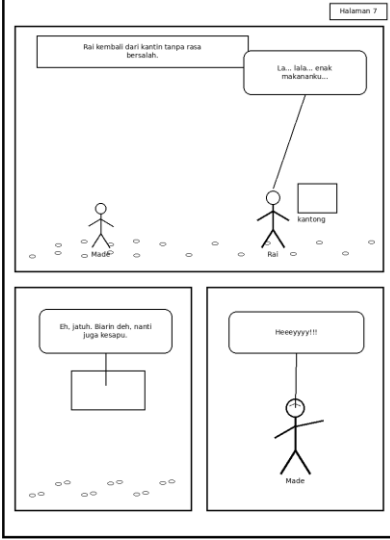
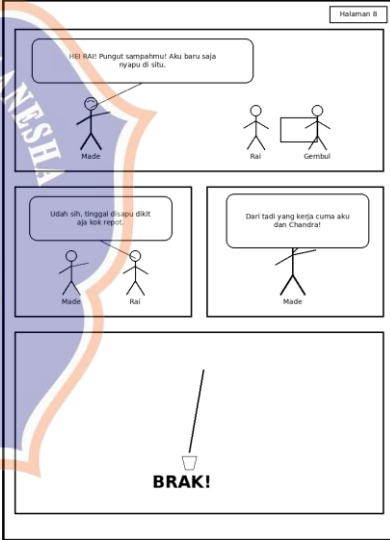
Lampiran 7 Storyboard

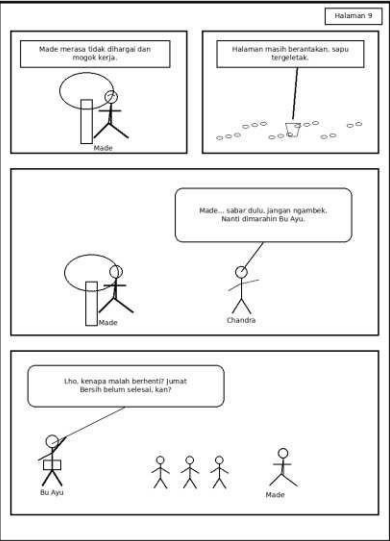
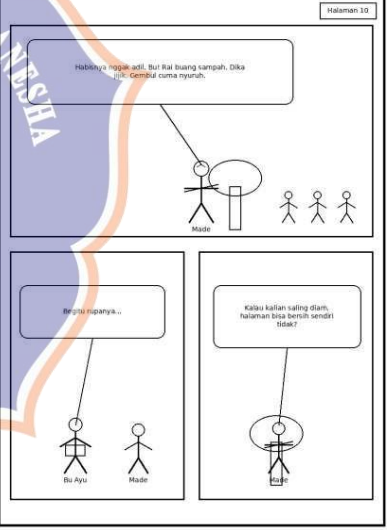
RANCANGAN AWAL (STORYBOARD) MEDIA KOMIK DIGITAL**"SATU SAPU SERIBU ALASAN"**

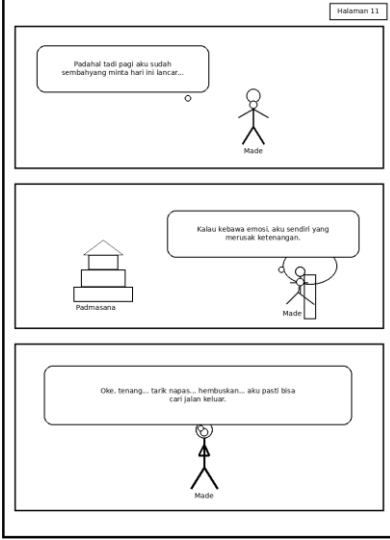
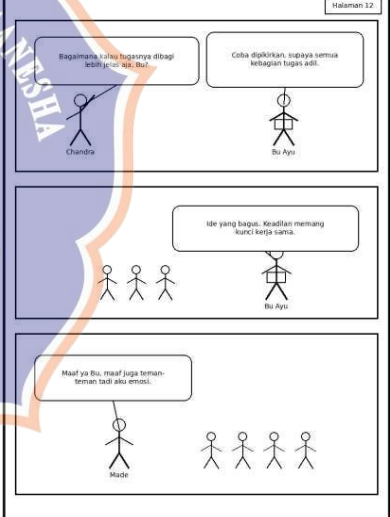
No.	Keterangan		Visual
	Teks	Suara / Percakapan	Tampilan
1.	Tampilan awal media berisi judul <i>Komik Digital Satu Sapu Seribu Alasan</i> . Halaman ini menjadi pengantar agar siswa mengetahui tema cerita tentang kegiatan Jumat Bersih, kerja sama, dan kepedulian lingkungan.	<i>Backsound</i> musik instrumen Bali bernuansa ceria.	
2.	Pagi yang cerah di SD Negeri 4 Banyuasri. Burung berkicau dan siswa mulai berdatangan. Made menyapa Deni, tetapi Deni tampak mengantuk dan kurang bersemangat.	<i>Backsound</i> musik instrumen Bali. Dialog: Made: "Pagi, Deni! Wah, udara hari ini segar banget ya!" Deni: "Ngantuk banget aku."	 <p><i>Storyboard portrait berisi beberapa panel: gerbang sekolah, siswa datang, Made menyapa Deni, dan Deni mengantuk.</i></p>

3.	<p>Siswa berkumpul dan guru mengajak mereka bersembahyang bersama di padmasana sebelum memulai Jumat Bersih. Kegiatan ini menunjukkan kebiasaan baik di sekolah.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali yang tenang. Dialog: Bu Ayu: "Rahajeng semeng, anak-anak! Sebelum memulai kegiatan, mari kita sembahyang bersama di padmasana." Siswa: "Siap, Bu!"</p>	 <p>Storyboard portrait berisi panel guru menyapa, siswa berbaris menuju padmasana, lalu berkumpul kembali di depan kelas.</p>
4.	<p>Made dan Chandra berinisiatif mengambil alat kebersihan. Mereka membagi peran untuk menyapu dan menyerok daun. Namun, beberapa siswa mulai mencari alasan untuk menghindari tugas.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali. Dialog: Made: "Aku yang nyapu ya, Chan! Kamu yang serok daunnya." Chandra: "Siap! Kalau kerja bakti ya bareng-bareng." Siswa lain: "Aku ke kantin bentar, ya!"</p>	 <p>Storyboard portrait menampilkan gudang alat kebersihan, Made dan Chandra membawa sapu, serta siswa lain yang mulai beralasan.</p>

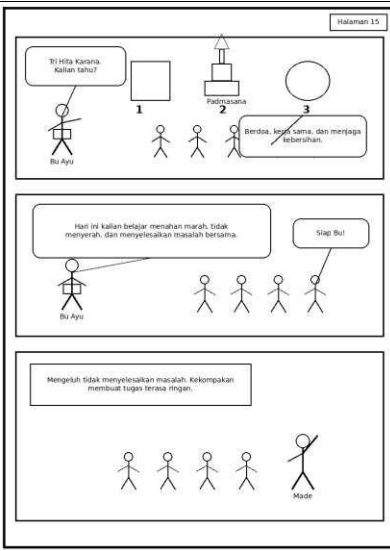
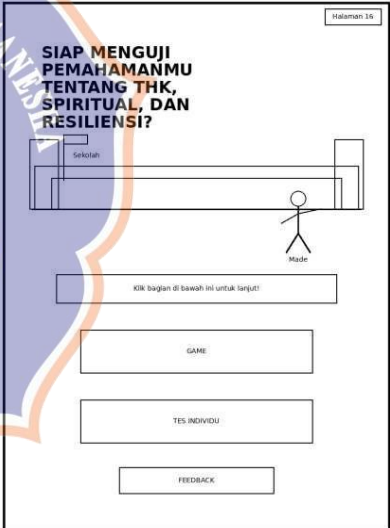
5.	<p>Chandra meminta Dika memungut daun basah di dekat pot. Dika menolak karena merasa jijik dan takut kotor. Akhirnya Chandra tetap membersihkan bagian tersebut.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali. Dialog: Chandra: "Dika, tolong pungutin daun basah yang di pot itu." Dika: "Ih! Nggak mau ah! Kotor, pasti ada cacingnya!" Chandra: "Huft... ya sudahlah, aku aja yang bersihin."</p>	 <p>Storyboard portrait berisi panel Chandra menunjuk daun basah, Dika menolak, lalu Chandra membersihkan sendiri.</p>
6.	<p>Karena hanya sedikit siswa yang bekerja, halaman luas terasa sulit dibersihkan. Made mulai lelah dan kesal karena Tirta hanya menyuruh-nyuruh tanpa membantu.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali. Dialog: Made: "Dari tadi kita kerja terus, tapi nggak semua ikut serius!" Tirta: "Aku kan bagian <i>Quality Control</i>, mengecek kebersihan!"</p>	 <p>Storyboard portrait menampilkan Made lelah memegang sapu, Tirta duduk memberi perintah, dan suasana halaman masih berantakan.</p>

7.	Rai kembali dari kantin sambil membawa makanan. Bungkus makanan jatuh di halaman yang baru saja disapu. Made melihatnya dan semakin marah.	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali yang menegang.</p> <p>Dialog:</p> <p>Rai: "La... lala... enak makananku."</p> <p>Rai: "Eh, jatuh. Biarin deh, nanti juga kesapu."</p> <p>Made: "Heeeyyyy!!!"</p>	 <p>Storyboard portrait berisi panel Rai berjalan dari kantin, bungkus makanan jatuh, dan wajah Made tampak marah.</p>
8.	Made menegur Rai dan meluapkan kekesalan karena merasa hanya dirinya dan Chandra yang bekerja. Teman-temannya dianggap terlalu banyak alasan.	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali tegang. Dialog:</p> <p>Made: "Hei Rai! Pungut sampahmu! Aku baru aja nyapu di situ."</p> <p>Rai: "Tinggal disapu dikit aja kok repot."</p> <p>Made: "Kalian semua cuma banyak alasan!"</p>	 <p>Storyboard portrait menampilkan Made menunjuk Rai, teman-teman terkejut, lalu sapu jatuh sebagai tanda konflik memuncak.</p>

9.	<p>Made merasa tidak dihargai lalu memilih berhenti bekerja. Halaman masih kotor, sapu tergeletak, dan pekerjaan Jumat Bersih terhenti. Bu Ayu datang melihat keadaan.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali pelan. Dialog: Chandra: "Made... sabar dulu, jangan ngambek." Bu Ayu: "Lho, ini kenapa malah pada berhenti? Jumat Bersihnya belum selesai, kan?"</p>	 <p>Storyboard portrait berisi panel Made duduk kesal di bawah pohon, sapu tergeletak, teman-teman bingung, dan Bu Ayu datang.</p>
10.	<p>Made menjelaskan bahwa ia merasa tidak adil karena teman-temannya tidak bekerja dengan sungguh-sungguh. Bu Ayu menanyakan apakah halaman bisa bersih jika semua hanya diam.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali lembut. Dialog: Made: "Habisnya nggak adil, Bu! Rai buang sampah sembarangan, Dika alasan jijik, Tirta cuma nyuruh-nyuruh." Bu Ayu: "Kalau kalian saling diam begini, halamannya bisa bersih sendiri tidak?"</p>	 <p>Storyboard portrait menampilkan Bu Ayu berbicara dengan Made di bawah pohon, sementara teman-teman berdiri di belakang.</p>

11.	<p>Made mengingat doanya pagi tadi agar hari berjalan lancar. Ia menyadari bahwa marah dan menyerah tidak akan menyelesaikan masalah, lalu mencoba menarik napas dan berpikir tenang.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali tenang. Dialog narasi batin Made: "Padahal tadi pagi aku sudah sembahyang. Kalau aku dibawa emosi, aku sendiri yang merusak ketenanganku. Tarik napas... hembuskan... aku pasti bisa cari jalan keluar."</p>	 <p><i>Storyboard portrait berisi panel Made memandang halaman sekolah, mengingat padmasana, lalu menenangkan diri dengan menarik napas.</i></p>
12.	<p>Chandra mengusulkan agar tugas dibagi lebih jelas supaya tidak ada yang merasa bekerja sendirian. Bu Ayu menyetujui karena keadilan adalah kunci kerja sama. Made juga meminta maaf.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali mulai cerah. Dialog: Chandra: "Bagaimana kalau tugasnya dibagi lebih jelas aja, Bu?" Bu Ayu: "Ide yang sangat bagus. Keadilan memang kunci kerja sama." Made: "Maaf ya Bu, maaf juga teman-teman."</p>	 <p><i>Storyboard portrait menampilkan Chandra mengangkat tangan, Bu Ayu menyetujui, dan Made meminta maaf kepada teman-teman.</i></p>

13.	<p>Bu Ayu membagi tugas secara adil. Dika diberi penjepit untuk memungut sampah, Tirta menyiram tanaman, dan Rai mengangkut sampah ke tong besar.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali ceria. Dialog: Bu Ayu: "Dika, kalau takut kotor, pakai penjepit ini." Dika: "Kalau pakai ini sih mau, Bu!" Bu Ayu: "Tirta, tugasmu menyiram tanaman. Rai, kamu angkut sampah ke tong besar."</p>	<p>Storyboard portrait terdiri dari tiga panel tugas: Dika memegang penjepit, Tirta menerima gembor, dan Rai membawa kantong sampah.</p>
14.	<p>Setelah tugas dibagi dengan adil, semua siswa bekerja bersama. Halaman dan taman sekolah menjadi bersih dan asri dalam waktu singkat.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali ceria dan semangat. Dialog: Rai: "Minggir-minggir! Truk sampah mau lewat!" Made: "Tuh kan, kalau dikerjakan bareng-bareng ternyata cepat selesai." Teman: "Iya, seru juga kerja bakti."</p>	<p>Storyboard portrait menampilkan siswa menyapu, menyerok daun, menyiram tanaman, mengangkut sampah, lalu high five setelah halaman bersih.</p>

15.	<p>Bu Ayu menjelaskan bahwa kegiatan Jumat Bersih mencerminkan Tri Hita Karana: Parahyangan melalui berdoa, Pawongan melalui kerja sama, dan Palemahan melalui menjaga kebersihan lingkungan. Siswa juga belajar sikap spiritual dan resiliensi.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali lembut. Dialog: Bu Ayu: "Inilah pengamalan Tri Hita Karana." Siswa: "Berdoa, kerja sama, dan menjaga kebersihan." Bu Ayu: "Hari ini kalian belajar menahan marah, tidak menyerah, dan menyelesaikan masalah bersama."</p>	 <p><i>Storyboard portrait menampilkan Bu Ayu menerangkan tiga ikon THK, siswa mendengarkan, dan pesan moral di akhir cerita.</i></p>
16.	<p>Setelah cerita selesai, siswa diarahkan untuk menguji pemahaman melalui menu interaktif berupa <i>Game</i>, <i>Tes Individu</i>, dan <i>Feedback</i>.</p>	<p><i>Backsound</i> musik instrumen Bali penutup yang ceria. Dialog narator: "Siapa menguji pemahamanmu tentang THK, spiritual, dan resiliensi? Klik bagian di bawah ini untuk lanjut."</p>	 <p><i>Storyboard portrait menampilkan layar akhir dengan tiga tombol utama: Game, Tes Individu, dan Feedback.</i></p>

Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Materi

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI KOMIK DIGITAL

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural mindset* Bermuatan THK untuk Mendukung penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (:) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 4 = Sangat sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Kurang sesuai
 - 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediaannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden :

Bidang Keahlian :

Tanggal Penilaian :

Tabel Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP/TP PPKn kelas V SD				

2		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V SD				
3		Ketepatan konsep materi yang berkaitan dengan sikap spiritual, resiliensi, dan Tri Hita Karana				
4		Kelengkapan dan kedalaman materi untuk mencapai tujuan pembelajaran				
5		Keruntutan penyajian materi melalui alur cerita komik digital				
6		Kejelasan pesan pembelajaran dalam mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa				
7		Kesesuaian situasi, contoh, dan konflik cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				
8		Kesesuaian <i>Game</i> , Tes Individu, dan Umpan Balik dengan materi, nilai THK, sikap spiritual, dan resiliensi				
9	Integrasi nilai lokal	Kesesuaian cerita dengan pendekatan <i>sociocultural mindset</i> peserta didik				
10		Ketepatan muatan nilai Parahyangan sebagai hubungan harmonis manusia dengan Tuhan				
11		Ketepatan muatan nilai Pawongan sebagai hubungan harmonis manusia dengan sesama				
12		Ketepatan muatan nilai Palemahan sebagai hubungan harmonis manusia dengan lingkungan				
13	Kebahasaan	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi dan pesan cerita				
14		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD				

15		Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, struktur kalimat, dan istilah lokal/Bahasa Bali				
Jumlah						
Total Keseluruhan						

D. Komentar dan Saran Validator

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital:

Penilaian Ahli Materi:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
- () Dapat digunakan dengan revisi
- () Belum dapat digunakan



Singaraja, 2026
Validator

(.....)

Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA KOMIK DIGITAL

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural mindset* Bermuatan THK untuk Mendukung penguatan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (:) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 - 4 = Sangat sesuai
 - 3 = Sesuai
 - 2 = Kurang sesuai
 - 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediaannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden :

Bidang Keahlian :

Tanggal Penilaian :

Tabel Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tamapilan	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar				

2		Keterpaduan gambar dengan isi cerita dan materi pembelajaran				
3		Kejelasan susunan panel komik dalam mendukung alur cerita				
4		Ketepatan tata letak gambar, teks, tombol, dan elemen visual lainnya				
5		Kemenarikan tampilan komik digital dalam memotivasi peserta didik belajar				
6		Keserasian pemilihan warna pada media komik digital				
7	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik peserta didik				
8		Kesesuaian ukuran huruf terhadap keterbacaan teks				
9		Kejelasan tampilan teks pada setiap bagian komik				
10		Ketepatan penempatan teks agar tidak mengganggu gambar dan kenyamanan membaca				
11		Kejelasan alur membaca dari satu panel ke panel berikutnya				
12	Teknis	Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media				
13		Keberfungsian fitur interaktif berupa <i>Game</i> , <i>Tes Individu</i> , dan <i>Umpan Balik</i>				
14		Kelancaran akses media komik digital melalui tautan web pada perangkat peserta didik				
15		Kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun penggunaan berulang				
Jumlah						
Total Keseluruhan						

D. Komentar dan Saran Validator

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital:

Penilaian Ahli Media:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
- () Dapat digunakan dengan revisi
- () Belum dapat digunakan

Singaraja,2026

Validator

(.....)



Lampiran 10 Instrumen Kepraktisan Guru

LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN GURU MEDIA KOMIK DIGITAL

A. Pengantar

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kepraktisan Media Komik digital dalam pembelajaran. Penilaian dan saran dari Bapak/Ibu sangat berarti bagi penyempurnaan media ini.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (:) pada kolom penilaian yang paling sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu setelah menggunakan Media Komik digital ini.
2. Keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju (Nilai 4)
 S = Setuju (Nilai 3)
 TS = Tidak Setuju (Nilai 2)
 STS = Sangat Tidak Setuju (Nilai 1)
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian TS atau STS (Nilai 2 atau 1), mohon kesediaannya untuk memberikan saran dan keterangan terkait kekurangan media pada kolom komentar di bagian bawah.

C. Identitas Responden

Hari/Tanggal :
 Nama Guru :

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Materi					
1	Media komik digital menyajikan materi secara terstruktur.				
2	Pesan moral dan <i>sociocultural mindset</i> disajikan dengan baik melalui alur cerita.				
3	Materi Tri Hita Karana (THK), sikap spiritual, dan resiliensi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V.				
4	Contoh penyelesaian konflik dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.				
Media					
5	Tampilan visual komik representatif dan menarik.				
6	Tulisan pada media komik digital terlihat jelas dan mudah dibaca.				

7	Warna pada komik digital harmonis dan tidak mencolok sehingga nyaman untuk dilihat.				
8	Media komik digital beserta fitur interaktifnya (<i>Game</i> , Tes Individu dan Umpan balik) dapat dioperasikan dengan baik.				
9	Media komik digital mudah digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi di kelas.				
10	Komik digital ini membantu guru mengkonkretkan materi penanaman karakter yang abstrak.				
Manfaat					
11	Komik digital membantu guru menampilkan contoh perilaku resiliensi secara konkret kepada peserta didik.				
12	Penyampaian materi menggunakan media komik digital lebih efisien dari segi waktu.				
13	Media komik digital praktis digunakan tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit.				
14	Guru tertarik menggunakan komik digital ini secara berkelanjutan pada kegiatan pembelajaran.				
15	Penyampaian menggunakan media komik digital dapat memusatkan perhatian dan mendukung penguatan antusiasme peserta didik.				

E. Komentar dan Saran Validator

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,2026
Guru Kelas V

(.....)

Lampiran 11 Instrumen Kepraktisan Siswa

LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN SISWA MEDIA KOMIK DIGITAL

A. Identitas Responden

Hari/Tanggal :
 Nama Siswa :
 Kelas/No Absen :

B. Petunjuk Penilaian

1. Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan pelan-pelan dan teliti.
2. Berilah tanda centang (:) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan perasaanmu setelah membaca komik digital.
3. Keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju (Pilih ini jika kamu sangat merasakan hal tersebut)
 S = Setuju (Pilih ini jika kamu merasakan hal tersebut)
 TS = Tidak Setuju (Pilih ini jika kamu kurang/tidak merasakan hal tersebut)
 STS = Sangat Tidak Setuju (Pilih ini jika kamu sama sekali tidak merasakan hal tersebut)
4. Jawablah dengan jujur dan jangan takut salah, karena jawabanmu tidak akan memengaruhi nilai rapormu.

C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Materi					
1	Materi dan pesan moral yang disampaikan di dalam komik jelas dan mudah dipahami.				
2	Saya lebih cepat mengerti tentang sikap pantang menyerah (resiliensi) setelah membaca komik ini.				
3	Tampilan gambar tokoh dan warna pada komik menarik perhatian saya.				
Media					
4	Tulisan di dalam balon percakapan tokoh-tokohnya mudah saya baca.				
5	Saya senang dengan bentuk komik digital ini karena seru untuk dilihat.				
6	Saya bisa membalik halaman komik di layar (HP/Laptop) dengan lancar.				

7	Tombol untuk bermain <i>Game</i> , <i>Tes Individu</i> , dan <i>Umpan balik/feedback</i> mudah ditekan dan tidak macet.				
Manfaat					
8	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari nilai Tri Hita Karana (THK) menggunakan komik digital ini.				
9	Saya merasa bersemangat dan tidak bosan saat belajar menggunakan komik digital.				
10	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh cerita tentang Made, Chandra, dan teman-temannya.				
11	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih banyak dengan menggunakan komik digital.				
12	Saya mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dengan adanya fitur interaktif (<i>Game</i> dan <i>Tes</i>).				
13	Saya lebih mudah mengingat pelajaran sekolah setelah membaca cerita dari komik digital ini.				
14	Komik digital ini membuat saya penasaran dan ingin tahu kelanjutan ceritanya.				
15	Media komik digital ini menarik untuk sering digunakan pada saat jam pelajaran di sekolah.				

F. Pesan untuk Komik Ini

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,2026

Siswa Kelas V

(.....)

Lampiran 12 Instrumen Sikap Spiritual

KUESIONER PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL SISWA**A. Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

No :

B. Petunjuk

- Jawablah pernyataan dengan jujur.
- Bacalah dengan cermat setiap pernyataan.
- Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (:) pada kolom jawaban yang menggambarkan keadaanmu sesuai pernyataan!
- Jika jawabanmu keliru, coretlah jawaban yang salah, lalu berilah tanda centang (:) pada jawaban yang benar!

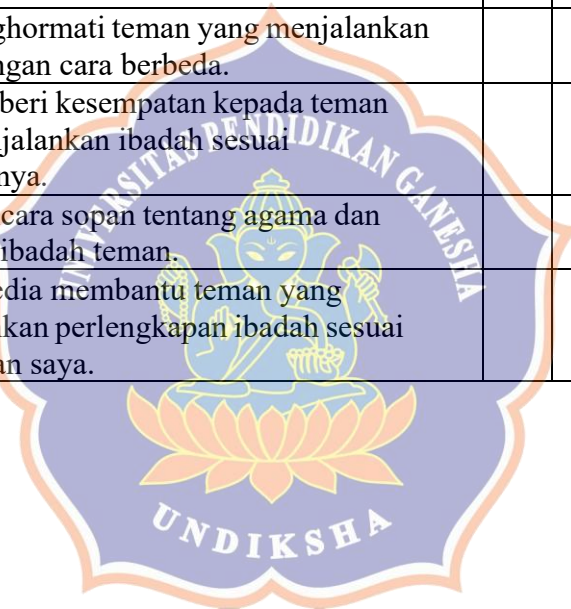
Keterangan:

- SL = Selalu
- SR = Sering
- KK = Kadang-kadang
- JR = Jarang
- TP = Tidak Pernah

C. Pernyataan


No	Pernyataan	SL	SR	KK	JR	TP
1	Saya menjalankan ibadah sesuai ajaran agama yang saya anut.					
2	Saya melaksanakan ibadah dengan tertib dan sungguh-sungguh.					
3	Saya berusaha melaksanakan ibadah tepat waktu sesuai kebiasaan agama saya.					
4	Saya mengikuti kegiatan keagamaan di sekolah sesuai agama atau keyakinan saya.					
5	Saya menjaga sikap sopan saat kegiatan keagamaan berlangsung.					
6	Saya bersedia membantu persiapan kegiatan keagamaan di sekolah sesuai kemampuan saya.					
7	Saya mengucapkan syukur kepada Tuhan atas kebaikan yang saya terima.					
8	Saya mengucapkan terima kasih ketika mendapat bantuan dari guru, teman, atau keluarga.					
9	Saya menjaga kebersihan lingkungan sekolah sebagai rasa syukur kepada Tuhan.					

10	Saya menerima teman yang memiliki agama, budaya, kebiasaan, atau sifat yang berbeda.					
11	Saya mau bekerja sama dengan teman yang berbeda agama, budaya, atau kebiasaan.					
12	Saya berdoa atau sembahyang sebelum memulai kegiatan belajar.					
13	Saya berdoa atau bersyukur setelah menyelesaikan kegiatan belajar.					
14	Saya mengikuti doa atau hening sejenak dengan tenang saat kegiatan sekolah dimulai dan diakhiri.					
15	Saya mengingatkan teman dengan sopan untuk mengikuti doa atau hening sesuai keyakinannya.					
16	Saya menjaga ketenangan ketika teman sedang beribadah.					
17	Saya menghormati teman yang menjalankan ibadah dengan cara berbeda.					
18	Saya memberi kesempatan kepada teman untuk menjalankan ibadah sesuai keyakinannya.					
19	Saya berbicara sopan tentang agama dan kebiasaan ibadah teman.					
20	Saya bersedia membantu teman yang membutuhkan perlengkapan ibadah sesuai kemampuan saya.					



Lampiran 13 Instrumen Sikap Resiliensi

KUESIONER PENILAIAN SIKAP RESILIENSI SISWA**A. Identitas Responden**

Nama :

Kelas :

No :

B. Petunjuk

Angket ini berisi pernyataan tentang cara kamu menghadapi tantangan, masalah, dan kegiatan sehari-hari di sekolah. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda centang pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan dirimu. Jawablah dengan jujur. Tidak ada jawaban benar atau salah.

Keterangan:

- SL = Selalu
- SR = Sering
- KK = Kadang-kadang
- JR = Jarang
- TP = Tidak Pernah

C. Pernyataan

No	Pernyataan	SL	SR	KK	JR	TP
1	Saya dapat menenangkan diri ketika mulai marah kepada teman.					
2	Saya berbicara baik-baik ketika merasa tidak diperlakukan adil.					
3	Saya tetap memperhatikan tugas meskipun ada hal lain yang menarik perhatian saya.					
4	Saya berusaha kembali fokus belajar setelah perhatian saya teralihkan.					
5	Saya berusaha tenang ketika menghadapi tugas atau masalah yang membuat saya cemas.					
6	Saya mencari cara yang baik untuk menenangkan diri saat menghadapi kesulitan.					
7	Saya menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain.					
8	Saya tetap ikut menyelesaikan tugas kelompok meskipun ingin melakukan hal lain.					
9	Saya berpikir dahulu sebelum mengikuti ajakan teman yang tidak sesuai aturan.					

10	Saya memilih tetap bersikap baik ketika teman mengajak melakukan hal yang mengganggu aturan.					
11	Saya yakin dapat menghadapi kesulitan belajar apabila saya berusaha.					
12	Saya percaya kemampuan saya dapat berkembang apabila terus berlatih.					
13	Saya percaya masalah di sekolah dapat diselesaikan dengan cara yang baik.					
14	Saya yakin keadaan dapat menjadi lebih baik apabila saya mau memperbaiki diri.					
15	Saya mencari tahu penyebab masalah sebelum memberi tanggapan.					
16	Saya bertanya kepada guru atau teman agar lebih memahami masalah yang terjadi.					
17	Saya memikirkan beberapa cara sebelum menentukan jalan keluar dari masalah.					
18	Saya mau berdiskusi dengan teman agar masalah kelompok dapat diselesaikan bersama.					
19	Saya membantu teman yang terlihat mengalami kesulitan.					
20	Saya menenangkan teman yang sedang sedih atau kesal dengan kata-kata yang baik.					
21	Saya memperhatikan perasaan teman dari sikap, raut wajah, atau ucapannya.					
22	Saya berusaha memahami perasaan teman sebelum memberi tanggapan.					
23	Saya yakin dapat menyelesaikan masalah yang saya alami.					
24	Saya yakin dapat menemukan jalan keluar, termasuk meminta bantuan guru atau teman bila diperlukan.					
25	Saya percaya dapat berhasil apabila belajar dan berusaha sungguh-sungguh.					
26	Saya percaya diri mencoba tugas baru meskipun awalnya terasa sulit.					
27	Saya belajar dari kesalahan agar menjadi lebih baik.					
28	Saya berani mencoba kegiatan baru yang bermanfaat.					
29	Saya mengambil pelajaran dari pengalaman diri sendiri atau teman untuk memperbaiki diri.					
30	Saya berusaha membiasakan perilaku baik setiap hari, seperti bertanggung jawab, bekerja sama, dan peduli lingkungan.					



Lampiran 14 Hasil Uji Judge 1



**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 : 6740/UN48.10.6/PK.01.03/2026
 Lampiran :
 Hal : Uji Judges

Singaraja, 4 Mei 2026

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

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

Nama : Ni Luh Gita Purnama Sari
 NIM : 2211031024
 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.



Kesra Jurusan,

 I Nyoman Laha Jayanta
 NIP. 198601102015041001



**Balai
Tertifikasi
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 setelah disandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BafE
 • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural Mindset* Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek tampilan, tipografi dan interaktifitas.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

D. Kesimpulan

Instrumen validasi ahli materi dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6. 7. 2026
 Judge



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN SISWA

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Angket uji kepraktisan siswa yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek materi, media, dan manfaat pembelajaran/respons siswa.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2		
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Angket uji kepraktisan siswa dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6-5-2026
 Judge



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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUESIONER PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL SISWA**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Kuesioner penilaian sikap spiritual siswa yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan dimensi ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, serta toleransi dalam beribadah, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik responden.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Kuesioner penilaian sikap spiritual siswa dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6-9-2026
 Judge



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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUESIONER PENILAIAN SIKAP RESILIENSI SISWA**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh Judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Kuesioner penilaian sikap resiliensi siswa yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan dimensi regulasi emosi, kontrol impuls, optimisme, kemampuan menganalisis masalah, empati, efikasi diri, dan reaching out, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik responden.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	
21	✓	
22	✓	
23	✓	
24	✓	
25	✓	
26	✓	
27	✓	
28	✓	
29	✓	
30	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Kuesioner penilaian sikap resiliensi siswa dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 - 9 - 2026
 Judge



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

Lampiran 15 Hasil Uji Judge 2





**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 : 6741/UN48.10.6/PK.01.03/2026 / Singaraja, 4 Mei 2026
 Lampiran : -
 Hal : Uji Judges

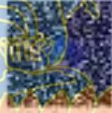
Yth.
 Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
 di tempat

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

Nama : Ni Luh Gita Purnama Sari
 NIM : 2211031024
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar (PND) AS
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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



Ketua Jurusan,

 I Nyoman Loba Jayanta
 NIP. 198601102015041001

 Belas 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 terdapat ditandatanganinya secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan Bakti
 • Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Instrumen validasi ahli media yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural Mindset* Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek tampilan, tipografi dan interaktifitas.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2		
3		
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Instrumen validasi ahli materi dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2026
 Judge


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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Instrumen validasi ahli materi yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek materi, integrasi nilai lokal, dan kebahasaan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2		
3		
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Instrumen validasi ahli materi dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2026
 Judge

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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN GURU

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Angket uji kepraktisan guru yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek materi, media, dan manfaat penggunaan.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Angket uji kepraktisan guru dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2026
 Judge

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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN SISWA

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Angket uji kepraktisan siswa yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan aspek materi, media, dan manfaat pembelajaran/respons siswa.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Angket uji kepraktisan siswa dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2026
 Judge


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

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
KUESIONER PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL SISWA**

A. Pengantar

1. Lembar penilaian oleh judge ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kelayakan Kuesioner penilaian sikap spiritual siswa yang digunakan dalam penelitian berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis Sociocultural Mindset Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD".
2. Informasi kelayakan instrumen didasarkan pada kesesuaian butir dengan dimensi ketaatan beribadah, berperilaku syukur, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan, serta toleransi dalam beribadah, kejelasan bahasa, dan kesesuaian dengan karakteristik responden.

B. Petunjuk Penilaian

1. Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia untuk setiap nomor pernyataan.
2. Pilih Relevan apabila butir sesuai dengan indikator dan pilih Tidak Relevan apabila butir kurang/tidak sesuai.
3. Catatan perbaikan dapat dituliskan pada kolom catatan, kemudian berikan kesimpulan kelayakan instrumen.

C. Penilaian

Nomor Pernyataan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
1	✓	
2	✓	
3	✓	
4	✓	
5	✓	
6	✓	
7	✓	
8	✓	
9	✓	
10	✓	
11	✓	
12	✓	
13	✓	
14	✓	
15	✓	
16	✓	
17	✓	
18	✓	
19	✓	
20	✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Kuesioner penilaian sikap spiritual siswa dinyatakan:

- (✓) Layak digunakan tanpa revisi
 () Layak digunakan dengan revisi
 () Tidak layak digunakan

Singaraja, 6 Mei 2026
 Judge

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

Lampiran 16 Surat Keterangan Uji Ahli Materi 1

**SURAT KETERANGAN UJI *VALIDITAS* MATERI I**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
 NIP : NIP. 197612142009122002
 Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : NI Luh Gita Purnama Sari
 NIM : 2211031024
 Prodi : SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *validitas* materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 19 Mei 2026

Ahli,

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

Lampiran 17 Hasil Validasi Ahli Materi 1

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural Mamber Bermuatan THK* untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediaannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden : Dr. Ni Wayan Rah
 Bidang Keahlian : IPA SD
 Tanggal Penilaian :

Tabel Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP/TP Pendidikan Pancasila kelas V SD.			✓	
2		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.				✓
3		Ketepatan konsep materi yang berkaitan dengan sikap spiritual, resiliensi, dan Tri Hita Karana.				✓

4		Kelengkapan dan kedalaman materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.			✓	
5		Keruntutan penyajian materi melalui alur cerita komik digital interaktif.			✓	
6		Kejelasan pesan pembelajaran dalam mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa.			✓	
7		Kesesuaian situasi, contoh, dan konflik cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.				✓
8		Kesesuaian Game, Tes Individu, dan Umpan Balik dengan materi, nilai THK, sikap spiritual, dan resiliensi.				✓
9	Integrasi nilai lokal	Kesesuaian cerita dengan pendekatan <i>sociocultural mindset</i> peserta didik.			✓	
10		Ketepatan muatan nilai Parahyangan sebagai hubungan harmonis manusia dengan Tuhan.				✓
11		Ketepatan muatan nilai Pawongan sebagai hubungan harmonis manusia dengan sesama.				✓
12		Ketepatan muatan nilai Palemahan sebagai hubungan harmonis manusia dengan lingkungan.				✓
13	Kebahasaan	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi dan pesan cerita.			✓	
14		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD.				✓
15		Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, struktur kalimat, dan istilah lokal/Bahasa Bali.			✓	
Jumlah						
Total Keseluruhan						

D. Komentar dan Saran Validator

1. Lengkapi dg CP dan tujuan pembelajaran
2. Identitas muatan pembelajaran tambah pada cover

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital interaktif:

Penilaian Ahli Materi:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
- (✓) Dapat digunakan dengan revisi
- () Belum dapat digunakan



Singaraja, 25-5-2026
Validator

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

Lampiran 18 Surat Keterangan Uji Ahli Materi 2

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA	
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman www.fip.undiksha.ac.id	

SURAT KETERANGAN *VALIDITAS* MATERI II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Gita Purnama Sari
NIM : 2211031024
Prodi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji *validitas* materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagai mestinya.

Singaraja, 19 Mei 2026
Ahli,

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

Lampiran 19 Hasil Validasi Ahli Materi 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural Mindset* Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden :

Bidang Keahlian :

Tanggal Penilaian :

Tabel Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Materi	Kesesuaian materi dengan CP/IP Pendidikan Pancasila kelas V SD.			✓	
2		Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V SD.				✓
3		Ketepatan konsep materi yang berkaitan dengan sikap spiritual, resiliensi, dan Tri Hita Karana.				✓

4		Kelengkapan dan kedalaman materi untuk mencapai tujuan pembelajaran.			✓
5		Keruntutan penyajian materi melalui alur cerita komik digital interaktif.			✓
6		Kejelasan pesan pembelajaran dalam mendukung penguatan sikap spiritual dan resiliensi siswa.			✓
7		Kesesuaian situasi, contoh, dan konflik cerita dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.			✓
8		Kesesuaian Game, Tes Individu, dan Umpan Balik dengan materi, nilai THK, sikap spiritual, dan resiliensi.			✓
9	Integrasi nilai lokal	Kesesuaian cerita dengan pendekatan <i>sociocultural mindset</i> peserta didik.			✓
10		Ketepatan muatan nilai Parahyangan sebagai hubungan harmonis manusia dengan Tuhan.			✓
11		Ketepatan muatan nilai Pawongan sebagai hubungan harmonis manusia dengan sesama.			✓
12		Ketepatan muatan nilai Palemahan sebagai hubungan harmonis manusia dengan lingkungan.			✓
13	Kebahasaan	Kejelasan bahasa yang digunakan dalam menyampaikan materi dan pesan cerita.		✓	
14		Kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas V SD.			✓
15		Ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, struktur kalimat, dan istilah lokal/Bahasa Bali.		✓	
Jumlah					
Total Keseluruhan					

D. Komentar dan Saran Validator

Tambahkan CP dan TP, tambahkan pesan moral
 Abusian lebih.

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital interaktif:

Penilaian Ahli Materi:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
 (✓) Dapat digunakan dengan revisi
 () Belum dapat digunakan

Singaraja, 2026

Validator



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



Lampiran 20 Surat Keterangan Uji Ahli Media 1

	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: fiip@undiksha.ac.id Laman: www.fiip.undiksha.ac.id	
	<hr/>	
Nomor : 7607/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Lampiran : - Hal : Validasi Media Pembelajaran	Singaraja, 18 Mei 2026	
Yth. Dr. Ni Wayan Rati, 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 : Ni Luh Gita Permata Sari NIM : 2211031004 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDID		
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
<div style="text-align: center;">  </div>		
<div style="text-align: right;"> Wakil Jurusan,  Nyoman Laha Jayanta NIP. 198601102015041001 </div>		
	Catatan: • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 3 ayat 1 "Teknologi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah" • Dokumen ini tersandi menggunakan sistem elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BIRI • Surat ini dapat dibuktikan keabsahannya dengan menggunakan qr code yang telah tertera	

Lampiran 21 Hasil Validasi Ahli Media 1

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Socio-cultural Mindset* Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediaannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden : Dr. NI WAYAN Rahi
 Bidang Keahlian : PAIKS
 Tanggal Penilaian : 29.5.2025

Tabel Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
2		Keterpaduan gambar dengan isi cerita dan materi pembelajaran.				✓
3		Kejelasan susunan panel komik dalam mendukung alur cerita.			✓	

4		Ketepatan tata letak gambar, teks, tombol, dan elemen visual lainnya.			✓
5		Kemenarikannya tampilan komik digital interaktif dalam memotivasi peserta didik belajar.			✓
6		Keserasian pemilihan warna pada media komik digital interaktif.			✓
7	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik peserta didik.			✓
8		Kesesuaian ukuran huruf terhadap keterbacaan teks.		✓	
9		Kejelasan tampilan teks pada setiap bagian komik.		✓	
10		Ketepatan penempatan teks agar tidak mengganggu gambar dan kenyamanan membaca.			✓
11		Kejelasan alur membaca dari satu panel ke panel berikutnya.		✓	
12	Teknis	Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media.			✓
13		Keberfungsian fitur interaktif berupa Game, Tes Individu, dan Umpar Balik.			✓
14		Kelancaran akses media komik digital melalui tautan web pada perangkat peserta didik.			✓
15		Kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun penggunaan berulang.			✓
		Jumlah			
		Total Keseluruhan			

D. Komentar dan Saran Validator

- 1) Editing → ada penggunaan kata "Gembul" pada komik dan itu yg mengecewakan bu guru.
 ⇒ Penggunaan nama bukan mengedukasi.
 2) Lengkapi identitas pengembang / penulis

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital interaktif:

Penilaian Ahli Media:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
- (✓) Dapat digunakan dengan revisi
- () Belum dapat digunakan

Singaraja, 29.5.2026

Validator



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

NIP. 197612142009122002



Lampiran 22 Surat Keterangan Uji Ahli Media 2

	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 Lampiran Hal	: 7608/UN48.10.6/PK.01.03/2026 : - : Validasi Media Pembelajaran	Singaraja, 18 Mei 2026
Yth. Ni Wayan Eka Widiastini, 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 NIM Program Studi Jurusan	: Ni Lulu Gita Purnama Sari : 2211031024 : Pendidikan Guru Sekolah Dasar : Pendidikan Dasar PENDAS	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
		
Ketua Jurusan,  I Nyoman Laha Jayanta NIP. 198601102015041001		

Lampiran 23 Hasil Validasi Ahli Media 2

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Pengantar

Lembar penilaian ini disusun untuk mengetahui pendapat, evaluasi, dan saran Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berupa komik. Media ini dikembangkan untuk keperluan penelitian yang berjudul "Pengembangan Komik Digital Berbasis *Sociocultural Mindset* Bermuatan THK untuk Meningkatkan Sikap Spiritual dan Resiliensi Siswa SD". Penilaian, kritik, dan saran dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai dasar pertimbangan untuk memperbaiki dan menyempurnakan kualitas komik digital ini sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Atas waktu, perhatian, dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Penilaian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan di dalam tabel dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor yang dinilai paling sesuai dengan produk yang dikembangkan.
2. Pedoman kriteria skala penilaian adalah sebagai berikut:
 4 = Sangat sesuai
 3 = Sesuai
 2 = Kurang sesuai
 1 = Tidak sesuai
3. Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan skor 2 atau 1, mohon kesediaannya untuk memberikan catatan saran perbaikan pada kolom komentar di bagian akhir instrumen ini agar media dapat direvisi menjadi lebih baik.

C. Identitas Responden

Nama Responden :
 Bidang Keahlian :
 Tanggal Penilaian :

Tabel Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan	Kesesuaian gambar/ilustrasi dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.				✓
2		Keterpaduan gambar dengan isi cerita dan materi pembelajaran.				✓
3		Kejelasan susunan panel komik dalam mendukung alur cerita.				✓

4		Ketepatan tata letak gambar, teks, tombol, dan elemen visual lainnya.				✓
5		Kemenarikan tampilan komik digital interaktif dalam memotivasi peserta didik belajar.				✓
6		Keserasian pemilihan warna pada media komik digital interaktif.		✓		
7	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan karakteristik peserta didik.				✓
8		Kesesuaian ukuran huruf terhadap keterbacaan teks.		✓		
9		Kejelasan tampilan teks pada setiap bagian komik.		✓		
10		Ketepatan penempatan teks agar tidak mengganggu gambar dan kenyamanan membaca.		✓		
11		Kejelasan alur membaca dari satu panel ke panel berikutnya.				✓
12	Teknis	Kemudahan penggunaan tombol navigasi pada media.				✓
13		Keberfungsian fitur interaktif berupa Quiz, Tes Individu, dan Umpun Balik.				✓
14		Kelancaran akses media komik digital melalui tautan web pada perangkat peserta didik.				✓
15		Kepraktisan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran di kelas maupun penggunaan berulang.				✓
		Jumlah				
		Total Keseluruhan				

D. Komentar dan Saran Validator

Komik bisa dilengkapi dengan profil pengembang, tulisan lebih jelas/karakter huruf jelas.

Kesimpulan

Kesimpulan secara umum tentang media komik digital interaktif:

Penilaian Ahli Media:

- () Dapat digunakan tanpa revisi
- (✓) Dapat digunakan dengan revisi
- () Belum dapat digunakan

Singaraja, 2026

Validator



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



Lampiran 24 Hasil Kepraktisan Guru

LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN GURU MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Pengantar

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai kepraktisan Media Komik Digital Interaktif dalam pembelajaran. Penilaian dan saran dari Bapak/Ibu sangat berarti bagi penyempurnaan media ini.

B. Petunjuk Penilaian

- Berilah tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang paling sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu setelah menggunakan Media Komik Digital Interaktif ini.
- Keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju (Nilai 4)
 S = Setuju (Nilai 3)
 TS = Tidak Setuju (Nilai 2)
 STS = Sangat Tidak Setuju (Nilai 1)
- Apabila Bapak/Ibu memberikan penilaian TS atau STS (Nilai 2 atau 1), mohon kesediaannya untuk memberikan saran dan keterangan terkait kekurangan media pada kolom komentar di bagian bawah.

C. Identitas Responden

Hari/Tanggal :

Nama Guru :

Rabu, 3 Juni 2026

Rahmawati, S.Pd.

D. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Materi					
1	Media komik digital menyajikan materi secara terstruktur.	✓			
2	Pesan moral dan <i>sociocultural mindset</i> disajikan dengan baik melalui alur cerita.	✓			
3	Materi Tri Hita Karana (THK), sikap spiritual, dan resiliensi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas V.	✓			
4	Contoh penyelesaian konflik dalam komik relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.		✓		
Media					
5	Tampilan visual komik representatif dan menarik.	✓			
6	Tulisan pada media komik digital terina, jelas dan mudah dibaca.	✓			
7	Warna pada komik digital harmonis dan tidak mencolok sehingga nyaman untuk dilihat.	✓			
8	Media komik digital beserta fitur interaktifnya (Game, Tes Individu dan Umpan balik) dapat dioperasikan dengan				

	baik.		✓		
9	Media komik digital mudah digunakan oleh guru dalam menjelaskan materi di kelas.		✓		
10	Komik digital ini membantu guru mengkonkretkan materi penanaman karakter yang abstrak.		✓		
Manfaat					
11	Komik digital membantu guru menampilkan contoh perilaku resiliensi secara konkret kepada peserta didik.	✓			
12	Penyampaian materi menggunakan media komik digital lebih efisien dari segi waktu.		✓		
13	Media komik digital praktis digunakan tanpa memerlukan persiapan teknis yang rumit.	✓			
14	Guru tertarik menggunakan komik digital interaktif ini secara berkelanjutan pada kegiatan pembelajaran.	✓			
15	Penyampaian menggunakan media komik digital dapat memusatkan perhatian dan meningkatkan antusiasme peserta didik.	✓			

E. Komentar dan Saran Validator

Penggunaan media pembelajaran berupa komik digital sangat membantu proses belajar siswa dikarenakan tampilan yang menarik dapat menarik minat belajar siswa.



Singaraja, 3 Juni 2026
Guru Kelas V

Ketut Eli Maradenisfel.

Lampiran 25 Hasil Kepraktisan Siswa

LEMBAR ANGKET UJI KEPRAKTISAN SISWA MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF

A. Identitas Responden

Hari/Tanggal : Rabu 3 Juni 2026
 Nama Siswa : Iqeda Melia dhanur ingesana
 Kelas/No Absen : Dima 1/2

B. Petunjuk Penilaian

- Bacalah setiap pernyataan di bawah ini dengan pelan-pelan dan teliti.
- Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang paling sesuai dengan perasaanmu setelah membaca komik digital interaktif.
- Keterangan skala penilaian adalah sebagai berikut:
 SS = Sangat Setuju (Pilih ini jika kamu sangat merasakan hal tersebut)
 S = Setuju (Pilih ini jika kamu merasakan hal tersebut)
 TS = Tidak Setuju (Pilih ini jika kamu kurang/tidak merasakan hal tersebut)
 STS = Sangat Tidak Setuju (Pilih ini jika kamu sama sekali tidak merasakan hal tersebut)
- Jawablah dengan jujur dan jangan takut salah, karena jawabanmu tidak akan memengaruhi nilai rapormu.

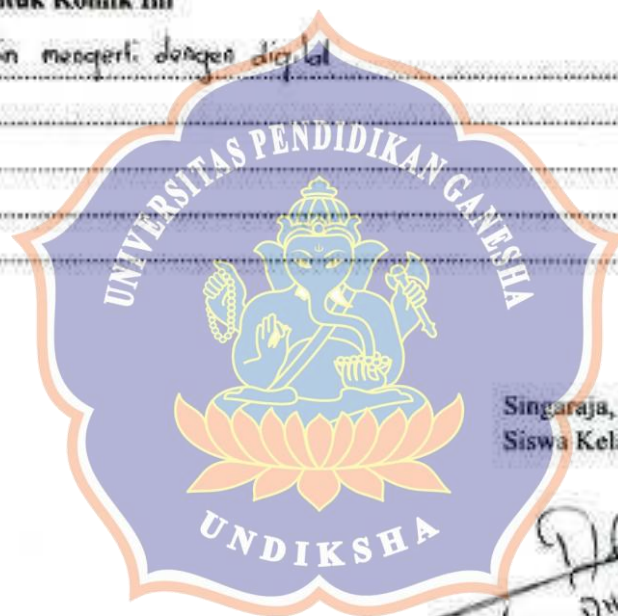
C. Tabel Penilaian

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
Materi					
1	Materi dan pesan moral yang disampaikan di dalam komik jelas dan mudah dipahami.	✓			
2	Saya lebih cepat mengerti tentang sikap pantang menyerah (resiliensi) setelah membaca komik ini.		✓		
3	Tampilan gambar tokoh dan warna pada komik menarik perhatian saya.	✓			
Media					
4	Tulisan di dalam balon percakapan tokoh-tokohnya mudah saya baca.		✓		
5	Saya senang dengan bentuk komik digital ini karena seru untuk dilihat.	✓			
6	Saya bisa membalik halaman komik di layar (HP/Laptop) dengan lancar.	✓			
7	Tombol untuk bermain Game, Tes Individu, dan Umpan balik/feedback mudah ditekan dan tidak macet.	✓			
Manfaat					
8	Saya merasa senang dan nyaman mempelajari nilai Tri Hita Karana (THK) menggunakan komik digital ini.		✓		

9	Saya merasa bersemangat dan tidak bosan saat belajar menggunakan komik digital.	✓			
10	Saya memperhatikan dengan sungguh-sungguh cerita tentang Made, Chandra, dan teman-temannya.		✓		
11	Saya tertarik dan termotivasi untuk belajar lebih banyak dengan menggunakan komik digital.	✓			
12	Saya mendapatkan pengalaman baru yang menyenangkan dengan adanya fitur interaktif (Game dan Tes).	✓			
13	Saya lebih mudah mengingat pelajaran sekolah setelah membaca cerita dari komik digital ini.		✓		
14	Komik digital ini membuat saya penasaran dan ingin tahu kelanjutan ceritanya.	✓			
15	Media komik digital ini menarik untuk sering digunakan pada saat jam pelajaran di sekolah.	✓			

F. Pesan untuk Komik Ini

Saya makin mengerti dengan digital



Singaraja, 3 Juni 2026
Siswa Kelas V

[Signature]
Dharmawati

Lampiran 26 Data Pre-Test Spiritual Siswa

5	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Tota l
1	4	3	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	2	1	3	3	4	3	2	4	53
2	3	2	2	3	3	2	1	2	2	3	2	3	2	2	3	1	2	2	4	2	46
3	3	2	1	3	2	3	1	2	3	3	1	1	2	3	2	3	2	3	3	2	45
4	1	2	1	1	1	1	1	2	3	2	3	1	1	2	1	1	2	1	2	1	30
5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	25
6	2	3	1	2	1	1	3	2	2	3	3	1	2	1	2	4	2	2	2	2	41
7	1	3	3	2	2	3	3	2	3	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	47
8	1	1	2	2	3	3	3	3	2	1	2	4	2	1	2	3	1	3	2	3	44
9	3	4	2	2	4	2	4	2	2	2	2	3	2	3	1	2	2	4	1	2	49
10	1	2	2	3	1	2	3	2	1	2	1	3	2	2	2	2	3	2	1	2	39
11	1	2	1	3	1	1	2	2	3	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	34
12	3	1	2	2	2	2	3	2	2	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	1	36
13	2	2	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	3	1	54
14	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	5	2	3	3	3	4	61
15	2	2	1	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	4	3	49
16	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	3	2	1	3	1	2	2	3	2	2	39
17	2	3	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	4	3	1	3	1	2	47
18	1	2	2	1	2	2	3	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	34
19	2	2	2	2	1	1	3	2	2	1	2	1	1	1	1	2	3	1	2	1	33
20	4	1	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	1	1	3	2	1	3	1	43

$\frac{2}{1}$	2	3	3	3	4	3	2	2	1	2	3	3	4	5	3	3	2	2	4	3	57
$\frac{2}{2}$	2	1	1	1	1	3	3	2	2	1	2	3	3	3	2	2	1	2	2	2	39
$\frac{2}{3}$	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	1	3	2	1	42
$\frac{2}{4}$	2	1	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	3	3	1	2	1	2	2	2	42
$\frac{2}{5}$	2	1	2	2	1	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	3	2	2	1	2	33
$\frac{2}{6}$	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	22
$\frac{2}{7}$	1	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	29
$\frac{2}{8}$	2	2	1	2	2	1	2	1	2	3	3	2	4	3	1	2	1	2	3	3	42
$\frac{2}{9}$	1	2	3	2	3	3	3	2	1	2	4	1	1	4	2	1	1	1	2	2	41
$\frac{3}{0}$	1	1	3	2	3	1	1	1	1	2	3	3	1	3	2	3	2	1	2	2	38
$\frac{3}{1}$	2	2	2	1	1	2	2	1	1	3	2	1	3	3	3	3	2	1	2	2	39
$\frac{3}{2}$	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	1	2	3	1	1	1	3	2	2	39
$\frac{3}{3}$	2	3	3	3	2	3	3	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	43

Lampiran 27 Data Post-Test Spiritual Siswa

5	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Tota l
1	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	94
2	4	5	4	4	5	2	4	4	3	4	5	5	4	3	3	3	5	2	5	5	79
3	3	2	4	3	3	4	3	1	5	4	3	4	2	1	3	5	5	5	5	5	70
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	94
5	3	5	3	5	5	5	5	5	5	5	3	3	5	1	5	5	5	1	5	5	84
6	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
7	4	4	4	4	4	5	3	3	3	4	3	3	4	3	3	5	5	5	5	5	79
8	5	5	4	2	5	4	4	1	5	3	4	4	1	2	3	4	3	5	5	5	74
9	2	5	4	5	3	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	4	5	5	89
10	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
11	5	3	3	5	3	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	88
12	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
13	5	3	2	3	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	3	2	4	5	2	3	75
14	4	5	3	4	5	3	5	4	4	3	4	5	4	3	2	4	4	4	3	5	78
15	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	92
16	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	5	5	5	5	5	5	91
17	4	4	5	3	4	2	3	4	4	5	2	5	5	4	3	2	4	3	2	2	70
18	4	5	4	5	5	3	5	5	4	5	3	5	5	5	5	5	4	5	4	5	91
19	4	5	5	4	3	4	5	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4	3	5	5	88
20	5	4	4	5	2	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	90

$\frac{2}{1}$	5	4	3	4	3	5	4	5	4	4	5	3	4	5	3	5	5	5	5	5	86
$\frac{2}{2}$	2	5	2	4	3	5	2	2	2	5	4	1	2	3	4	2	5	5	5	5	68
$\frac{2}{3}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	5	98
$\frac{2}{4}$	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	4	5	5	5	5	5	93
$\frac{2}{5}$	3	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	3	5	3	5	5	5	5	5	90
$\frac{2}{6}$	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5	5	97
$\frac{2}{7}$	5	4	5	5	3	3	5	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	88
$\frac{2}{8}$	5	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	5	4	5	4	4	5	4	4	5	80
$\frac{2}{9}$	5	4	5	5	3	3	5	3	4	4	2	5	4	4	4	5	4	4	5	5	83
$\frac{3}{0}$	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	78
$\frac{3}{1}$	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	5	84
$\frac{3}{2}$	4	5	5	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	4	88
$\frac{3}{3}$	5	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	93

Lampiran 28 Data Pre-Test Resiliensi Siswa

Res pon den	So al 1	So al 2	So al 3	So al 4	So al 5	So al 6	So al 7	So al 8	So al 9	So al 10	So al 11	So al 12	So al 13	So al 14	So al 15	So al 16	So al 17	So al 18	So al 19	So al 20	So al 21	So al 22	So al 23	So al 24	So al 25	So al 26	So al 27	So al 28	So al 29	So al 30	T ot al
1	2	5	1	4	2	2	3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	5	5	3	2	2	1	5	74
2	2	1	3	3	3	4	1	2	2	1	3	4	2	2	3	2	2	3	1	3	3	3	1	3	1	1	4	4	4	2	73
3	2	1	3	3	3	2	1	3	3	5	1	2	4	2	2	1	3	4	3	4	3	1	3	1	3	1	3	1	2	2	72
4	3	1	2	1	2	2	1	3	2	3	3	2	4	3	3	2	2	1	5	1	2	1	2	3	3	1	2	2	3	2	67
5	2	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	5	3	3	3	2	4	3	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	1	67
6	5	2	2	3	1	3	1	2	1	3	2	5	3	3	2	2	2	4	1	5	3	2	3	2	2	2	1	2	5	2	76
7	3	2	1	4	1	2	5	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	1	1	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	73
8	1	5	2	3	2	3	1	1	3	2	1	5	1	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	5	5	3	3	3	4	1	70
9	1	2	1	2	2	2	2	1	3	3	3	1	2	3	1	2	1	1	1	2	2	4	2	1	3	1	1	5	3	2	60
10	1	2	2	4	2	1	4	3	1	1	2	1	3	3	1	3	3	4	3	3	1	1	1	5	3	4	2	3	1	1	69
11	2	2	2	2	2	2	5	2	3	1	2	2	3	2	2	4	3	2	1	1	1	1	5	1	2	1	3	1	1	1	62
12	2	2	3	2	2	3	3	1	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	1	3	2	4	2	2	1	2	2	3	2	1	63
13	3	1	3	3	4	3	1	2	2	3	2	3	1	2	2	2	1	5	3	3	2	4	3	5	1	2	2	3	2	1	74
14	2	3	2	5	2	2	3	2	2	2	4	5	3	2	3	1	2	2	2	2	5	1	3	1	1	1	5	3	4	1	76
15	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	3	2	4	1	1	2	1	2	2	1	3	2	2	4	4	1	65
16	1	4	1	3	2	2	2	4	1	1	3	2	2	5	2	3	5	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	1	2	2	80
17	4	2	2	1	2	3	1	1	2	2	2	4	1	2	3	4	4	1	3	3	2	1	1	3	1	2	2	3	2	1	65
18	2	2	3	2	3	2	4	3	2	2	2	4	1	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	1	2	4	5	5	1	3	76

19	4	4	3	3	3	2	3	2	1	1	4	3	1	3	2	3	2	1	1	1	1	1	1	3	2	1	2	2	2	1	$\frac{6}{3}$
20	2	4	2	2	4	1	3	2	3	2	2	2	4	4	3	5	3	3	4	2	5	2	2	1	3	2	3	1	2	2	$\frac{8}{0}$
21	1	1	3	5	1	1	2	1	3	2	2	4	4	4	4	2	2	1	1	2	4	2	1	1	3	1	1	2	3	3	$\frac{6}{7}$
22	1	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	5	2	2	2	2	1	2	3	4	5	2	2	1	2	3	1	3	3	1	$\frac{6}{7}$
23	3	3	4	1	3	3	1	2	5	2	2	3	1	2	2	2	3	3	2	4	3	4	2	3	2	2	3	4	3	2	$\frac{7}{9}$
24	1	3	3	4	1	4	2	2	2	5	5	1	2	3	1	1	1	4	2	2	3	2	3	2	2	2	1	1	4	4	$\frac{7}{3}$
25	2	3	4	2	3	3	1	1	3	3	1	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	1	3	3	1	2	3	1	4	5	$\frac{7}{0}$
26	3	4	2	3	4	1	3	1	3	3	3	2	2	4	1	1	5	4	1	5	2	4	4	1	1	2	4	3	2	4	$\frac{8}{2}$
27	2	2	1	5	3	2	2	5	2	1	2	3	3	1	4	3	1	3	5	3	1	2	2	4	2	1	4	5	2	1	$\frac{7}{7}$
28	3	3	5	1	2	2	1	3	2	1	1	3	3	1	3	1	3	3	1	2	3	3	3	4	3	4	2	1	1	2	$\frac{7}{0}$
29	1	1	2	2	2	3	4	4	2	3	4	1	1	3	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	3	2	4	4	2	$\frac{6}{4}$
30	1	3	1	2	2	5	2	2	3	3	1	2	2	3	1	1	5	3	3	4	5	2	3	3	2	3	2	4	2	1	$\frac{7}{6}$
31	1	3	1	5	1	2	5	2	4	3	1	1	2	4	2	2	2	2	3	1	1	3	3	2	2	1	2	5	2	2	$\frac{7}{0}$
32	5	4	5	5	3	2	3	2	3	1	2	3	2	3	1	2	5	3	2	2	3	3	3	2	1	3	2	2	1	2	$\frac{8}{0}$
33	3	2	3	1	5	1	2	4	2	1	5	4	2	1	3	2	1	4	3	2	1	2	4	2	2	3	2	2	3	2	$\frac{7}{4}$

[illegible]

14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	11 5	
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	11 6
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	1 2 8
17	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	11 1
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	11 9
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1 2 0
20	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	4	1 3 3
21	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	1 3 5
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	1 2 6
23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	1 2 4
24	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	11 8
25	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	1 0 6
26	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	11 7
27	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	1 3 0
28	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	1 2 9
29	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	11 4

30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	1 2 3
31	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	4	4	4	5	4	5	5	4	1 3 8
32	4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1 2 4
33	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	1 3 1



Hasil Uji Validitas Butir Kuesioner Sikap Spiritual

		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	Total	
P1	Pearson Correlation		0.779	0.747***	0.730***	0.598*	0.558*	0.841***	0.657**	0.664**	0.876***	0.593*	0.591***	0.360	0.145	0.256	0.272	0.700***	0.401*	0.382*	0.543*	0.777***	
	Sig. (2-tailed)		<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.003	0.428	0.157	0.132	<0.001	0.023	0.031	0.001	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P2	Pearson Correlation	0.679**		0.694*	0.532*	0.304	0.414	0.510	0.520	0.504*	0.608*	0.618*	0.543*	0.196	0.032	0.154	0.198	0.430	0.318	0.156	0.386	0.612*	
	Sig. (2-tailed)			<0.001	0.002	0.099	0.119	0.003	0.002	0.003	<0.001	<0.001	0.001	0.001	0.882	0.661	0.399	0.278	0.114	0.077	0.394	0.029	<0.001
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P3	Pearson Correlation	0.767***	0.694**		0.720***	0.532*	0.660*	0.820***	0.554*	0.548*	0.640*	0.652*	0.747***	0.282*	0.143	0.330	0.398	0.502*	0.625***	0.383*	0.434	0.525*	0.822***
	Sig. (2-tailed)	<0.001	<0.001		<0.001	0.002	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.006	0.066	0.066	0.003	<0.001	0.030	0.113	0.002	<0.001
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P4	Pearson Correlation	0.730***	0.592*	0.720***		0.604*	0.532*	0.679***	0.580**	0.619***	0.637***	0.584***	0.511*	0.289	0.152	0.298	0.282	0.707***	0.349	0.467*	0.441*	0.741***	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.002	<0.001		<0.001	0.002	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.003	0.009	0.006	0.006	0.006	0.001	0.015	0.001	0.007	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P5	Pearson Correlation	0.568*	0.32	0.32	0.532*		0.604**	0.572*	0.439**	0.538*	0.595*	0.485**	0.511**	0.484*	0.236	0.501	0.466*	0.438	0.555*	0.246	0.505*	0.707***	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.060	0.062	<0.001		<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.003	0.005	0.003	0.007	0.013	0.102	<0.001	0.174	<0.001
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P6	Pearson Correlation	0.558*	0.414	0.660*	0.532*		0.577**	0.510*	0.574*	0.654***	0.560*	0.572*	0.579*	0.644***	0.428*	0.491*	0.583*	0.480*	0.318	0.558**	0.431*	0.777***	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.019	<0.001	0.002	<0.001		0.003	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.015	0.004	<0.001	0.005	0.077	<0.001	0.014	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P7	Pearson Correlation	0.841***	0.819***	0.829***	0.679***	0.619***		0.893***	0.701***	0.749***	0.771***	0.747***	0.771***	0.483	0.142	0.436	0.554*	0.640***	0.480***	0.591***	0.760***	0.901***	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001		<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.006	0.053	0.17	0.015	0.013	0.001	0.004	<0.001	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P8	Pearson Correlation	0.657***	0.507*	0.554*	0.580***	0.639*	0.574	0.502*		0.586***	0.610*	0.657*	0.709*	0.556***	0.375*	0.562*	0.475*	0.488*	0.358	0.604**	0.497*	0.765*	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.002	0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.003		<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.035	0.001	0.006	0.005	0.044	<0.001	0.004	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P9	Pearson Correlation	0.644***	0.540*	0.546*	0.619***	0.538*	0.646*	0.596*	0.586**		0.438*	0.387*	0.484*	0.406	0.203	0.375	0.385*	0.393*	0.320	0.495	0.560	0.661**	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.003	0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.005	<0.001		0.012	0.039	0.005	0.057	0.045	0.043	0.041	0.033	0.027	0.005	0.006	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P10	Pearson Correlation	0.676*	0.608	0.640*	0.637***	0.595*	0.560*	0.760*	0.610	0.439*		0.720*	0.497*	0.356	0.205	0.356	0.444	0.517*	0.367*	0.446*	0.362*	0.744*	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.012		<0.001	0.004	0.046	0.259	0.045	0.011	0.002	0.039	0.10	0.042	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P11	Pearson Correlation	0.593*	0.618	0.652*	0.584	0.485	0.572*	0.721*	0.657*	0.367*	0.701*		0.672*	0.367*	0.270	0.389	0.387*	0.498	0.354	0.402*	0.514*	0.747***	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.039	<0.001		<0.001	0.033	0.038	0.018	0.024	0.020	0.047	0.009	0.003	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P12	Pearson Correlation	0.591***	0.543*	0.747***	0.511*	0.513*	0.579*	0.477*	0.793***	0.484*	0.497*	0.672*		0.696***	0.616*	0.615*	0.702*	0.559***	0.400	0.660*	0.619*	0.856*	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	<0.001	<0.001	0.003	0.003	0.001	0.006	<0.001	0.005	0.004	<0.001		<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	0.014	<0.001	<0.001	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P13	Pearson Correlation	0.360	0.196	0.474*	0.289	0.484*	0.614	0.345	0.556*	0.340	0.356	0.367*	0.696*		0.659*	0.666*	0.646	0.433	0.420	0.602*	0.485*	0.703*	
	Sig. (2-tailed)	0.043	0.282	0.006	0.09	0.005	<0.001	0.053	<0.001	0.057	0.048	0.039	<0.001		<0.001	<0.001	<0.001	0.013	0.017	<0.001	0.005	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P14	Pearson Correlation	0.145	0.032	0.330	0.152	0.219	0.429	0.182	0.175	0.32	0.278	0.115	0.035**	0.655**		0.644*	0.705*	0.209	0.333	0.373*	0.526*	0.707***	
	Sig. (2-tailed)	0.288	0.861	0.065	0.06	0.190	0.015	0.117	0.18	0.26	0.25	0.134	<0.001	<0.001		<0.001	<0.001	0.251	0.063	0.035	0.045	0.002	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P15	Pearson Correlation	0.256	0.154	0.238	0.268	0.501**	0.481	0.425	0.562***	0.351	0.358	0.397*	0.616*	0.666***	0.644***		0.703	0.462*	0.473*	0.616*	0.536	0.686*	
	Sig. (2-tailed)	0.157	0.399	0.058	0.098	0.003	0.004	0.015	<0.001	0.045	0.028	0.031	<0.001	<0.001	<0.001		<0.001	0.009	0.006	<0.001	0.002	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P16	Pearson Correlation	0.272	0.198	0.502*	0.292	0.608*	0.593*	0.435*	0.612*	0.313	0.444*	0.397*	0.702*	0.446**	0.705*	0.793**		0.452*	0.516*	0.724*	0.452*	0.722*	
	Sig. (2-tailed)	0.132	0.278	0.036	0.118	0.001	<0.001	0.013	0.004	0.031	0.024	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001		0.009	0.003	<0.001	0.009	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P17	Pearson Correlation	0.700*	0.430	0.625*	0.707***	0.436*	0.480	0.554*	0.616*	0.718*	0.517*	0.708	0.559*	0.189	0.209	0.452	0.452*		0.541**	0.556*	0.686*	0.732*	
	Sig. (2-tailed)	<0.001	0.014	<0.001	<0.001	0.013	0.005	0.001	0.005	0.003	0.002	<0.001	<0.001	0.013	0.251	0.008	0.006	0.001	<0.001	<0.001	<0.001	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P18	Pearson Correlation	0.401	0.219	0.262*	0.489*	0.294	0.316	0.481*	0.395*	0.207	0.367*	0.344	0.430*	0.272	0.373	0.515*	0.541**		0.449	0.486*	0.586**	0.707***	
	Sig. (2-tailed)	0.023	0.077	0.030	0.051	0.102	0.071	0.001	0.044	0.208	0.031	0.047	0.014	0.017	0.003	0.004	0.003	0.001		0.010	0.005	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P19	Pearson Correlation	0.382*	0.156	0.434	0.467*	0.555*	0.558*	0.610*	0.614*	0.646**	0.482	0.660*	0.602**	0.622*	0.373	0.616	0.724	0.556*		0.449	0.500*	0.735*	
	Sig. (2-tailed)	0.031	0.384	0.013	0.007	<0.001	<0.001	0.004	<0.001	0.005	0.010	0.008	<0.001	<0.001	0.035	<0.001	<0.001	<0.001	0.010		0.004	<0.001	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
P20	Pearson Correlation	0.547*	0.396*	0.546*	0.424	0.437*	0.579*	0.471*	0.503*	0.300	0.312*	0.514*	0.483*	0.382*	0.452*	0.686*	0.607*					0.690**	
	Sig. (2-tailed)	0.001	0.029	0.002</																			

***. Correlation is significant at the 0.001 level (2-tailed).

* Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

^{***}. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Lampiran 31 Hasil Uji Efektivitas Sikap Spiritual

Statistik Deskriptif Sikap Spiritual

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Spiritual	33	22	61	41.06	8.646
Posttest Spiritual	33	68	99	86.27	8.783
Valid N (listwise)	33				

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
selisih_spiritual	.096	33	.200 [*]	.971	33	.497
selisih_resiliensi	.087	33	.200 [*]	.976	33	.675

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji t Berpasangan Sikap Spiritual

Paired Samples Test										Significance	
		Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
						Lower	Upper				
Pair 1	Pretest Spiritual - Posttest Spiritual	-45.212	14.206	2.473		-50.249	-40.175	-18.283	32	<.001	<.001

Lampiran 32 Hasil Uji Efektivitas Sikap Resiliensi

Statistik Deskriptif Resiliensi

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Resiliensi	33	60	82	71.33	5.925
Posttest Resiliensi	33	106	138	122.00	7.450
Valid N (listwise)	33				

Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
selisih_spiritual	.096	33	.200 [*]	.971	33	.497
selisih_resiliensi	.087	33	.200 [*]	.976	33	.675

^{*}. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji t Berpasangan Resiliensi

Paired Samples Test										Significance	
Paired Differences											
95% Confidence Interval of the Difference											
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p		
Pair 1 Pretest Resiliensi - Posttest Resiliensi	-50.667	8.358	1.455	-53.630	-47.703	-34.824	32	<.001	<.001		

Lampiran 33 Modul Ajar

MODUL AJAR
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS V

INFORMASI UMUM**A. INFORMASI UMUM MODUL**

Nama Penyusun	Ni Luh Gita Purnama Sari
Instansi/Sekolah	SD Negeri 4 Banyuasri
Tahun Penyusunan	2026
Jenjang / Kelas	SD / V (Fase C)
Mata Pelajaran	PPKn
Alokasi Waktu	2 JP (2 x 35 menit) / 4 kali pertemuan
BAB	Bab 4 - Aku dan Lingkungan Sekitarku
Topik	Topik B: Gotong Royong di Lingkungan Sekitar
Media Pembelajaran	<i>Komik Digital</i> <Satu Sapu Seribu Alasan= berbasis <i>sociocultural mindset</i> bermuatan Tri Hita Karana

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Menunjukkan perilaku gotong royong untuk menjaga persatuan di lingkungan sekolah dan sekitar sebagai wujud bela negara.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia.
- Bergotong royong.
- Mandiri.
- Bernalar kritis.
- Kreatif.
- Berkebinekaan global.

D. SARANA PRASARANA

- Laptop/komputer guru.
- LCD/proyektor dan speaker.
- Chromebook/handphone/laptop peserta didik (jika tersedia).
- Jaringan internet.
- Tautan *Komik Digital* <Satu Sapu Seribu Alasan=.
- LKPD, papan tulis, dan alat tulis.
- Game Wordwall, tes individu Wayground, dan Google Form feedback.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler kelas V SD Negeri 4 Banyuasri.
- Jumlah peserta didik: 33 orang.
- Peserta didik telah mampu membaca teks sederhana dan mengikuti instruksi digital dengan bimbingan guru.

F. STRATEGI PEMBELAJARAN

Pendekatan	<i>Sociocultural mindset</i> bermuatan Tri Hita Karana
-------------------	--

Model Pembelajaran	<i>Problem Based Learning (PBL)</i>
Metode	Tanya jawab, membaca komik digital, diskusi kelompok, presentasi, refleksi, dan penugasan LKPD

KOMPONEN INTI

Tujuan Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik dapat mengidentifikasi bentuk-bentuk perilaku gotong royong di lingkungan sekolah berdasarkan <i>Komik Digital</i> <Satu Sapu Seribu Alasan=>. (Kognitif) • Peserta didik dapat mempraktikkan perilaku gotong royong melalui kegiatan diskusi dan penyusunan solusi masalah dalam kelompok. (Psikomotor) • Peserta didik dapat menunjukkan sikap spiritual dan resiliensi ketika menghadapi masalah dalam kerja kelompok. (Afektif)
Asesmen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen of Learning <ul style="list-style-type: none"> • Tes individu/kuis pemahaman setelah membaca <i>Komik Digital</i> • Game Wordwall sebagai penguatan pemahaman. 2. Asesmen for Learning <ul style="list-style-type: none"> • Tanya jawab selama pembelajaran. • Observasi sikap spiritual, resiliensi, kerja sama, dan kepedulian lingkungan. • Penilaian LKPD dan presentasi solusi kelompok.
Pemahaman Bermakna	Melalui <i>Komik Digital</i> <Satu Sapu Seribu Alasan=>, peserta didik memahami bahwa gotong royong bukan hanya bekerja bersama, tetapi juga melibatkan sikap spiritual, kemampuan mengendalikan emosi, kepedulian kepada teman, dan tanggung jawab menjaga lingkungan sekolah.
Pertanyaan Pemantik	<ul style="list-style-type: none"> • Pernahkah kalian merasa kesal ketika bekerja kelompok tetapi ada teman yang tidak ikut membantu • Apa yang sebaiknya dilakukan agar kegiatan gotong royong tetap berjalan adil dan rukun? • Bagaimana hubungan berdoa, bekerja sama, dan menjaga kebersihan dengan nilai Tri Hita Karana?

KOMPONEN SOCIOCULTURAL MINDSET

Komponen	Implementasi dalam Pembelajaran
Kesadaran sosial budaya	Peserta didik mengaitkan isi komik dengan kebiasaan di lingkungan sekolah dan masyarakat Bali, seperti kegiatan Jumat Bersih, sembahyang, kerja bakti, serta sikap saling membantu.
Interaksi sosial dan kolaborasi	Peserta didik berdiskusi dalam kelompok untuk mengidentifikasi masalah dalam cerita, memahami penyebab konflik, dan menentukan solusi agar kerja kelompok berjalan adil.

Internalisasi nilai budaya lokal	Peserta didik memahami nilai Tri Hita Karana melalui peristiwa dalam komik, yaitu berdoa sebelum kegiatan, bekerja sama dengan teman, dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
Refleksi diri dan pembentukan karakter	Peserta didik merefleksikan sikap tokoh Made yang sempat marah, kemudian belajar menenangkan diri, meminta maaf, tidak menyerah, dan menyelesaikan masalah secara positif.
Penerapan dalam kehidupan sehari-hari	Peserta didik menyusun rencana aksi sederhana untuk menerapkan gotong royong, sikap spiritual, resiliensi, dan kepedulian lingkungan dalam kegiatan sekolah.

KOMPONEN TRI HITA KARANA

Komponen THK	Implementasi dalam Proses Pembelajaran
Parahyangan	Guru dan peserta didik mengawali serta mengakhiri pembelajaran dengan berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing. Dalam komik, nilai ini tampak ketika siswa bersembahyang sebelum melaksanakan Jumat Bersih dan ketika Made mengingat kembali doanya untuk menenangkan diri.
Pawongan	Peserta didik belajar menjaga hubungan harmonis dengan teman melalui diskusi, pembagian tugas, saling mendengarkan, meminta maaf, dan menyelesaikan konflik secara adil. Nilai ini tampak saat siswa kembali bekerja sama setelah guru membantu membagi tugas.
Palemahan	Peserta didik diajak menjaga kebersihan kelas dan lingkungan sekolah. Nilai ini tampak melalui kegiatan Jumat Bersih, membersihkan halaman, menyiram tanaman, serta membuang sampah pada tempatnya.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Awal (15 Menit)

- Guru membuka pembelajaran yang dihubungkan dengan THK (Tri Hita Karana) yaitu:
 - Berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing
 - Guru menanyakan kabar peserta didik
 - Guru mengecek kebersihan lingkungan kelas
- Guru mengecek kehadiran peserta didik.
- Guru dan peserta didik melakukan regulasi emosi dengan mengatur nafas
- Guru mengajak siswa untuk melaksanakan *Warming up* dengan bernyanyi =Gotong Royong=
<https://youtu.be/V5eCd8H4Xlo?si=7Ui5te3x-B6qZiPz>
- Guru mengaitkan pembelajaran dengan pengalaman peserta didik tentang kegiatan Jumat Bersih, kerja kelompok, dan gotong royong di sekolah.

6. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat mempelajari gotong royong melalui *Komik Digital* <Satu Sapu Seribu Alasan.

Kegiatan Inti (40 menit)

Sintaks 1: Orientasi Masalah (8 Menit)

1. Guru menayangkan atau membagikan tautan media *Komik Digital* berjudul <Satu Sapu Seribu Alasan= kepada peserta didik melalui proyektor, laptop, Chromebook, atau gawai yang tersedia.
2. Guru mengarahkan peserta didik membaca dan mengamati bagian cerita yang menampilkan kegiatan Jumat Bersih di sekolah.
3. Guru mengajak peserta didik memperhatikan masalah dalam cerita, yaitu adanya beberapa siswa yang kurang bertanggung jawab, mencari alasan untuk tidak bekerja, membuang sampah sembarangan, hanya menyuruh teman, serta menimbulkan konflik dalam kegiatan gotong royong.
4. Guru menghubungkan masalah dalam *Komik Digital* dengan kehidupan nyata siswa melalui pertanyaan berikut.
 - Apakah kalian pernah mengikuti kegiatan Jumat Bersih di sekolah?
 - Apa yang terjadi jika hanya sebagian siswa yang bekerja?
 - Bagaimana perasaan kalian jika teman lain tidak ikut membantu?
 - Apa akibatnya jika lingkungan sekolah tidak dijaga kebersihannya?
5. Peserta didik mengidentifikasi masalah utama dalam cerita, yaitu kurangnya kerja sama, tanggung jawab, kepedulian lingkungan, dan kemampuan mengendalikan emosi dalam kegiatan gotong royong.
6. Guru menyampaikan bahwa masalah tersebut akan diselesaikan melalui kegiatan diskusi dan praktik langsung dalam kegiatan Jumat Bersih.

Sintaks 2: Mengorganisasi Peserta Didik untuk Belajar (7 Menit)

1. Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok kecil secara heterogen.
2. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok sebagai panduan untuk menganalisis cerita dan merancang tindakan nyata dalam kegiatan Jumat Bersih.
3. Setiap kelompok diarahkan untuk mendiskusikan beberapa hal berikut.
 - Masalah utama yang terjadi dalam cerita *Komik Digital*.
 - Sikap tokoh yang mencerminkan dan tidak mencerminkan gotong royong.
 - Nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan yang terdapat dalam cerita.
 - Sikap spiritual dan resiliensi yang perlu diterapkan ketika bekerja sama.
 - Pembagian tugas yang adil dalam kegiatan Jumat Bersih.
4. Guru membantu peserta didik membagi peran dalam kelompok, seperti ketua kelompok, pencatat, pengatur alat kebersihan, pelaksana tugas, dan penyampai hasil refleksi.
5. Guru menjelaskan aturan kerja kelompok, yaitu saling membantu, menghargai pendapat teman, tidak saling menyalahkan, bekerja sesuai tugas, menjaga kebersihan, dan menyelesaikan pekerjaan dengan tanggung jawab.
6. Guru menegaskan bahwa hasil akhir kegiatan bukan berupa poster, melainkan praktik langsung menerapkan nilai gotong royong, sikap spiritual, resiliensi, dan Tri Hita Karana dalam kegiatan Jumat Bersih.

Sintaks 3: Membimbing Penyelidikan Individu dan Kelompok (10 Menit)

1. Peserta didik mendiskusikan isi *Komik Digital* bersama kelompoknya berdasarkan LKPD.
2. Peserta didik menjawab pertanyaan analisis, seperti:
 - Apa masalah utama yang terjadi dalam kegiatan Jumat Bersih pada *Komik Digital*?
 - Mengapa kegiatan gotong royong tidak berjalan dengan baik pada awal cerita?
 - Sikap apa yang seharusnya dilakukan ketika teman tidak ikut bekerja?
 - Bagaimana cara mengendalikan emosi saat menghadapi masalah dalam kelompok?
 - Bagaimana cara membagi tugas agar kegiatan Jumat Bersih berjalan adil?
 - Nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan apa saja yang dapat diterapkan?
3. Guru membimbing peserta didik membedakan antara penyebab masalah, dampak masalah, dan solusi yang dapat dilakukan.
4. Peserta didik menyusun rencana aksi Jumat Bersih secara sederhana, meliputi:
 - tugas setiap anggota kelompok;
 - alat kebersihan yang digunakan;
 - area yang akan dibersihkan;
 - sikap yang harus ditunjukkan saat bekerja;
 - cara menyelesaikan masalah jika ada anggota yang kurang aktif.
5. Guru berkeliling untuk membimbing kelompok yang mengalami kesulitan dalam merancang pembagian tugas.
6. Guru mengingatkan peserta didik agar menerapkan sikap resiliensi, seperti tidak mudah marah, tidak menyerah, menerima pendapat teman, meminta maaf jika melakukan kesalahan, dan kembali bekerja sama.

Sintaks 4: Mengembangkan dan Menerapkan Solusi melalui Aksi Jumat Bersih (10 Menit)

1. Setelah rencana aksi disusun, setiap kelompok mulai melaksanakan kegiatan Jumat Bersih sesuai pembagian tugas yang telah disepakati.
2. Peserta didik membersihkan area yang telah ditentukan, seperti kelas, halaman, taman, atau lingkungan sekitar sekolah sesuai arahan guru.
3. Peserta didik menerapkan nilai Parahyangan dengan memulai kegiatan melalui doa dan rasa syukur atas lingkungan sekolah yang dapat digunakan untuk belajar.
4. Peserta didik menerapkan nilai Pawongan dengan bekerja sama, saling membantu, menghargai teman, berbagi tugas, dan tidak saling menyalahkan.
5. Peserta didik menerapkan nilai Palemahan dengan menjaga kebersihan lingkungan, membuang sampah pada tempatnya, merapikan alat kebersihan, dan merawat tanaman di sekitar sekolah.
6. Guru mengamati sikap peserta didik selama kegiatan, terutama kerja sama, tanggung jawab, kepedulian lingkungan, kemampuan mengendalikan emosi, dan ketekunan menyelesaikan tugas.
7. Guru memberikan bimbingan apabila terdapat kelompok yang belum bekerja sama dengan baik atau masih mengalami konflik dalam pembagian tugas.
8. Peserta didik menyelesaikan kegiatan Jumat Bersih sesuai waktu yang tersedia dan memastikan lingkungan yang dibersihkan menjadi lebih rapi.

Sintaks 5: Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah (5 Menit)

1. Setelah kegiatan Jumat Bersih selesai, guru mengajak peserta didik kembali berkumpul bersama kelompoknya.
2. Setiap kelompok menyampaikan secara singkat pengalaman mereka selama melaksanakan kegiatan Jumat Bersih.
3. Guru mengajukan pertanyaan refleksi kepada peserta didik.
 - Apa masalah yang kalian temukan saat bekerja kelompok?
 - Bagaimana cara kelompok kalian membagi tugas?
 - Apakah semua anggota kelompok sudah bekerja sama dengan baik?
 - Bagaimana cara kalian mengendalikan emosi jika ada teman yang kurang aktif?
 - Nilai Tri Hita Karana apa yang kalian terapkan dalam kegiatan tadi?
4. Guru memberikan penguatan bahwa kegiatan Jumat Bersih merupakan contoh nyata penerapan nilai Tri Hita Karana.
5. Guru menegaskan bahwa Parahyangan tampak melalui doa dan rasa syukur, Pawongan tampak melalui kerja sama dan saling menghargai, sedangkan Palemahan tampak melalui kepedulian terhadap kebersihan lingkungan.
6. Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa *Komik Digital* <Satu Sapu Seribu Alasan> tidak hanya dibaca sebagai cerita, tetapi juga diterapkan dalam tindakan nyata melalui kegiatan gotong royong, tanggung jawab, sikap spiritual, resiliensi, dan kepedulian terhadap lingkungan sekolah.

Penutup (15 Menit)

1. Guru meminta salah satu siswa untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari
2. Siswa menjawab Game dan Tes Individu pada link media:
<https://Heyzine.com/flip-book/3b9cb498c1.html>
3. Siswa melaksanakan refleksi terkait pembelajaran dengan pertanyaan:
 - Bagaimana perasaan kalian terhadap pembelajaran ini?
 - Hal apa yang paling kalian sukai dalam pembelajaran hari ini?
4. Guru menyampaikan informasi terkait kegiatan pembelajaran pertemuan berikutnya.
5. Guru menutup pembelajaran yang dihubungkan dengan THK (*Tri Hita Karana*):
 - Memberikan salam (pawongan)
 - Siswa berdoa sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing (parahyangan)
 - Guru kembali mengingatkan siswa untuk menjaga kebersihan lingkungan kelas (palemahan)

G. ASESMEN

1. Kognitif

Asesmen kognitif dilakukan melalui tes individu setelah peserta didik membaca *Komik Digital*. Penilaian digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap isi cerita, perilaku gotong royong, nilai Tri Hita Karana, sikap spiritual, dan resiliensi.

Nilai = (Skor diperoleh / 10) x 100

Pedoman Kategori Penilaian

Rentang Nilai	Kategori
863100	Sangat Baik
76385	Baik
66375	Cukup
0365	Perlu Bimbingan

2. Psikomotor

Asesmen psikomotor dilakukan melalui aktivitas kelompok saat peserta didik menyusun dan mempresentasikan solusi terhadap masalah gotong royong dalam *Komik Digital*.

Rubrik Penilaian Psikomotor Praktik Jumat Bersih

Aspek yang Dinilai	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup Baik (2)	Kurang (1)
Kesiapan mengikuti kegiatan	Membawa/menyiapkan alat, memahami tugas, dan siap mengikuti kegiatan tanpa diarahkan berulang	Siap mengikuti kegiatan, tetapi masih memerlukan sedikit arahan guru	Kurang siap dan beberapa kali perlu diingatkan untuk mengikuti kegiatan	Tidak siap mengikuti kegiatan dan tidak memahami tugas yang diberikan
Pelaksanaan tugas kebersihan	Melaksanakan tugas sesuai pembagian kerja dengan aktif, teliti, dan bertanggung jawab	Melaksanakan tugas dengan baik, tetapi masih perlu sedikit arahan	Melaksanakan tugas, tetapi kurang teliti atau kurang konsisten	Tidak melaksanakan tugas dengan baik atau sering meninggalkan tanggung jawab

Lembar Penilaian Psikomotor

Nama	Aspek yang dinilai							
	Kesiapan mengikuti kegiatan				Pelaksanaan tugas kebersihan			
	SB	B	C	K	SB	B	C	K

Rumus Penilaian

Nilai = (Skor yang diperoleh / Skor maksimal) × 100

Pedoman Kategori Penilaian Psikomotor

Rentang Nilai	Kategori
863100	Sangat Baik
76385	Baik
66375	Cukup
0365	Perlu Bimbingan

3. Afektif

Penilaian afektif menggunakan instrumen penelitian yaitu kuesioner penilaian sikap spiritual dan kuesioner penilaian sikap resiliansi siswa

KUESIONER PENILAIAN SIKAP SPIRITUAL SISWA

D. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No :

E. Petunjuk

- e. Jawablah pernyataan dengan jujur.
- f. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan.
- g. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (:) pada kolom jawaban yang menggambarkan keadaanmu sesuai pernyataan!
- h. Jika jawabanmu keliru, coretlah jawaban yang salah, lalu berilah tanda centang (:) pada jawaban yang benar!

Keterangan:

- SL = Selalu
- SR = Sering
- KK = Kadang-kadang
- JR = Jarang
- TP = Tidak Pernah

F. Pernyataan

No	Pernyataan	SL	SR	KK	JR	TP
1	Saya menjalankan ibadah sesuai ajaran agama yang saya anut.					
2	Saya melaksanakan ibadah dengan tertib dan sungguh-sungguh.					
3	Saya berusaha melaksanakan ibadah tepat waktu sesuai kebiasaan agama saya.					
4	Saya mengikuti kegiatan keagamaan di sekolah sesuai agama atau keyakinan saya.					
5	Saya menjaga sikap sopan saat kegiatan keagamaan berlangsung.					
6	Saya bersedia membantu persiapan kegiatan keagamaan di sekolah sesuai kemampuan saya.					
7	Saya mengucapkan syukur kepada Tuhan atas kebaikan yang saya terima.					
8	Saya mengucapkan terima kasih ketika mendapat bantuan dari guru, teman, atau keluarga.					

9	Saya menjaga kebersihan lingkungan sekolah sebagai rasa syukur kepada Tuhan.					
10	Saya menerima teman yang memiliki agama, budaya, kebiasaan, atau sifat yang berbeda.					
11	Saya mau bekerja sama dengan teman yang berbeda agama, budaya, atau kebiasaan.					
12	Saya berdoa atau sembahyang sebelum memulai kegiatan belajar.					
13	Saya berdoa atau bersyukur setelah menyelesaikan kegiatan belajar.					
14	Saya mengikuti doa atau hening sejenak dengan tenang saat kegiatan sekolah dimulai dan diakhiri.					
15	Saya mengingatkan teman dengan sopan untuk mengikuti doa atau hening sesuai keyakinannya.					
16	Saya menjaga ketenangan ketika teman sedang beribadah.					
17	Saya menghormati teman yang menjalankan ibadah dengan cara berbeda.					
18	Saya memberi kesempatan kepada teman untuk menjalankan ibadah sesuai keyakinannya.					
19	Saya berbicara sopan tentang agama dan kebiasaan ibadah teman.					
20	Saya bersedia membantu teman yang membutuhkan perlengkapan ibadah sesuai kemampuan saya.					

KUESIONER PENILAIAN SIKAP RESILIENSI SISWA

D. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

No :

E. Petunjuk

Angket ini berisi pernyataan tentang cara kamu menghadapi tantangan, masalah, dan kegiatan sehari-hari di sekolah. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Berilah tanda centang pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan keadaan dirimu. Jawablah dengan jujur. Tidak ada jawaban benar atau salah.

Keterangan:

- SL = Selalu
- SR = Sering
- KK = Kadang-kadang

- JR = Jarang
- TP = Tidak Pernah

F. Pernyataan

No	Pernyataan	SL	SR	KK	JR	TP
1	Saya dapat menenangkan diri ketika mulai marah kepada teman.					
2	Saya berbicara baik-baik ketika merasa tidak diperlakukan adil.					
3	Saya tetap memperhatikan tugas meskipun ada hal lain yang menarik perhatian saya.					
4	Saya berusaha kembali fokus belajar setelah perhatian saya teralihkan.					
5	Saya berusaha tenang ketika menghadapi tugas atau masalah yang membuat saya cemas.					
6	Saya mencari cara yang baik untuk menenangkan diri saat menghadapi kesulitan.					
7	Saya menyelesaikan tugas sekolah sebelum bermain.					
8	Saya tetap ikut menyelesaikan tugas kelompok meskipun ingin melakukan hal lain.					
9	Saya berpikir dahulu sebelum mengikuti ajakan teman yang tidak sesuai aturan.					
10	Saya memilih tetap bersikap baik ketika teman mengajak melakukan hal yang mengganggu aturan.					
11	Saya yakin dapat menghadapi kesulitan belajar apabila saya berusaha.					
12	Saya percaya kemampuan saya dapat berkembang apabila terus berlatih.					
13	Saya percaya masalah di sekolah dapat diselesaikan dengan cara yang baik.					
14	Saya yakin keadaan dapat menjadi lebih baik apabila saya mau memperbaiki diri.					
15	Saya mencari tahu penyebab masalah sebelum memberi tanggapan.					
16	Saya bertanya kepada guru atau teman agar lebih memahami masalah yang terjadi.					
17	Saya memikirkan beberapa cara sebelum menentukan jalan keluar dari masalah.					
18	Saya mau berdiskusi dengan teman agar masalah kelompok dapat diselesaikan bersama.					

19	Saya membantu teman yang terlihat mengalami kesulitan.					
20	Saya menenangkan teman yang sedang sedih atau kesal dengan kata-kata yang baik.					
21	Saya memperhatikan perasaan teman dari sikap, raut wajah, atau ucapannya.					
22	Saya berusaha memahami perasaan teman sebelum memberi tanggapan.					
23	Saya yakin dapat menyelesaikan masalah yang saya alami.					
24	Saya yakin dapat menemukan jalan keluar, termasuk meminta bantuan guru atau teman bila diperlukan.					
25	Saya percaya dapat berhasil apabila belajar dan berusaha sungguh-sungguh.					
26	Saya percaya diri mencoba tugas baru meskipun awalnya terasa sulit.					
27	Saya belajar dari kesalahan agar menjadi lebih baik.					
28	Saya berani mencoba kegiatan baru yang bermanfaat.					
29	Saya mengambil pelajaran dari pengalaman diri sendiri atau teman untuk memperbaiki diri.					
30	Saya berusaha membiasakan perilaku baik setiap hari, seperti bertanggung jawab, bekerja sama, dan peduli lingkungan.					

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

Tabel 3 Kriteria Konversi Nilai Instrumen Sikap Resiliensi

Nilai	Predikat	Klasifikasi
813100	A	Sangat Baik
66380	B	Baik
51365	C	Cukup
0350	D	Kurang

KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran diberikan kegiatan pengayaan berupa tugas menjadi tutor sebaya bagi teman yang masih memerlukan bimbingan. Selain itu, peserta didik juga diminta untuk menuliskan contoh aksi gotong royong lain yang dapat dilakukan di sekolah, rumah, atau lingkungan masyarakat.

Remedial

Peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran diberikan bimbingan ulang oleh guru dengan membaca kembali bagian *Komik Digital* <Satu Sapu Seribu Alasan= yang memuat konflik dan penyelesaian masalah dalam kegiatan Jumat Bersih. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk menjawab pertanyaan sederhana secara lisan atau tertulis mengenai masalah yang terjadi dalam cerita, sikap tokoh, solusi yang dilakukan, serta nilai Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan yang terdapat dalam komik.

REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perasaanmu setelah belajar menggunakan <i>Komik Digital</i>? 2. Bagian cerita mana yang paling kamu sukai? Mengapa? 3. Apa yang akan kamu lakukan jika ada teman yang tidak ikut bekerja dalam kegiatan kelompok? 4. Apa contoh sikap Parahyangan, Pawongan, dan Palemahan yang dapat kamu lakukan di sekolah?
Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah <i>Komik Digital</i> membantu peserta didik memahami materi gotong royong? 2. Apakah peserta didik aktif berdiskusi dan mengemukakan solusi? 3. Apakah kegiatan pembelajaran sudah menampilkan nilai <i>sociocultural mindset</i> dan Tri Hita Karana? 4. Bagian kegiatan mana yang perlu diperbaiki pada pembelajaran berikutnya?

DAFTAR PUSTAKA

- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku panduan guru PPKn untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Buku siswa PPKn untuk SD/MI kelas V. Jakarta: Kemdikbudristek.

LKPD
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK
Komik Digital <Satu Sapu Seribu Alasan=

Nama Kelompok	
Anggota Kelompok	1. 2. 3. 4. 5.

Tujuan LKPD

1. Mengidentifikasi masalah gotong royong dalam *Komik Digital*.
2. Menganalisis penyebab dan akibat masalah yang terjadi dalam cerita.
3. Menyusun solusi berdasarkan nilai Tri Hita Karana dan sikap resiliensi.
4. Merefleksikan tindakan nyata yang dapat dilakukan di sekolah.

Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah *Komik Digital <Satu Sapu Seribu Alasan=* bersama kelompok.
2. Diskusikan setiap pertanyaan dengan sopan dan saling menghargai.
3. Tuliskan jawaban kelompok pada kolom yang tersedia.
4. Presentasikan hasil diskusi kelompok secara singkat di depan kelas.

A. Identifikasi Masalah

No.	Pertanyaan	Jawaban Kelompok
1	Apa masalah utama yang terjadi dalam kegiatan Jumat Bersih pada komik?	
2	Siapa saja tokoh yang belum menunjukkan sikap gotong royong? Jelaskan perilakunya.	
3	Mengapa Made merasa kesal dan memilih berhenti bekerja?	
4	Apa akibat jika masalah tersebut tidak segera diselesaikan?	

B. Analisis Nilai Tri Hita Karana

Komponen THK	Contoh dalam Komik	Contoh Tindakan di Sekolah
Parahyangan		
Pawongan		
Palemahan		

C. Rencana Solusi Masalah

Alternatif Solusi	Kelebihan	Kekurangan	Dipilih/Tidak
1.			
2.			
3.			

Tuliskan alasan memilih solusi tersebut:

Jawaban

D. Refleksi Kelompok

Pertanyaan Refleksi	Jawaban
---------------------	---------

Apa pelajaran penting dari cerita <Satu Sapu Seribu Alasan=?	
Apa yang akan kalian lakukan jika ada teman yang tidak ikut bekerja dalam kelompok?	
Bagaimana cara kalian menjaga sikap spiritual dan resiliensi saat menghadapi masalah?	
Apa aksi gotong royong yang akan kalian lakukan setelah pembelajaran ini?	

E. Simpulan Kelompok

No.	Pernyataan Simpulan
1	Gotong royong dapat berjalan baik apabila
2	Sikap spiritual yang dapat kami lakukan sebelum dan sesudah kegiatan adalah
3	Ketika menghadapi masalah dalam kelompok, kami perlu
4	Nilai Tri Hita Karana yang kami pelajari hari ini adalah

F. Aksi Nyata Setelah Pembelajaran

Rencana Aksi	Waktu Pelaksanaan	Bukti/Tanda Sudah Dilakukan
Membersihkan area kelas atau halaman sekolah bersama teman.		
Membantu teman yang mengalami kesulitan saat kerja kelompok.		
Mengendalikan emosi dan berbicara baik ketika berbeda pendapat.		

Catatan Guru:

.....
.....
.....
.....

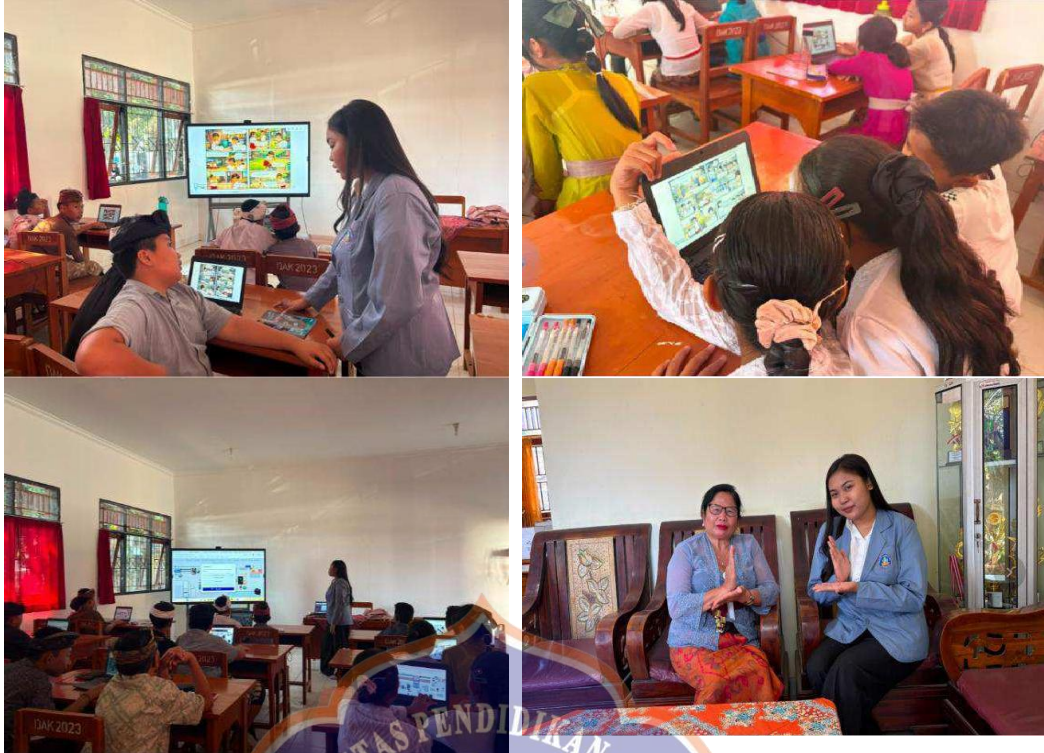
Lampiran 34 Link Komik <Satu Sapu Seribu Alasan=



Link: <https://Heyzine.com/flip-book/3b9cb498c1.html>

Lampiran 35 Dokumentasi Kegiatan Penelitian





Lampiran 36 Riwayat Hidup



Ni Luh Gita Purnama Sari lahir di Mataram pada tanggal 10 Oktober 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri Bapak Putu Adnyana dan Ibu Ni Nyoman Mariani. Penulis berkebangsaan Indonesia dengan beragana Hindu. Kita penulis beralamat di Btn Multi Banyuning, Jl. Sri Madya, Desa Banyuning, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng Provinsi Bali, Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri

2 Tanjung pada tahun 2016. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah di SMP Negeri 1 Tanjung dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Tanjung pada jurusan Bahasa dna melanjutkan pendidikan sarjana di Universitas Pendidikan Ganesha, Penulis memilih program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Pada semester akhir tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Skripsi yang berjudul "PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SOCIOCULTURAL MINDSET BERMUATAN THK UNTUK MENDUKUNG PENGUATAN SIKAP SPIRITUAL DAN RESILIENSI" Selanjutnya, mulai tahun 2022 sampai dengan penulisan Skrpsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.