



## Lampiran 01. Surat Ijin Observasi dan Penelitian



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jl. Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372 Kode Pos 81116

Nomor : 326/UN48.10.1/LT/2020  
Lampiran :-  
Perihal : Permohonan Ijin Observasi dan Penelitian Pengembangan

Kepada  
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 7 Kampung Baru  
Jl. Pulau Bali Singaraja

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir/Skripsi, mahasiswa S1 Prodi Teknologi Pendidikan Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha perlu mendapatkan data langsung dengan melakukan Observasi dan Penelitian Pengembangan di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu.

Adapun data yang diharapkan diperoleh mahasiswa meliputi data-data yang terkait tentang media pembelajaran yang akan dikembangkan mahasiswa SD Negeri 7 Kampung Baru

Sehubungan dengan itu, kami mohon dapatlah kiranya mahasiswa yang namanya tercantum di bawah ini diijinkan untuk melakukan observasi di instansi/lembaga di bawah pimpinan Bapak/Ibu. Adapun nama mahasiswa yang dimaksud adalah sebagai berikut:

| No. | NIM        | NAMA MAHASISWA        |
|-----|------------|-----------------------|
| 1.  | 1611021023 | Pande Made Weda Angga |

Atas kerjasama yang baik dan ijin yang diberikan kami ucapkan terima kasih.



Singaraja, 30 Januari 2020  
Wakil Dekan 1

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



## Lampiran 02. Surat Keterangan Penelitian

|   |  |   |
|---|--|---|
|    | <p><b>PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG</b><br/> <b>DINAS PENDIDIKAN</b><br/> <b>SEKOLAH DASAR NO 7 KAMPUNG BARU</b><br/>         Alamat : Jalan Pulau Bali Singaraja. Telp : (0362) 27103</p> |  |
| <p><b><u>SURAT KETERANGAN</u></b><br/>         Nomor : 421.7/543/VIII/2020</p>  |  |   |
| <p>Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SDN 7 Kampung Baru, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, menerangkan bahwa :</p>   |  |   |
| Nama  | : Pande Made Weda Angga  |   |
| NIM   | : 1611021023   |   |
| Fakultas  | : Ilmu Pendidikan  |   |
| Prodi   | : Teknologi Pendidikan   |   |
| <p>Memang benar telah melaksanakan kegiatan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi yang dilakukan di SDN 7-Kampung Baru tertanggal 6 Agustus 2019</p>  |  |   |
| <p>Singaraja, 6 Agustus 2020<br/>         Kepala SDN 7 Kampung Baru</p> <div style="text-align: center;"> <br/> <br/> <b>Gusti Made Arsika, S.Pd</b><br/>         NIP. 19720123 199803 1 003       </div> |  |   |

### Lampiran 03. Hasil Observasi

#### Lembar Observasi

| No | Pertanyaan   | Jawaban  |
|----|--|--|
| 1  | Apakah terdapat fasilitas belajar seperti Media Pembelajaran?                                      | Ada  |
| 2  | Bagaimana proses pembelajaran berlangsung dikelas  | Guru masih cenderung menggunakan metode cerah dalam pada saat penyampaian materi |
| 3  | Apakah ada fasilitas seperti LCD, Layar Proyektor, dan Speaker yang menunjang proses pembelajaran? | Ada  |
| 4  | Berapa banyak siswa yang aktif dalam proses pembelajaran?  | 10 siswa   |
| 5  | Berapa jumlah siswa yang merasa bosan saat mengikuti pembelajaran dikelas?                         | 12 siswa   |
| 6  | Apa saja media pembelajaran yang digunakan guru untuk mendukung proses pembelajaran?               | Media sederhana seperti gambar dan <i>Power Point</i>                            |
| 7  | Kendala yang dihadapi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas                         | Kurangnya media yang mampu menarik perhatian siswa dalam belajar                 |
| 8  | Bagaimana motivasi siswa dalam proses pembelajaran?  | Beberapa siswa masih kurang fokus dalam mengikuti proses pembelajaran            |

## Lampiran 04. Hasil Wawancara

### PEDOMAN WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 7 Kampung Baru

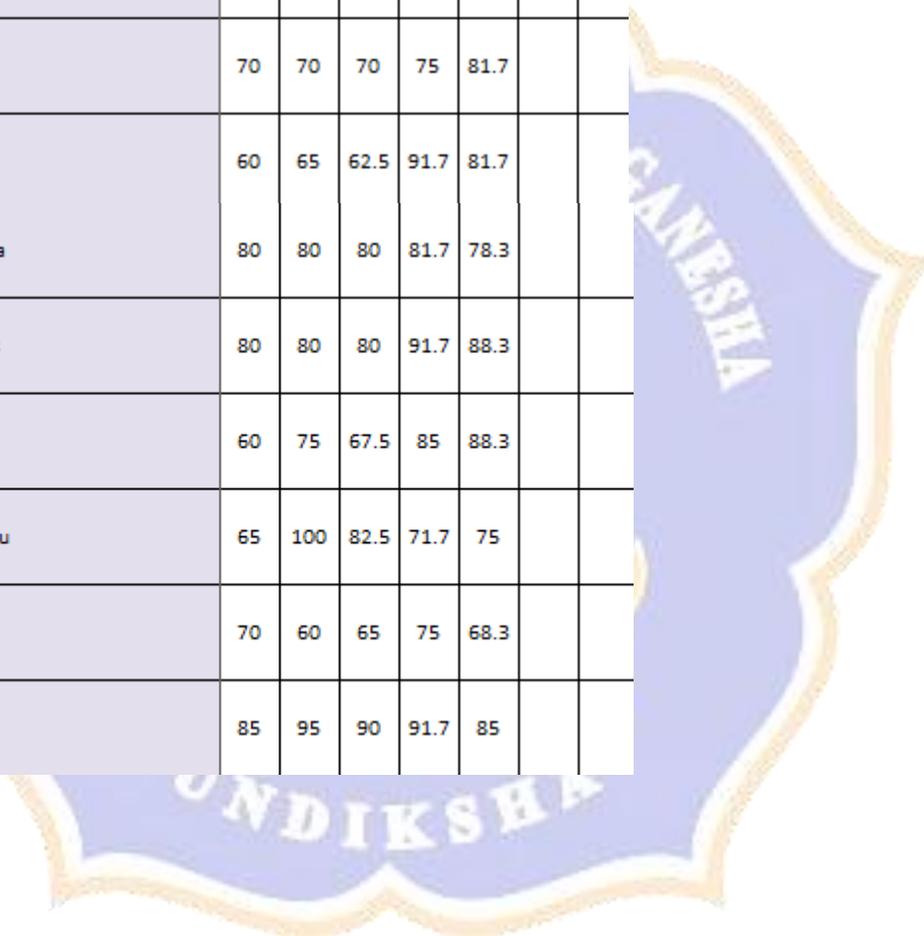
Nama Guru : Kadek Arsadi Putra , S.Pd

Bidang Studi : Guru Wali Kelas V

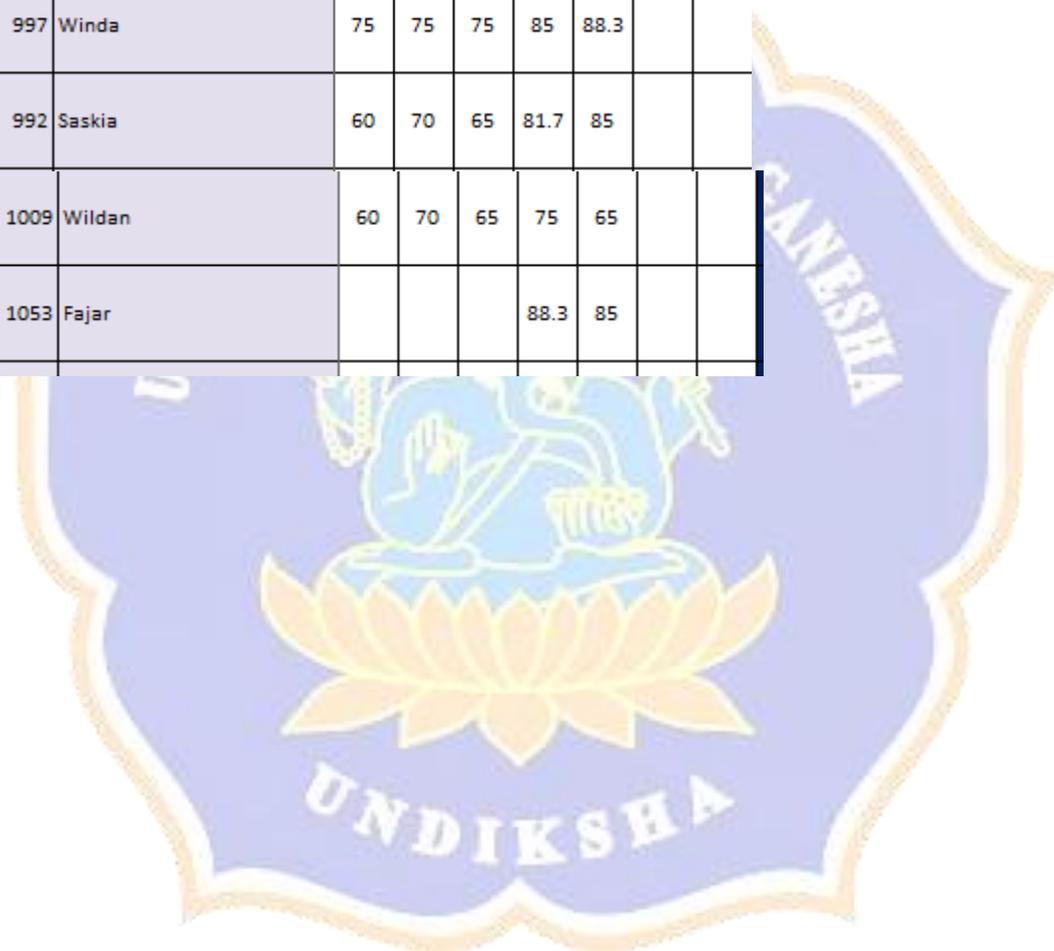
| No<br>(1) | Pertanyaan<br>(2)  | Sumber Data<br>(3)                    |
|-----------|--|---------------------------------------|
| 1         | Apakah bapak pernah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran didalam kelas?                  | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 2         | Apakah ada kendala pada saat bapak membuat dan menggunakan media tersebut?                                   | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 3         | Apakah fasilitas dan sarana prasarana di sekolah ini memadai untuk menggunakan media yang bapak buat?        | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 4         | Bagaimana respon siswa terhadap media yang bapak gunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas?       | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 5         | Apakah ada pengaruh media yang digunakan bapak terhadap hasil belajar siswa?                                 | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 6         | Jika ingin menambahkan media yang baru, media apa yang bapak ingin digunakan?                                | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 7         | Apakah media E-Komik Pendidikan bisa menunjang bapak untuk proses pembelajaran didalam kelas?                | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 8         | Apakah siswa diperbolehkan membawa laptop dan <i>smartphone</i> ke sekolah?                                  | Siswa Kelas V SD N 7 Kampung Baru     |
| 9         | Apakah dengan media E-Komik Pendidikan ini bisa efektif dan efisien dalam proses pembelajaran didalam kelas? | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |
| 10        | Dengan media E-Komik Pendidikan ini apakah siswa bisa belajar secara mandiri?                                | Guru Wali Kelas V SD N 7 Kampung Baru |

**Lampiran 05. Nilai UTS Siswa Kelas V SD Negeri 7 Kampung Baru**

|    |      |          |    |     |      |      |      |  |  |
|----|------|----------|----|-----|------|------|------|--|--|
| 1  | 1055 | Amanda   | 90 | 90  | 90   | 88.3 | 85   |  |  |
| 2  | 1003 | Anjelina | 80 | 75  | 77.5 | 81.7 | 85   |  |  |
| 3  | 995  | Audry    | 90 | 95  | 92.5 | 91.7 | 91.7 |  |  |
| 4  | 1018 | Bella    | 60 | 85  | 72.5 | 81.7 | 85   |  |  |
| 5  | 1002 | Falia    | 70 | 70  | 70   | 75   | 81.7 |  |  |
| 6  | 996  | Riski    | 60 | 65  | 62.5 | 91.7 | 81.7 |  |  |
| 7  | 998  | Saliwa   | 80 | 80  | 80   | 81.7 | 78.3 |  |  |
| 8  | 1050 | Bagus    | 80 | 80  | 80   | 91.7 | 88.3 |  |  |
| 9  | 994  | Dian     | 60 | 75  | 67.5 | 85   | 88.3 |  |  |
| 10 | 1013 | Wahyu    | 65 | 100 | 82.5 | 71.7 | 75   |  |  |
| 11 | 1008 | Adi      | 70 | 60  | 65   | 75   | 68.3 |  |  |
| 12 | 991  | Alvin    | 85 | 95  | 90   | 91.7 | 85   |  |  |



|    |      |        |    |    |      |      |      |  |  |
|----|------|--------|----|----|------|------|------|--|--|
| 13 | 1000 | Nela   | 65 | 85 | 75   | 71.7 | 91.7 |  |  |
| 14 | 1007 | Putri  | 60 | 70 | 65   | 81.7 | 81.7 |  |  |
| 15 | 999  | Gilang | 65 | 80 | 72.5 | 81.7 | 81.7 |  |  |
| 16 | 1006 | Coren  | 70 | 75 | 72.5 | 75   | 85   |  |  |
| 17 | 997  | Winda  | 75 | 75 | 75   | 85   | 88.3 |  |  |
| 18 | 992  | Saskia | 60 | 70 | 65   | 81.7 | 85   |  |  |
| 19 | 1009 | Wildan | 60 | 70 | 65   | 75   | 65   |  |  |
| 20 | 1053 | Fajar  |    |    |      | 88.3 | 85   |  |  |



## Lampiran 06. Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan

### KUESIONER PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CETAK DI SD NEGERI 7 KAMPUNG BARU

Nama : putu coren ameira  
Kelas : 5 V (lima)  
No Absen : 1b

**\*petunjuk pengisian:** adik-adik silahkan jawab pertanyaan ini sesuai dengan Kebutuhan. Silahkan lingkari jawaban yang anda pilih  
Selamat mengerjakan□

1. Media pembelajaran cetak yang terdapat di SD Negeri 7, yang sering adik gunakan yaitu...

- Komik
- Modul
- Handout
- Lks
- Flowchart

2. Media pembelajaran cetak yang adik sukai untuk meningkatkan semangat belajar adik yaitu...

- Komik
- Modul
- Handout
- Lks
- Flowchart

Alasan : karna komik itu ~~nya~~ memperjelas bacaan dg gambar

## Lampiran 07. Lembar Pencatat Dokumen

## LEMBAR PENCATATAN DOKUMEN

| No | Tahapan      | Kegiatan  |
|----|--------------|---|
| 1  | Analisis     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wawancara dengan guru wali kelas V SD Negeri 7 Kampung Baru yaitu Bapak Kadek Arshadi, S.Pd dan observasi pada kelas V.</li> <li>2. Berdiskusi dengan guru wali kelas V yang mengampu semua mata pelajaran mengenai penggunaan medi dalam proses pembelajaran.</li> </ol>   |
| 2  | Desain       | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menentukan KD dan Indikator.</li> <li>2. Menentukan Model Pembelajaran.</li> <li>3. Proses Pengembangan Media E-Komik Pendidikan.</li> <li>4. Menyusun Instrumen Penilaian Media.</li> <li>5. Menyusun Kegiatan Pembelajaran.</li> </ol>  |
| 3  | Pengembangan | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengembangan Media E-Komik Pendidikan dengan menggunakan <i>software Corel Draw x 7</i>.</li> <li>2. Media E-Komik Pendidikan dikemas dalam bentuk HTML.</li> </ol>   |
| 4  | Implementasi | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jadi guru akan menjelaskan cara penggunaan E-komik dan bagaimana petunjuk-petunjuk pembelajaran dalam E-komik ini. Setelah itu siswa akan mencermati media E-komik dalam waktu 60 menit, setelah siswa selesai membaca atau mencermati siswa akan diajak untuk menjawab evaluasi yang sudah disediakan dalam media E-Komik Pendidikan.</li> </ol> |
| 5  | Evaluasi     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Produk Media E-Komik Pendidikan ini di <i>review</i> oleh para ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Selain di <i>review</i> oleh para ahli, validitas produk E-Komik Pendidikan melibatkan siswa kelas VI untuk uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil.</li> </ol>                            |

**Lampiran 08. Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

**SILABUS TEMATIK KELAS V**

**Tema 9 : Benda-Benda di Sekitar Kita**  
**Subtema 1 : Benda Tunggal dan Campuran**

**KOMPETENSI INTI**

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga serta tanah air
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

| Mapel | Kompetensi Dasar                     | Indikator                             | Materi Pembelajaran  | Kegiatan Pembelajaran  | Pendidikan Penguatan Karakter   | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar   |
|-------|--------------------------------------|---------------------------------------|--|--|---|--|---------------|--|
| PPKn  | 1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan | 1.4.1 Menerima persatuan dan kesatuan | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perilaku yang menc</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Berdiskusi tentang perilaku yang</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Religius</li> <li>• Nasionalis</li> <li>• Mandiri</li> <li>• Gotong</li> </ul> | Sikap: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jujur</li> <li>• Disiplin</li> </ul> | 24 JP         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru</li> <li>• Buku Sisw</li> </ul> |

| Mapel | Kompetensi Dasar   | Indikator   | Materi Pembelajaran   | Kegiatan Pembelajaran   | Pendidikan Penguatan Karakter  | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar  |
|-------|--|---|---|---|--|--|---------------|---|
|       | <p>kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.</p> <p>3.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun</p> | <p>sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>1.4.2 Meyakini manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa.</p> <p>2.4.1 Menerapkan sikap jujur dalam membangun kerukunan di bidang</p> | <p>erminikan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar keragaman pakaian adat.</li> <li>• Perilaku dalam hidup rukun</li> </ul> | <p>mencerminkan dan tidak mencerminkan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi manfaat hidup rukun.</li> <li>• Mengamati gambar keragaman pakaian adat.</li> <li>• Mengidentifikasi wujud</li> </ul> | <p>Royong</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Integritas</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanggung Jawab</li> <li>• Santun</li> <li>• Peduli</li> <li>• Percaya diri</li> <li>• Kerja Sama</li> </ul> <p>Jurnal:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain</li> </ul> <p>Penilaian</p> |               | <p>a</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi Media SCI</li> <li>• Internet</li> <li>• Lingkungan</li> </ul> |

| Mapel | Kompetensi Dasar   | Indikator  | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran  | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian   | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|--|--|---------------------|--|-------------------------------|---|---------------|----------------|
|       | kerukunan hidup.<br>4.4 Menyajikan hasil penggalan tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan. | <p>sosial.</p> <p>2.4.2 Menunjukkan nilai-nilai persatuan dan kesatuan dalam bidang sosial budaya.</p> <p>3.4.1 Mengidentifikasi manfaat persatuan dan kesatuan di dalam kerukunan hidup.</p> <p>3.4.2 Mengetahui pentingnya</p> |                     | <p>perilaku hidup rukun dalam masyarakat.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati iklan media cetak.</li> <li>• Mengidentifikasi unsur-unsur iklan.</li> <li>• Mengamati gambar iklan dan menceritakan isi iklan.</li> <li>• Membaca teks tentang adaptasi</li> </ul> |                               | <p>Diri:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</li> </ul> <p>Pengetahuan:<br/>Test Tertulis</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan manfaat hidup rukun.</li> <li>• Menye</li> </ul> |               |                |

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator  | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran  | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|------------------|--|---------------------|--|-------------------------------|--|---------------|----------------|
|       |                  | a<br>persatuan dan kesatuan dalam membangun kerukunan hidup. |                     | <p>masyarakat terhadap alam sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati berbagai gambar benda termasuk zat tunggal.</li> <li>• Menidentifikasi benda-benda di lingkungan sekitar yang termasuk zat tunggal.</li> <li>• Membaca teks</li> </ul> |                               | <p>butkan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan unsur-unsur iklan</li> <li>• Menjelaskan iklan media cetak dan elektronik</li> <li>• Menjelaskan</li> </ul> |               |                |

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran   | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|------------------|-----------|---------------------|---|-------------------------------|--|---------------|----------------|
|       |                  |           |                     | <p>mengenai zat tunggal dan zat campuran .</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi zat penyusun suatu benda.</li> <li>• Menyimpulkan perbedaan zat tunggal dan zatcampuran.</li> <li>• Melakukan percobaan mencamp</li> </ul> |                               | <p>zat tunggal dan zat campuran.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan wujud benda campuran</li> <li>• Menjelaskan Karakteristik geografis Indonesia</li> <li>• Menjelaskan jenis tangga</li> </ul> |               |                |

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran   | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|------------------|-----------|---------------------|---|-------------------------------|--|---------------|----------------|
|       |                  |           |                     | <p>ur beberapa benda.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengamati peta Indonesia dan peta provinsi Jawa Tengah.</li> <li>• Mengamati gambar kenampakan alam.</li> <li>• Mendiskusikan kenampakan alam wilayah daratan dan perairan.</li> <li>• Mengungkapkan pendapat</li> </ul> |                               | <p>nada.</p> <p>Keterampilan:<br/>Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menuliskan hasil identifikasi tentang hidup rukun</li> <li>• Menuliskan sikap persatuan dan kesatuan dalam masyarakat.</li> <li>• Berdiskusi</li> </ul> |               |                |

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran   | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian  | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|------------------|-----------|---------------------|---|-------------------------------|--|---------------|----------------|
|       |                  |           |                     | <p>mengenai kelengkapan unsur-unsur iklan pada sebuah iklan.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu bertangganada pentatonis.</li> <li>• Memainkan alat musik untuk mengiringi lagu.</li> <li>• Menyanyikan lagu untuk mengetahui</li> </ul> |                               | <p>Tentang karakteristik letask geografis Indonesia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyanyikan lagu daerah dengan iringan music.</li> </ul> <p>Portofolio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menilai hasil belajar peserta didik pada aspek tertentu</li> </ul> |               |                |

| Mapel | Kompetensi Dasar | Indikator | Materi Pembelajaran | Kegiatan Pembelajaran | Pendidikan Penguatan Karakter | Penilaian   | Alokasi Waktu | Sumber Belajar |
|-------|------------------|-----------|---------------------|-----------------------|-------------------------------|---|---------------|----------------|
|       |                  |           |                     | ui jenis tangga nada. |                               | u dari tahap awal sampai tahap akhir dalam memahami materi atau praktik yang terkait sub tema |               |                |



## Lampiran 09: RPP Mata Pelajaran Bahasa Indonesia



### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN REVISI 2020 (Disusun Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud Nomor: 14 Tahun 2019)

Satuan Pendidikan : SDN Websiteedukasi.com  
 Kelas / Semester : 5 / Genap  
 Tema : Benda-Benda di Sekitar Kita (Tema 9)  
 Sub Tema : Benda Tunggal dan Campuran (Sub Tema 1)  
 Muatan Terpadu : Bahasa Indonesia, IPA  
 Pembelajaran ke : 1  
 Alokasi waktu : 1 hari

#### A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan kegiatan mengamati iklan dalam media cetak, siswa dapat menyebutkan isi iklan, pengertian iklan, serta menemukan arti kata-kata asing dalam iklan dengan tepat.
2. Dengan kegiatan mengamati iklan dalam media cetak, siswa dapat mengomunikasikan isi iklan, pengertian iklan, dan arti kata-kata dalam iklan dengan percaya diri.
3. Dengan kegiatan mengamati berbagai gambar benda termasuk dalam zat tunggal, siswa dapat menuliskan pengertian zat tunggal dan mengidentifikasi contoh benda termasuk zat tunggal di lingkungan sekitar dengan benar.
4. Dengan kegiatan membaca teks mengenai zat tunggal dan campuran, siswa dapat menuliskan pengertian zat campuran dan menuliskan contoh benda termasuk zat campuran di lingkungan sekitar dengan benar.

#### B. KEGIATAN PEMBELAJARAN

| Kegiatan           | Deskripsi Kegiatan  | Alokasi Waktu |
|--------------------|---|---------------|
| <b>Pendahuluan</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Melakukan Pembukaan dengan Salam dan Dilanjutkan Dengan Membaca Doa (<b>Orientasi</b>)</li> <li>❖ Mengaitkan Materi Sebelumnya dengan Materi yang akan dipelajari dan diharapkan dikaitkan dengan pengalaman peserta didik (<b>Apersepsi</b>)</li> <li>❖ Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. (<b>Motivasi</b>)</li> </ul>  | 10 menit      |
| <b>Inti</b>        | <p><b>Ayo Mengamati</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa diajak mengamati gambar benda-benda yang terdapat pada buku siswa.</li> <li>❖ Guru memberi stimulus kepada siswa melalui pertanyaan: Apa saja gambar yang terdapat dalam buku?</li> <li>❖ Selanjutnya, Siswa diminta untuk menjawab pertanyaan yang ada pada buku siswa. (<b>Critical Thinking and Problem Formulation</b>)</li> <li>❖ Selama proses kegiatan berlangsung, guru berkeliling kelas memandu siswa yang mengalami kesulitan.</li> </ul> <p><b>Ayo Membaca</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Secara mandiri siswa diminta untuk membaca teks bacaan mengenai zat tunggal dan campuran. (<b>Literasi</b>)</li> <li>❖ Kemudian, Guru menjelaskan kepada siswa mengenai pengertian zat tunggal dan zat campuran.</li> <li>❖ Guru menstimulus daya analisis siswa dengan mengajukan pertanyaan: Apa saja contoh zat tunggal dan campuran?</li> <li>❖ Siswa mengemukakan pendapatnya mengenai berbagai contoh zat tunggal dan</li> </ul> | 150 menit     |

|                |   |          |
|----------------|---|----------|
|                | <p>campuran dengan percaya diri.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Selanjutnya, siswa menjawab pertanyaan pada buku siswa.V</li> </ul> <p><b>Ayo Renungkan</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Berdasarkan pertanyaan pada buku siswa: Apa yang sudah kamu pelajari hari ini? Apakah benda di sekitarmu baik benda zat tunggal maupun benda zat campuran pernah kamu lihat dalam sebuah iklan? Apakah benda yang diiklankan itu? (<b>Critical Thinki8ng and Problem Formulation</b>)</li> <li>❖ Secara mandiri siswa diminta untuk menge mu kakan pendapatnya berdasarkan pemahaman yang sudah didapatkannya selama kegiatan pembelajaran berlangsung. (<b>Mandiri</b>)</li> <li>❖ Guru mengidentifikasi dan menganalisis jawaban masing-masing siswa untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa mengenai pembelajaran yang dilakukan.</li> </ul> <p><b>Kerja Sama dengan Orang Tua</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Siswa bersama orang tua mengamati iklan pada buku siswa.</li> <li>❖ Siswa mendiskusikan pertanyaan pada buku siswa bersama dengan orantua siswa.</li> <li>❖ Siswa menuliskan hasil diskusi pada selembar kertas.</li> <li>❖ Siswa menyampaikan hasil diskusi di depan guru dan teman-teman.</li> </ul> |          |
| <b>Penutup</b> | <p>A. Guru menyampaikan tugas dirumah kerja sama dengan Orang Tua, Siswa mengamati iklan pada buku siswa, mendiskusikan pertanyaan pada buku siswa bersama dengan orantua siswa, dan menuliskan hasil diskusi pada selembar kertas (<b>Mandiri</b>)</p> <p><b>Peserta Didik :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Membuat resume (<b>CREATIVITY</b>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran tentang materi yang baru dilakukan.</li> </ul> <p><b>Guru :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.</li> <li>➢ Peserta didik yang selesai mengerjakan tugas projek/produk/portofolio/unjuk kerja dengan benar diberi hadiah/ pujian</li> </ul>  | 15 menit |

### C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubrik penilaian.

Mengetahui

....., Januari 20..

Kepala Sekolah,

Guru Kelas 5

(.....)

**WEBSITEEDUKASI.COM**

NIP.....

NIP. ....

## Lampiran 10. Laporan Pengembangan Produk E-Komik Pendidikan

### LAPORAN TAHAPAN PENGEMBANGAN PRODUK MEDIA E-KOMIK PENDIDIKAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

#### 1. Model Pengembangan

Model yang digunakan dalam pengembangan media E-komik pendidikan untuk siswa kelas V di SD Negeri 7 Kampung Baru adalah model ADDIE. Pemilihan model ini didasari atas pertimbangan bahwa model ini dikembangkan secara sistematis atau terprogram dengan kegiatan urutan dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa di kelas.

Model ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Model desain pembelajaran yang sangat generic yang dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan yang teoretis desain pembelajaran yang dikembangkan. Adapun tahap dari model ini yaitu sebagai berikut (Lynch & Roecker, 2007; Tegeh & Kirna, 2010) (dalam Mahadewi & Sukmana, 2015:83). Adapun tahapan-tahapan dalam model ADDIE antara lain:

1. Analisis (Analysis), tahap analisis merupakan suatu proses mendefinisikan siapa target sasaran program yang dikembangkan.
2. Desain (Design), beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap desain meliputi penyusunan struktur program, pembuatan story board, perancangan antarmuka, penyusunan sistematika penyajian materi, ilustrasi, visualisasi, serta perancangan alat evaluasi.

3. Pengembangan (Development), mewujudkan desain menjadi kenyataan merupakan proses yang dilakukan pada tahap pengembangan.
4. Penerapan (Implementation), setelah program dibuat, selanjutnya dilakukan langkah nyata untuk menerapkan program yang sedang dibuat.
5. Evaluasi (Evaluation), evaluasi diperlukan untuk melihat apakah yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak. Tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap diatas itu dinamakan evaluasi formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

## 2. Model ADDIE

### a. Tahap Analisis (Analysis)

|                  |  |
|------------------|--|
| Nama Sekolah     | SD Negeri 7 Kampung Baru   |
| Kelas            | V  |
| Semester         | Genap  |
| Kompetensi Dasar | 3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.<br>4.4Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual. |
| Indikator        | 3.4.1 Menjelaskan pengertian iklan.<br>3.4.2 Mengetahui unsur-unsur iklan dari media cetak atau elektronik   |

|                     |   |
|---------------------|---|
|                     | <p>4.4.1 Menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik.</p> <p>4.4.2 Menuliskan informasi yang terdapat pada sebuah iklan.</p>  |
| Tujuan Pembelajaran | <p>5. Dengan kegiatan mengamati iklan dalam media cetak, siswa dapat menyebutkan isi iklan, pengertian iklan, serta menemukan arti kata-kata asing dalam iklan dengan tepat.</p> <p>6. Dengan kegiatan mengamati iklan dalam media cetak, siswa dapat mengomunikasikan isi iklan, pengertian iklan, dan arti kata-kata dalam iklan dengan percaya diri.</p> <p>7. Dengan kegiatan mengamati iklan, siswa dapat menyajikan hasil kesimpulan isi teks paparan iklan media cetak secara lisan dan tertulis secara rinci.</p> |

### b. Software Pengembangan Media E-Komik Pendidikan

#### 1) *Corel Draw X 7*



Logo/icon *Corel Draw X 7*

*Corel Draw X 7* adalah sebuah program komputer editor grafik vektor yang berfungsi untuk mengolah gambar dan banyak digunakan pada

bidang publikasi, percetakan, dan bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

### c. Permasalahan yang ditemukan

Dari hasil observasi yang dilakukan di kelas V dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama guru wali kelas kelas V, yaitu Bapak Kadek Arshadi, S.Pd, dapat diketahui bahwa dalam pembelajaran di kelas, guru sebagai pusat belajar disini guru hanya menggunakan metode ceramah dalam hal mengajar di dalam kelas, sehingga siswa cepat merasa bosan apalagi dalam hal pembelajaran Bahasa Indonesia siswanya diajak membaca buku yang telah disediakan oleh guru. Tapi pada kenyataannya, di lapangan masih banyak terdapat siswa kelas V yang belum bisa secara optimal untuk menerapkan pembelajaran secara mandiri. Untuk penyebab terjadinya hal tersebut adalah terbatasnya media pembelajaran yang bersifat interaktif pada siswa, kebanyakan media pembelajaran yang dimiliki oleh sekolah maupun guru masih bersifat tercetak, contohnya itu seperti buku teks yang disediakan oleh sekolah yang dilihat dari desain buku teks tersebut cukup kurang dari desain sehingga minat siswa untuk membacanya. Tentu hal ini dapat lebih cepat siswa merasa bosan dalam menggunakan buku teks terus menerus. Pada intinya bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran haruslah semenarik mungkin dan dapat memotivasi siswa dalam hal belajar. Maka dari itu sangatlah diperlukan media pembelajaran yang dapat memotivasi

siswa agar semangat dalam hal belajar seperti media E-Komik serta dapat menunjang siswa agar proses pembelajaran bisa secara mandiri. Untuk kelebihan dari E-Komik ini sama seperti Komik-komik pada umumnya tapi dari E-Komik ini berisikan Gambar, Audio dan Evaluasi yang menunjang siswa untuk belajar secara mandiri.

## **B. Fase Desain (*Design*)**

### **a. Judul Program**

“E-Komik Pendidikan Mesin Cuci”

“E-Komik Pendidikan Farfum”

“E-Komik Pendidikan Toko Emas Subur”

### **b. Format Program**

Program ini menggunakan format gambar dan audio

### **c. Garis Besar Isi Pesan**

1. Pengertian iklan
2. Unsur-unsur iklan
3. Sasaran iklan
4. Menyajikan informasi berdasarkan iklan dari media cetak atau elektronik.
5. Contoh iklan

### **d. Sinopsis**

E-komik pendidikan ini di kembangan menggunakan software Corel Draw dan Microsoft Power Point untuk menggabungkan antara

suara dan gambar. Pada E-komik ini membahas tentang mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

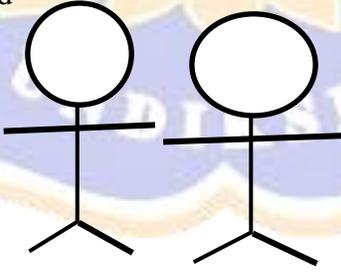
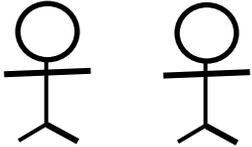
E-Komik ini di lengkapi oleh gambar dan suara dalam materi, serta evaluasi di setiap komik.

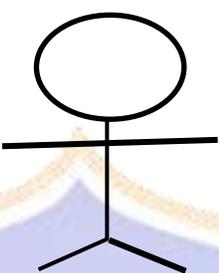
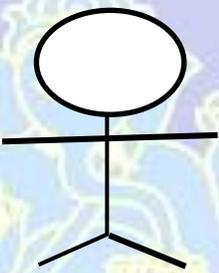
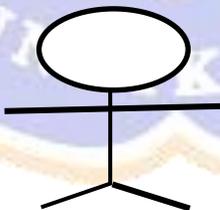
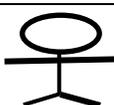
e. *Storyboard*

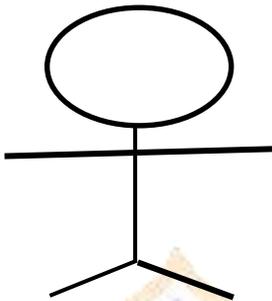
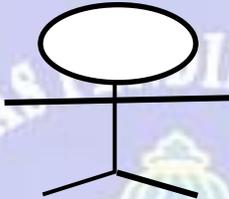
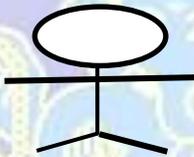
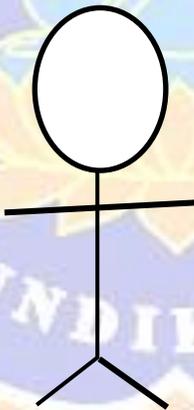
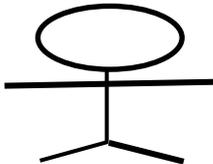
**STORYBOARD**

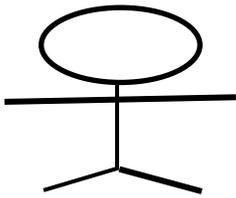
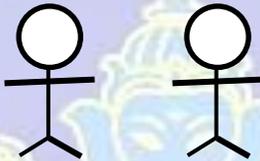
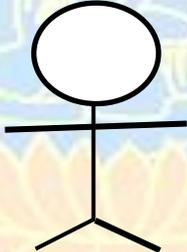
**MEDIA E-KOMIK PENDIDIKAN PADA MATA PELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**Media 1 : Iklan Mesin Cuci**

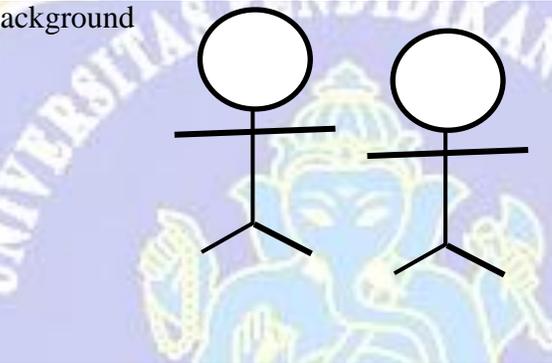
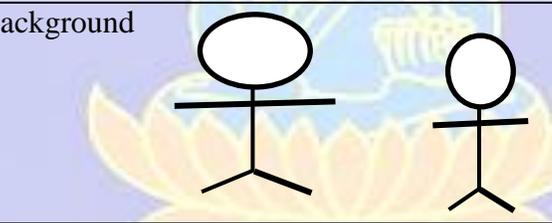
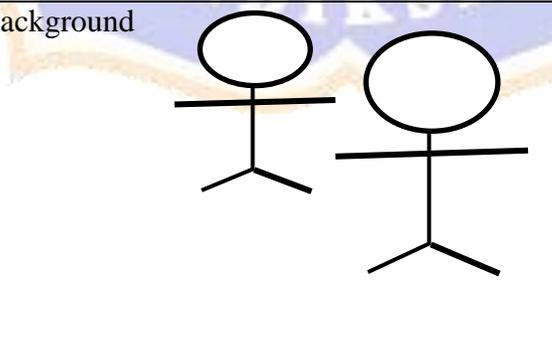
| No/Gambar Ke | Visualisasi   | Teks  |
|--------------|---|---|
| 1            | COVER   | Mesin Cuci  |
| 2            | IDENTITAS PEMBELAJARAN  | Gambar  |
| 3            | PERKENALAN KARAKTER   | Gambar  |
| 4            | Background<br> | Andi: Baju aku terkena es dari windi hhm. Bakalan dimarah sama ibuk kalau sampai dirumah<br>Pras: Kenapa kamu andi? |
| 5            | Background<br> | Pras: Ohh begitu toh, tadi aku melihat dipapan pengumuman ada Iklan Mesin   |

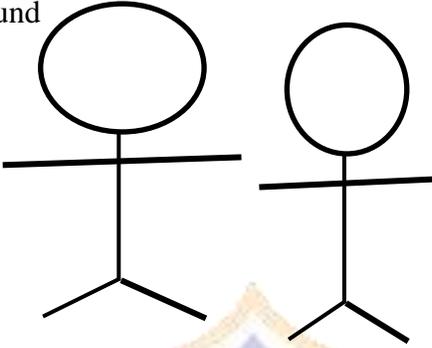
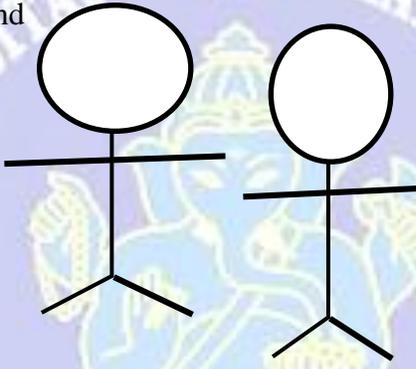
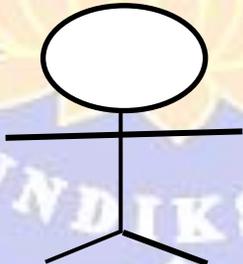
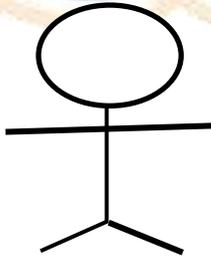
|    |  |        |   |
|----|--|--------|---|
|    |  |        | Cuci andi   |
| 6  | Background    | Andi   | Apa itu iklan pras?   |
| 7  | Background    | Pras : | Jadi iklan itu adalah berita atau pesan untuk membujuk dan mendorong orang agar tertarik pada barang ataupun jasa yang ditawarkan       |
| 8  | Background    | Andi:  | Pras tahu tujuan iklan itu apa?   |
| 9  | Background   | Pras:  | Iya aku tahu andi, iklan dibuat untuk membujuk orang banyak supaya tertarik andi, dan untuk membeli barang ataupun jasa yang ditawarkan |
| 10 | Background  | Andi:  | Oohh aku juga ingin tahu tentang ciri-ciri dari iklan pras apakah kamu tahu?  |
| 11 | Background  | Pras:  | Oohh itu juga tahu andi, ciri-ciri iklan adalah komunikatif, informative, bahasa mudah dimengerti dan menarik perhatian                 |
| 12 | Background  | Andi:  | Terus-terus pras, apakah kamu tahu manfaat dari   |

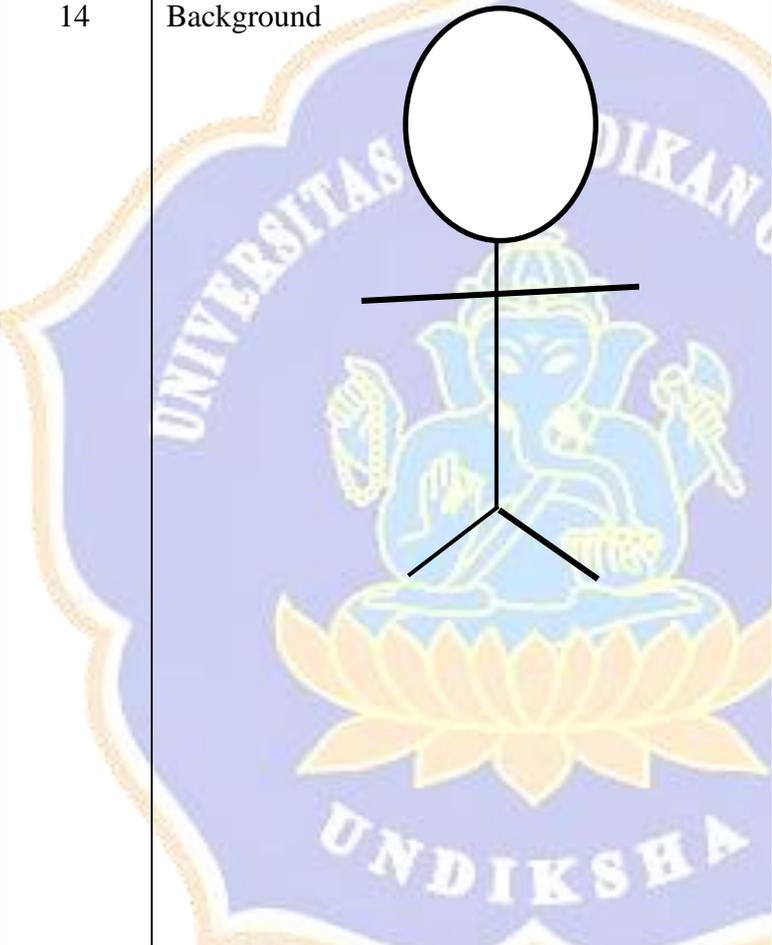
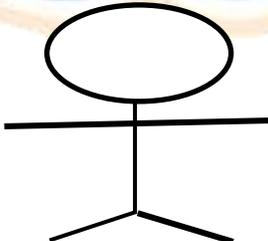
|    |            |   |   |
|----|------------|---|---|
|    |            |   | iklan?  |
| 13 | Background |    | Pras: Tahu dong andi, jadi manfaat iklan yaitu produk menjadi lebih terkenal sehingga keuntungan dapat melonjak naik karna produk dipromosikan                        |
| 14 | Background |    | Pras: Iklan dapat disampaikan melalui Media Cetak, Media Audio, dan Media Elektronik  |
| 15 | Background |   | Andi: Wah ternyata kamu pintar, aku bertanya lagi sekali apa saja unsur-unsur dari iklan?   |
| 16 | Background |  | Pras: Hehehe.. ohh unsur-unsur iklan itu antara lain nama produk, slogan/kata kunci, keunggulan, harga produk, alamat dan no telpun, gambar menarik dan kalimat iklan |
| 17 | Background |  | Pras: Jenis-jenis iklan adalah iklan penawaran, iklan pengumuman, dan iklan layanan   |

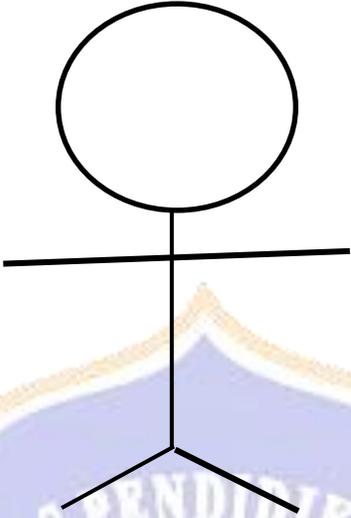
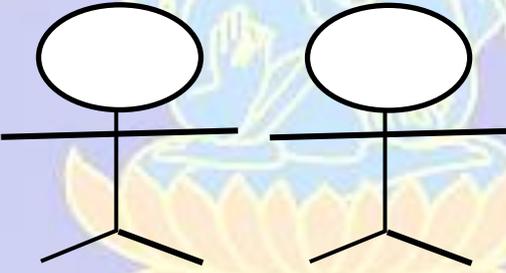
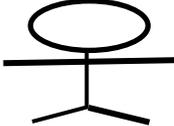
|    |   |                |  |
|----|---|----------------|--|
|    |   |                | masyarakat   |
| 18 | Background<br>   | Andi:          | Hehehe<br>terimakasih atas<br>informasinya<br>pras, ayo<br>sekarang<br>berangkat<br>kerumah kamu   |
| 19 |                  | -              | Setelah bel<br>pulang sekolah,<br>merekapun<br>menuju kerumah<br>pras untuk<br>mencuci baju<br>andi yang<br>terkena noda   |
| 20 | Background<br>   | Andi:<br>Pras: | Itu rumah kamu<br>pras?<br><br>Yapss kita sudah<br>sampai ni   |
| 21 | Background<br> | Pras:          | Ini andi mesin<br>cuci yang aku<br>ceritakan tadi,<br>dijamin noda<br>dibajumu itu<br>pasti hilang<br>Aku akan<br>jelaskan<br>kelebihan dari<br>mesin cuci Resik<br>ini andi |
| 22 | <b>Tampilan kelebihan Mesin Cuci Resik</b>  | -              | Gambar dan<br><i>Backsound</i>   |
| 23 | Background<br> | Pras:          | Sini andi bajumu<br>aku cuci dulu  |
| 24 | <b>Baju andipun bersih dari noda</b>  | Gambar         |  |
| 25 | <b>EVALUASI</b>   |                |  |

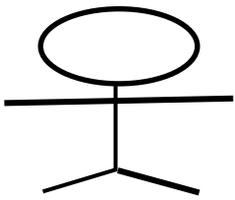
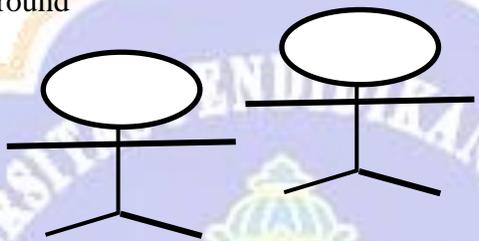
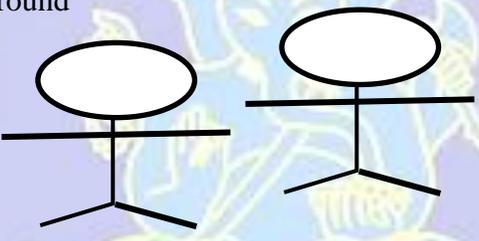
## Iklan Farfum

| No/Gambar ke | Visualisasi  | Teks   |   |
|--------------|--|--|---|
| 1            | <b>COVER</b>   | Farfum   |   |
| 2            | <b>IDENTITAS PEMBELAJARAN</b>  | Gambar   |   |
| 3            | <b>PERKENALAN KARAKTER</b>   | Gambar   |   |
| 4            | Background<br>  | Kevin:   | Yuk nia kita berangkat sekolah!                     |
| 5            | Background<br> | Kevin:   | Ahh kamu bisa aja nia                               |
| 6            | <b>NARASI</b>  | Nia:   | Hehehe beneran kevin                                |
| 7            | Background<br> | Setelah bel pulang sekolah, kevin dan nia menuju kerumah masing-masing | Eeh kevin, kok aku mencium bau yang tidak sedap ya? |
|              |  | Kevin:   | Dimana nia?   |

|    |   |   |
|----|---|---|
| 8  | Background<br>  | Kevin: Ahhh kamu bercanda ya<br><br>Nia: Ee stop dulu kevin, ternyata sumber baunya ada di badan kamu   |
| 9  | Background<br>   | Nia: Sebaiknya kamu harus memakai farfum deh kevin  |
| 10 | Background<br> | Kevin: Dimana biasanya aku bisa mendapatkan farfum nia?<br><br>Nia: Kemarin aku melihat iklan di televise tentang pengharum badan atau farfum |
| 11 | Background<br> | Kevin: Wah kebetulan sekali nia, ngomong-ngomong aku tidak tahu apa itu iklan nia?  |
| 12 | Background<br> | Nia: Baiklah aku akan jelaskan apa itu iklan. Iklan ialah kata atau frasa yang digunakan untuk  |

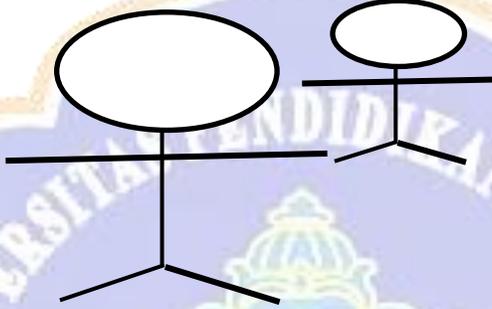
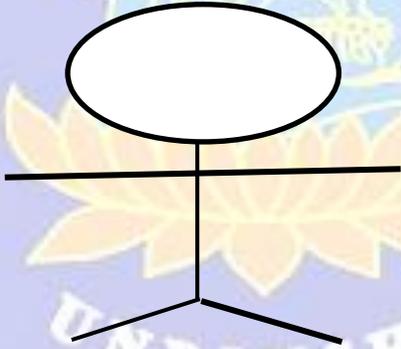
|    |            |   |  |
|----|------------|---|--|
|    |            |   | mencocokkan iklan dengan istilah yang dicari atau dibaca oleh orang-orang  |
| 13 | Background |    | Kevin: Ooohh.. terus siapa saja sasaran iklan itu nia?   |
| 14 | Background |  | Nia: Secara umum iklan di tunjukan kepada khalayak ramai, dan harus sesuai antara target pasar dengan produk yang ingin ditawarkan Misalkan, jika ingin mengiklankan sebuah produk farfum, maka target yang akan melihat iklan tersebut adalah orang kalangan anak sekolah seperti kita-kita |
| 15 | Background |  | Kevin: Apakah kamu tahu apa saja syarat-syarat iklan?  |

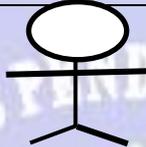
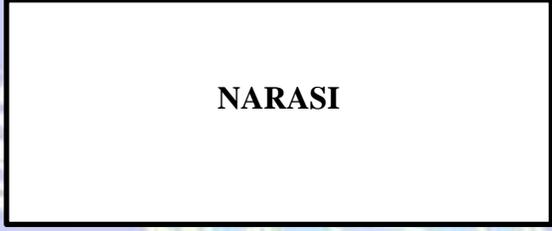
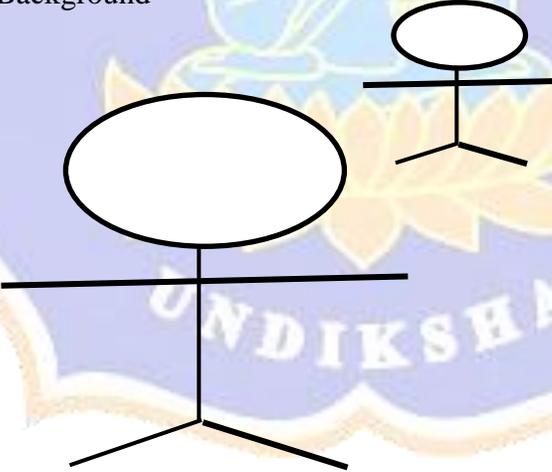
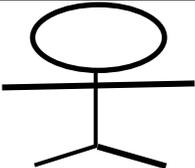
|    |  |   |
|----|--|---|
| 16 | Background<br>    | Nia: Hehehe kalau itu aku tahu kevin, (1) harus objektif dan jujur, (2) singkat jelas dan mudah dipahami, (3) tidak menyingung perasaan lain, (4) menarik banyak perhatian orang, (5) informative dan komunikatif |
| 17 | Background<br> | Kevin: Wah rupanya nia pinter sekali, terimakasih informasinya ya. Sebaiknya aku pulang dulu untuk mencari farfum di rumah<br><br>Nia: Hehehe iya kevin sama-sama, hati-hati dijalan ya, sampai jumpa besok kevin |
| 18 | Background<br>  | Kevin: Ahh mendingan aku ke kamar saja untuk  |

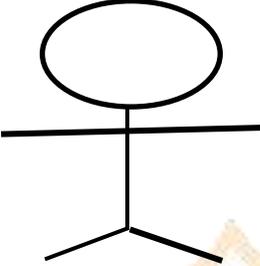
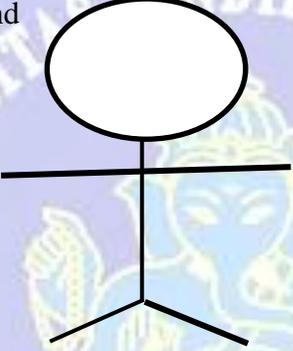
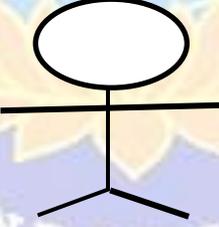
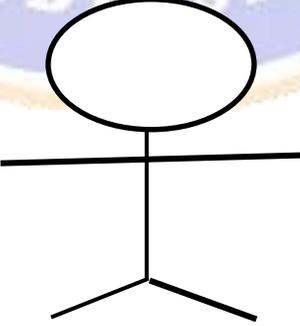
|    |   |                |  |
|----|---|----------------|--|
|    |   |                | mencari farfum   |
| 19 | Background<br>   | Kevin:         | Sepertinya itu farfum yang bisa menghilangkan bau badan ku   |
| 20 | <b>KEVIN SEDANG MEMAKAI FARFUM</b>  |                | Ssstt  |
| 21 | Background<br>  | Kevin:<br>Nia: | Lalalala<br>Hai kevin, ngomong-ngomong pagi ini kok kamu wangi sekali?                                     |
| 22 | Background<br> | Kevin:<br>Nia: | Iyalah sebelum aku berangkat ke sekolah, aku sudah memakai farfum<br>Kamu emangnya pakai farfum apa kevin? |
| 23 | Gambar Keren Farfum ( <i>tagline</i> )  | Teks           |  |
| 24 | <b>EVALUASI</b>   |                |  |

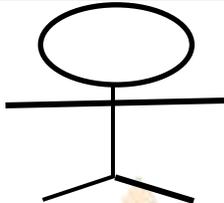
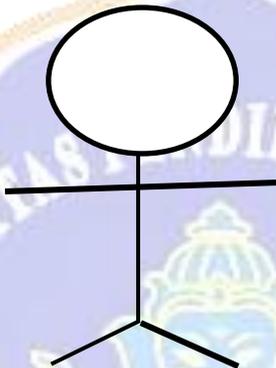
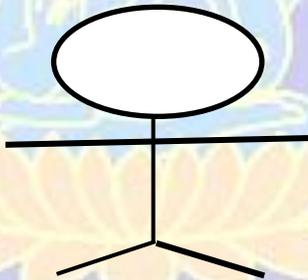
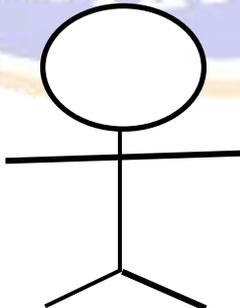
### Iklan Toko Emas Subur

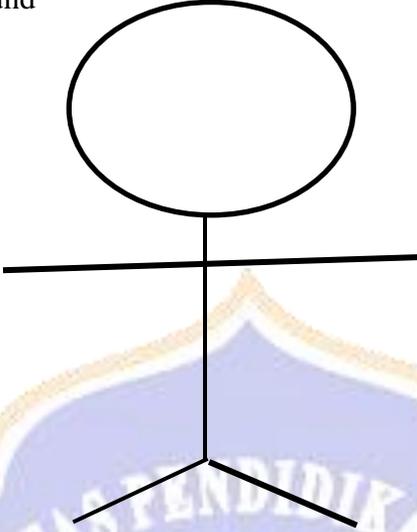
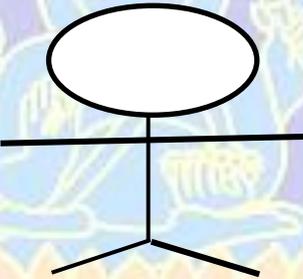
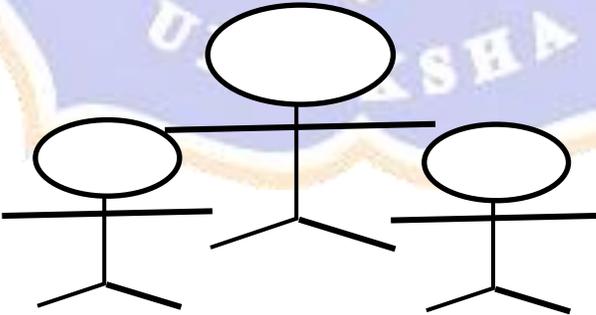
| No/Gambar ke | Visualisasi                   | Teks            |
|--------------|-------------------------------|-----------------|
| 1            | <b>COVER</b>                  | Toko Emas Subur |
| 2            | <b>IDENTITAS PEMBELAJARAN</b> | Gambar          |

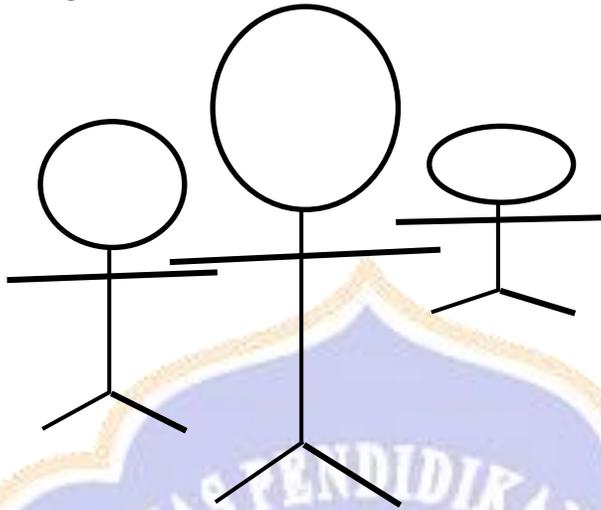
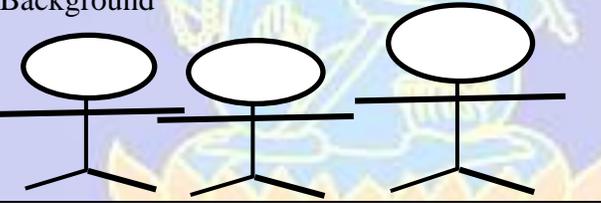
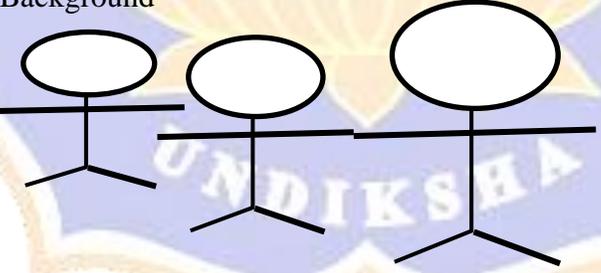
| 3 | <b>PERKENALAN KARAKTER</b>  | Gambar                |   |
|---|---|-----------------------|---|
| 4 | Background<br>  | Fajar:<br>Andika:     | Lalala<br>Hai.. fajar<br>kenapa<br>wajah kamu<br>kelihatan<br>gembira<br>sekali   |
| 5 | Background<br>  | Fajar:<br><br>Andika: | Iya ni<br>andika, aku<br>menemukan<br>kertas tadi<br>berisikan<br>iklan<br>tentang<br>Toko Emas<br><br>Terus apa<br>hubunganny<br>a fajar?  |
| 6 | Background<br> | Fajar:                | Jadi begini<br>ceritanya<br>andika,<br>keluarga aku<br>sedang<br>mencari<br>Emas untuk<br>kebutuhan<br>kami, dan<br>emas yang<br>kami beli<br>akan di<br>investasikan<br>suatu saat<br>nanti, nah<br>kebetulan<br>sekali tadi<br>aku<br>mendapatka<br>n sebuah<br>kertas<br>dimeja dekat<br>kantin yang |

|    |            |  |   |
|----|------------|--|---|
|    |            |  | berisikan Iklan Toko Mas Subur andika, nanti sepulang sekolah ini aku akan memberi tahu Toko Emas tersebut  |
| 7  | Background |     | Andika: Oohh .. begitu wah kebetulan sekali dong  |
| 8  |            |   | Setelah bel pulang , mereka pun pergi kerumah masing-masing dan fajar memberitahukan kepada bapaknya bahwa dia menemukan Iklan Toko Emas            |
| 9  | Background |  | Fajar: Ayah.. aku menemukan sebuah iklan Toko Emas tadi di sekolah<br>Bapak: Wah.. coba lihat fajar bapak juga mau mencari Emas ini untuk investasi |
| 10 | Background |   | Fajar: Apakah ayah tahu iklan itu apa?  |

|    |  |   |
|----|--|---|
| 11 | Background<br>    | Bapak: Tahu fajar, jadi iklan itu berita atau pesan untuk membujuk orang agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan    |
| 12 | Background<br>    | Fajar: Terus apa tujuan dibuatnya iklan ayah?   |
| 13 | Background<br>   | Bapak: Tujuan dibuatnya iklan untuk membujuk orang banyak supaya tertarik, serta untuk membeli barang atau jasa yang ditawarkan |
| 14 | Background<br>  | Fajar: Ooohh.. ayah aku juga ingin tahu dong tentang ciri-ciri iklan itu apa saja?  |
| 15 | Background<br> | Bapak: Baiklah fajar, jadi ciri-cirii iklan adalah komunikatif , informative, bahasa mudah dimengerti                           |

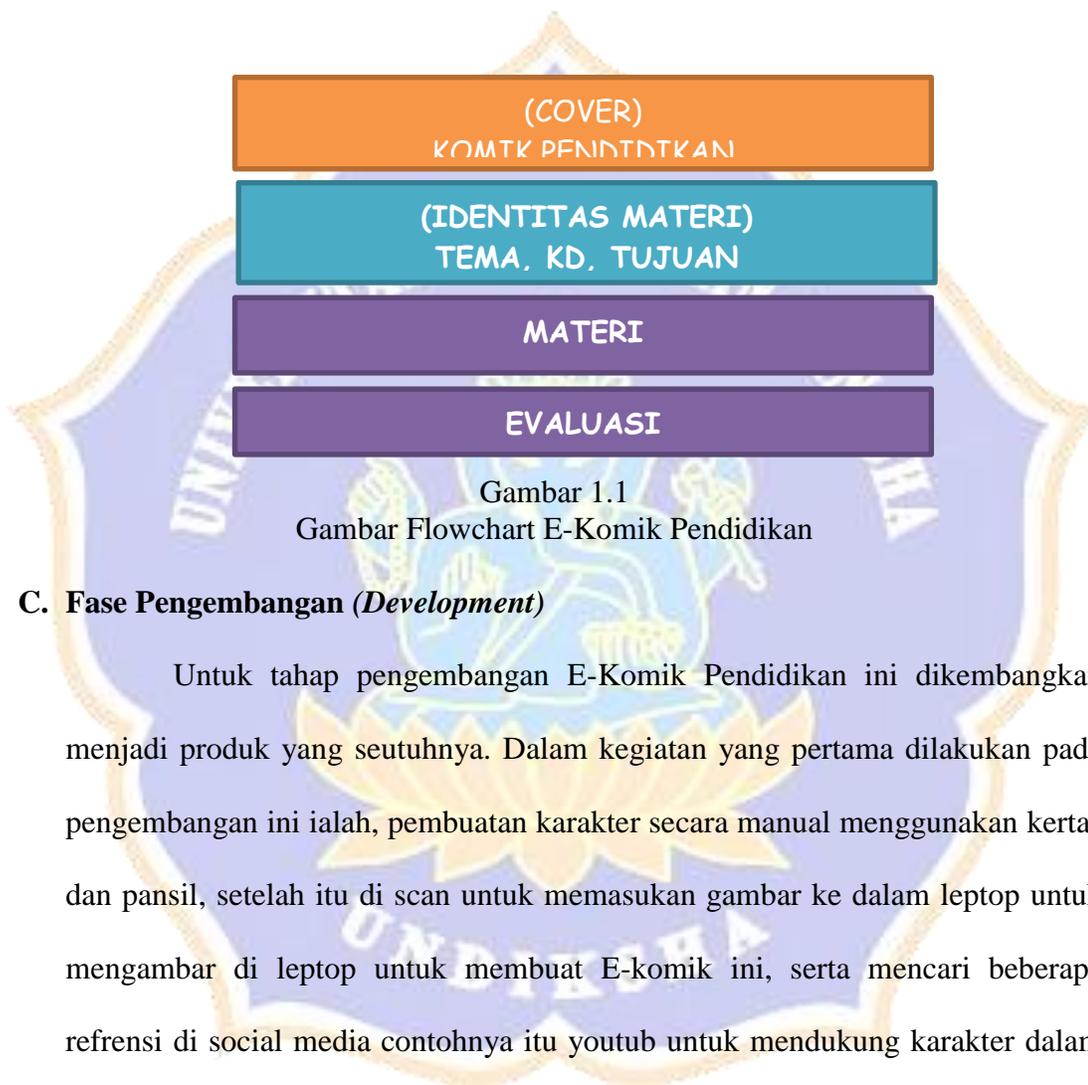
|    |                               |  |  |
|----|-------------------------------|--|--|
|    |                               |  | dan menarik perhatian orang  |
| 15 | Background                    |     | Fajar: Terus-terus ayah, apakah tahu manfaat iklan itu apa?  |
| 16 | Background                    |     | Bapak: Tahu fajar, jadi manfaat iklan adalah produk menjadi lebih terkenal sehingga keuntungan melonjak naik karena produk yang dipromosikan |
| 17 | Background                    |  | Bapak Iklan biasanya ditemukan di Media Cetak, Media Audio dan Media Elektronik  |
| 18 | <b>GAMBAR IKLAN TOKO EMAS</b> |  | Gambar   |
| 19 | Background                    |   | Fajar: Apakah ayah tahu ciri-ciri iklan dalam media cetak itu apa saja?  |

|    |  |                        |  |
|----|--|------------------------|--|
| 20 | Background<br>   | Bapak:                 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bahasa yang singkat padat jelas</li> <li>2. Bahasa memikat dan memiliki daya sugesti</li> <li>3. Kata konotasi positif</li> <li>4. Isinya objektif, jujur, singkat, jelas dan menarik</li> </ol> |
| 21 | Background<br>  | Fajar:                 | Terimakasih atas informasinya, ayok berangkat ke toko emasnya sekaran ayah   |
| 22 | <b>GAMBAR IKLAN TOKO EMAS</b>  | Gambar                 |  |
| 23 | Background<br> | Koh lee:<br><br>Bapak: | Hiyaa pada mau beli apa ya?<br><br>Iya nih Koh lee, kita mau mencari Berlian ada koh?  |

|    |   |                                      |   |
|----|---|--------------------------------------|---|
| 24 | Background<br>                                      | Koh lee:<br><br>Fajar:<br><br>Bapak: | Hiyaa tentu ada dong disini emas-emasan, berlian semuanya lengkap<br><br>Hehe.. kita mau beli seperti diiklannya yang koh pasang itu<br><br>Iya Koh lee tadi anak saya menemukan Iklan di sekolah |
| 25 | Background<br>                                    | Koh lee:<br><br>Bapak:               | Hiyaa, mau beli berapa Berlian?<br><br>Satu aja koh lee   |
| 26 | Background<br>                                    | Koh lee:<br><br>Bapak:               | Hiyaa, harganya Cuma Rp 1.000.000 saja<br><br>Baik Koh lee, kita ambil satu   |
| 27 | <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">         Gambar Kedua Tangan Saling Bertransaksi       </div> | Gambar                               |   |
| 28 | Background<br>                                    | Koh lee:                             | Hiyaa terimakasih ya  |

|    |   |        |
|----|---|--------|
| 29 | Akhirnya fajar dan keluarga memiliki Berlian untuk keluarganya. | Gambar |
| 30 | <b>EVAUASI</b>  |        |

#### f. Flowchart



Gambar 1.1  
Gambar Flowchart E-Komik Pendidikan

#### C. Fase Pengembangan (*Development*)

Untuk tahap pengembangan E-Komik Pendidikan ini dikembangkan menjadi produk yang seutuhnya. Dalam kegiatan yang pertama dilakukan pada pengembangan ini ialah, pembuatan karakter secara manual menggunakan kertas dan pensil, setelah itu di scan untuk memasukan gambar ke dalam laptop untuk menggambar di laptop untuk membuat E-komik ini, serta mencari beberapa referensi di social media contohnya itu youtub untuk mendukung karakter dalam E-komik.

Jika sudah semuanya terkumpul dalam penyusunan E-komik contohnya karakter, background dan suara maka digabungkan dalam suatu produk media pembelajaran yang utuh dengan menggunakan aplikasi *Corel Draw x 7* sebagai

aplikasi utama dengan beberapa aplikasi bantua seperti *Audiocity* untuk memotong dabling. Dalam proses finishing E-komik ini menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point 2010* untuk memfablisch E-komik yang menjadi format HTML.

a. Tampilan Sampul E-Komik

Sebelum masuk ke materi E-komik Pendidikan maka yang terdapat adalah akan melihat sampul E-komik Pendidikan terlebih dahulu. Dimana pada sampul dari depan E-komik ini akan menampilkan judul E-Komik Pendidikan beserta gambar karkater dan background yang sangat menarik perhatian siswa untuk membaca E-komik ini. Adapun tampilan sampul awal dari E-komik ini dapat dilihat pada Gambar 1.2



Gambar 1.2  
Gambar Cover E-Komik Pendidikan

b. Tampilan Materi E-Komik Pendidikan

Untuk materi yang terdapat pada E-komik Pendidikan in sudah menerapkan desain pesan yang baik dan benar. Dalam penyusunan materi ini menggunakan huruf *Comic Sans M S* dengan ukuran font

18 point agar jelas dilihat oleh siswa dan pada jarak antar line 1,6 spasi. Pada balon yang terdapat pada atas karakter E-komik ini berlatarkan putih agar bisa dibaca oleh siswa, balon berwarna putih dan teks berwarna hitam sudah menerapkan desain pesan dengan benar. Dalam penyusunan materi E-komik ini sudah disusun dengan menyeimbangkan antara komposisi balon dan teks pada karakter dari E-komik. Hal ini sangat penting diperhatikan, agar siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran menggunakan E-komik ini. Adapun tampilan materi dari E-komik dapat dilihat pada Gambar 1.3



Gambar 1.3  
Gambar Tampilan Materi pada E-komik

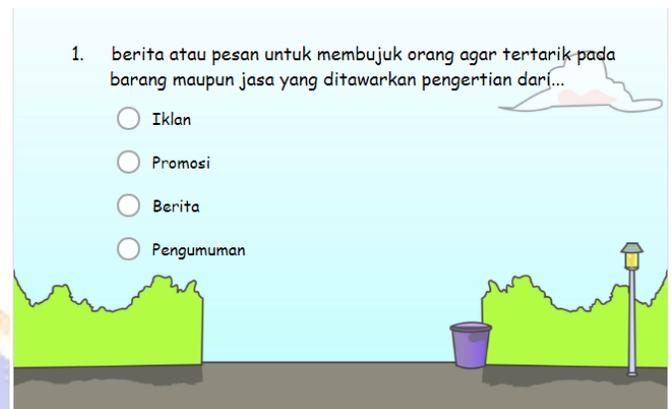
c. Tampilan Evauasi E-Komik Pendidikan

Pada tampilan evaluasi dari E-komik Pendidikan ini sudah sangat interaktif. Pada halaman evaluasi dari E-komik ini terdiri dari 10 soal objektif, untuk materi dari evaluasi ini adalah materi dari E-komik tersebut. Sebelum masuk ke evaluasi siswa di ajak untuk membaca petunjuk evaluasi sebelum menjawab pertanyaan yang telah disediakan di E-komik tersebut. Tampilan evaluasi E-komik ditampilkan pada Gambar 1.4 dan Gambar 1.5



Gambar 1.4

Tampilan Evaluasi pada E-Komik Pendidikan



Gambar 1.5

Tampilan Evaluasi pada E-Komik Pendidikan

#### D. Fase Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini adalah tahap implementasi. Jadi tahap ini berfokus pada mengimplementasikan produk yang sudah dibuat sesudah melalui tahap analisis, desain, dan pengembangan. Implementasi dalam hal ini diartikan untuk menerapkan efisiensi dan efektivitas produk yang telah dikerjakan di lapangan. Proses pengimplementasian ini melibatkan seluruh komponen yang menjadi titik fokus tujuan dari pembuatan produk E-Komik Pendidikan.

Adapun hal-hal yang dilakukan dalam melakukan implementasi produk ini, yaitu melakukan uji coba produk meliputi: uji coba ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli isi mata pelajaran, uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil. Uji coba perorangan dilaksanakan di kelas yang memiliki kemampuan yang tinggi yaitu kelas VI di SD Negeri 1 Paket Agung dengan jumlah responden sebanyak 3 orang siswa yang berdasarkan hasil belajar tinggi, sedang dan rendah.

Pada tahap ini E-Komik Pendidikan yang akan dikembangkan pada tahap ini, E-Komik Pendidikan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan, setelah itu diuji coba lapangan kepada siswa kelas VI di SD Negeri 1 Paket Agung. Dalam tahap implementasi ini mengingat situasi dan

kondisi yang sekarang akan menyesuaikan dengan kebutuhan, jadi sebelum E-komik ini diterapkan pada siswa terlebih dahulu guru akan membuka jalannya penerapan untuk media ini. Jadi guru akan menjelaskan cara penggunaan E-komik dan bagaimana petunjuk-petunjuk pembelajaran dalam E-komik ini. Setelah itu siswa akan mencermati media E-komik dalam waktu 60 menit, setelah siswa selesai membaca atau mencermati siswa akan diajak untuk menjawab evaluasi yang sudah disediakan dalam media E-Komik Pendidikan.

#### **E. Fase Evaluasi (*Evaluation*)**

Pada tahap akhir penilaian ini dilakukan untuk memvalidasi produk yang telah dibuat melalui dari uji ahli produk. Uji validasi produk ini yang bertujuan untuk menguji produk yang telah dibuat, sedangkan uji efektivitas bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas produk yang telah dibuat. Pada setiap tahap pengembangan E-komik terdapat evaluasi dan revisi yang dilakukan demi perbaikan produk supaya hasilnya lebih baik lagi. Terdapat dua penilaian yang dilakukan, penilaian formatif dan penilaian sumatif. Penilaian formatif dilakukan sepanjang proses pengembangan media. Penilaian sumatif yaitu penilaian yang dilakukan untuk mengetahui efektif atau tidaknya produk yang dikembangkan dalam proses pembelajaran dengan melakukan uji efektivitas.

## Lampiran 11. Surat Permohonan *Review* Serta Penilaian Instrumen



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

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 955/UN48.10.5/KP/2020  
Lampiran : 1 gabung  
Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

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

Staf Dosen di Lingkungan FIP Undiksha  
di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dan pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi materi pelajaran, media pembelajaran, desain pembelajaran dan uji coba perorangan. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* dan memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

Pande Made Weda Angga  
NIM 1611021023

Singaraja, 05 Juli 2020  
Pembimbing I

Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd  
NIP 195508181983031002

Mengetahui,

Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
NIP 19720420 200112 1 001

## Lampiran 12. Surat Permohonan *Review* Serta Penilaian Instrumen



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Jalan Udayana (Kampus Tengah Undiksha) Singaraja – Bali Telp.(0362) 3137 Kode Pos 31116

Nomor : 956/UN48.10.5/KP/2020  
 Lampiran : 1 gabung  
 Perihal : Permohonan *review* serta memberikan penilaian instrumen

Kepada

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

Staf Dosen di Lingkungan FIP Undiksha  
 di Singaraja

Dengan hormat, sehubungan dengan tahap uji instrumen dan pelaksanaan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020”. Saya telah memilih Bapak sebagai uji instrumen ahli isi materi pelajaran, media pembelajaran, desain pembelajaran dan uji coba perorangan. Oleh karena itu, saya mohon kesediaan Bapak untuk *me-review* dan memberikan penilaian terhadap instrumen yang sedang saya kembangkan. Untuk kepentingan tersebut, saya telah menyediakan kisi-kisi instrumen (terlampir).

Demikian surat permohonan ini disampaikan, atas kesediaan dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Peneliti,

Pande Made Weda Angga  
 NIM 1611021023

Singaraja, 05 Juli 2020  
 Pembimbing I

Drs. Ketut Pudjawan, M.Pd  
 NIP 195508181983031002

Mengetahui,

Koordinator Prodi Teknologi Pendidikan,

Dr. I Komang Sudarma, S.Pd., M.Pd.  
 NIP 19720420 200112 1 001

**Lampiran 13. Instrumen Penilaian Ahli Isi Pembelajaran**

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI ISI PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik  
Review Ahli Isi Mata Pelajaran**

Sumber: Alessi & Trollip (dalam Yogyatno, 2013:396)

| <b>No</b> | <b>Aspek</b> | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>No Butir</b> |
|-----------|--------------|--|---------------------|-----------------|
| (1)       | (2)          | (3)  | (4)                 | (5)             |
| 1         | Kurikulum    | 1) Identitas<br>2) Indikator Pembelajaran<br>3) Tujuan Pembelajaran                          | 5                   | 1,2,3,4,5       |
| 2         | Materi       | 4) Kesesuaian isi materi<br>5) Sistematika Materi<br>6) Tingkat kemudahannya dalam materi    | 6                   | 6,7,8,9,10,11   |
| 3         | Bahasa       | 1) Kejelasan informasi<br>2) Penggunaan bahasa<br>3) Penggunaan tanda baca<br>4) Keterbacaan | 5                   | 12,13,14,15,16  |
| 4         | Evaluasi     | 11) Tingkat kesulitan soal<br>12) Kejelasan rumus soal                                       | 3                   | 17,18,19        |

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI ISI MATA PELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                     | Aspek/Pernyataan  | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar |
|------------------------|---|-----------------------|----|----------|
|                        |   | R                     | TR |          |
| <b>ASPEK KURIKULUM</b> |   |                       |    |          |
| 1                      | Kejelasan identitas mata pelajaran                                | V                     |    |          |
| 2                      | Kesesuaian E-Komik dengan indikator pembelajaran                  | V                     |    |          |
| 3                      | Kesesuaian E-Komik pembelajaran dengan tujuan pembelajaran        | V                     |    |          |
| 4                      | Kesesuaian kompetensi dasar/tujuan pembelajaran                   | V                     |    |          |
| 5                      | Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD                     | V                     |    |          |
| <b>ASPEK MATERI</b>    |   |                       |    |          |
| 6                      | Materi diberikan secara runtut                                    | V                     |    |          |
| 7                      | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                      | V                     |    |          |
| 8                      | Materi bebas dari kesalahan konsep                                | V                     |    |          |
| 9                      | Kejelasan penyajian materi  | V                     |    |          |
| 10                     | Materi yang disajikan mudah dipahami                              | V                     |    |          |
| 11                     | Kesesuaian materi dengan gambar                                   | V                     |    |          |
| <b>ASPEK BAHASA</b>    |   |                       |    |          |
| 12                     | Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat untuk karakteristik siswa | V                     |    |          |
| 13                     | Penggunaan tanda baca yang  | V                     |    |          |

|                       |  |   |  |  |
|-----------------------|--|---|--|--|
|                       | jelas dan tepat  |   |  |  |
| 14                    | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan peserta didik | V |  |  |
| 15                    | Penggunaan bahasa secara komonikatif                               | V |  |  |
| 16                    | Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa                | V |  |  |
| <b>ASPEK EVALUASI</b> |  |   |  |  |
| 17                    | Relevan sisoal dengan tujuan pembelajaran                          | V |  |  |
| 18                    | Soal mudah dimengerti  | V |  |  |
| 19                    | Kejelasan penilaian hasil belajar                                  | V |  |  |

Singaraja, 05Juli 2020  
Penilai,



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



**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI ISI PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik**

***Review Ahli Isi Mata Pelajaran***

Sumber: Alessi & Trollip (dalam Yogyatno, 2013:396)

| <b>No</b> | <b>Aspek</b> | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>No Butir</b> |
|-----------|--------------|--|---------------------|-----------------|
| (1)       | (2)          | (3)  | (4)                 | (5)             |
| 1         | Kurikulum    | 1) Identitas<br>2) Indikator Pembelajaran<br>3) Tujuan Pembelajaran                            | 5                   | 1,2,3,4,5       |
| 2         | Materi       | 4) Kesesuaian isi materi<br>5) Sistematika Materi<br>6) Tingkat kemudahan dan kedalaman materi | 6                   | 6,7,8,9,10,11   |
| 3         | Bahasa       | 7) Kejelasan informasi<br>8) Penggunaan bahasa<br>9) Penggunaan tanda baca<br>10) Keterbacaan  | 5                   | 12,13,14,15,16  |
| 4         | Evaluasi     | 11) Tingkat kesulitan soal<br>12) Kejelasan rumusan soal                                       | 3                   | 17,18,19        |

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI ISI MATA PELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                     | Aspek/Pernyataan  | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar           |
|------------------------|---|-----------------------|----|--------------------|
|                        |   | R                     | TR |                    |
| <b>ASPEK KURIKULUM</b> |   |                       |    |                    |
| 1                      | Kejelasan identitas mata pelajaran                                | √                     |    |                    |
| 2                      | Kesesuaian E-Komik dengan indikator pembelajaran                  | √                     |    |                    |
| 3                      | Kesesuaian E-Komik pembelajaran dengan tujuan pembelajaran        | √                     |    |                    |
| 4                      | Kesesuaian kompetensi dasar/tujuan pembelajaran                   | √                     |    | Taruh pada nomor 2 |
| 5                      | Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD                     | √                     |    |                    |
| <b>ASPEK MATERI</b>    |   |                       |    |                    |
| 6                      | Materi diberikan secara runtut                                    | √                     |    |                    |
| 7                      | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                      | √                     |    |                    |
| 8                      | Materi bebas dari kesalahan konsep                                | √                     |    |                    |
| 9                      | Kejelasan penyajian materi  | √                     |    |                    |
| 10                     | Materi yang disajikan mudah dipahami                              | √                     |    |                    |
| 11                     | Kesesuaian materi dengan gambar                                   | √                     |    |                    |
| <b>ASPEK BAHASA</b>    |   |                       |    |                    |
| 12                     | Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat untuk karakteristik siswa | √                     |    |                    |

|                       |  |   |  |  |
|-----------------------|--|---|--|--|
| 13                    | Penggunaan tanda baca yang jelas dan tepat                         | √ |  |  |
| 14                    | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan peserta didik | √ |  |  |
| 15                    | Penggunaan bahasa secara komonikatif                               | √ |  |  |
| 16                    | Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa                | √ |  |  |
| <b>ASPEK EVALUASI</b> |  |   |  |  |
| 17                    | Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran                          | √ |  |  |
| 18                    | Soal mudah dimengerti  | √ |  |  |
| 19                    | Kejelasan penilaian hasil belajar                                  | √ |  |  |

Singaraja, 05 Juli 2020

Penilai,



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



**Lampiran 14. Instrumen Penilaian Ahli Desain Pembelajaran**

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik**

**Review Ahli Desain Pelajaran**

Sumber: Prawiladilaga (2017)

| <b>No</b> | <b>Apek</b> | <b>Kriteria</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Butir</b> |
|-----------|-------------|---|---------------------|--------------------|
| (1)       | (2)         | (3)   | (4)                 | (5)                |
| 1         | Kurikulum   | 1) Identitas<br>2) Kompetensi yang ingin dicapai<br>3) Kejelasan Tujuan Pembelajaran<br>4) Kejelasan Informasi            | 4                   | 1,2,3,4            |
| 2         | Metode      | 5) Kelengkapan Media<br>6) Kejelasan rancangan pembelajaran<br>7) Kejelasan petunjuk belajar                              | 5                   | 5,6,7,8,9          |
| 3         | Evaluasi    | 8) Ketersediaan evaluasi pembelajaran<br>9) Kesesuaian soal dengan materi<br>10) Kejelasan petunjuk evaluasi pembelajaran | 3                   | 10,11,12           |

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No               | Aspek/Pernyataan   | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar |
|------------------|--|-----------------------|----|----------|
|                  |  | R                     | TR |          |
| <b>KURIKULUM</b> |  |                       |    |          |
| 1                | Kejelasan identitas mata pelajaran                       | v                     |    |          |
| 2                | Kesesuaian kompetensi dasar dengan indicator             | v                     |    |          |
| 3                | Kesesuaian tujuan dengan indicator                       | v                     |    |          |
| 4                | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran             | v                     |    |          |
| <b>METODE</b>    |  |                       |    |          |
| 5                | Kejelasan rancangan pembelajaran                         | v                     |    |          |
| 6                | Kejelasan petunjuk belajar                               | v                     |    |          |
| 7                | Kesesuaian urutan penyajian materi ajar                  | v                     |    |          |
| 8                | E-Komik membantu siswa dalam belajar                     | v                     |    |          |
| 9                | Kecukupan dukungan bahanbelajar dalam E-Komik            | v                     |    |          |
| <b>EVALUASI</b>  |  |                       |    |          |
| 10               | Ketersediaan <i>asement</i> yang disajikan dalam E-Komik | v                     |    |          |
| 11               | Kejelasan penilaian hasil belajar                        | v                     |    |          |
| 12               | Relevan sisoal dengan tujuan pembelajaran                | v                     |    |          |

Singaraja,05Juli 2020

Penilai,



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

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik  
Review Ahli Desain Pelajaran Sumber: Prawiladilaga (2017)**

| <b>No</b> | <b>Apek</b> | <b>Kriteria</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Butir</b> |
|-----------|-------------|---|---------------------|--------------------|
| (1)       | (2)         | (3)   | (4)                 | (5)                |
| 1         | Kurikulum   | 1) Identitas<br>2) Kompetensi yang ingin dicapai<br>3) Kejelasan Tujuan Pembelajaran<br>4) Kejelasan Informasi            | 4                   | 1,2,3,4            |
| 2         | Metode      | 5) Kelengkapan Media<br>6) Kejelasan rancangan pembelajaran<br>7) Kejelasan petunjuk belajar                              | 5                   | 5,6,7,8,9          |
| 3         | Evaluasi    | 8) Ketersediaan evaluasi pembelajaran<br>9) Kesesuaian soal dengan materi<br>10) Kejelasan petunjuk evaluasi pembelajaran | 3                   | 10,11,12           |

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI DESAIN PEMBELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No               | Aspek/Pernyataan   | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar |
|------------------|--|-----------------------|----|----------|
|                  |  | R                     | TR |          |
| <b>KURIKULUM</b> |  |                       |    |          |
| 1                | Kejelasan identitas mata pelajaran                       | √                     |    |          |
| 2                | Kesesuaian kompetensi dasar dengan indicator             | √                     |    |          |
| 3                | Kesesuaian tujuan dengan indicator                       | √                     |    |          |
| 4                | Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran               | √                     |    |          |
| <b>METODE</b>    |  |                       |    |          |
| 5                | Kejelasan rancangan pembelajaran                         | √                     |    |          |
| 6                | Kejelasan petunjuk belajar                               | √                     |    |          |
| 7                | Kesesuaian urutan penyajian materi ajar                  | √                     |    |          |
| 8                | E-Komik membantu siswa dalam belajar                     | √                     |    |          |
| 9                | Kecukupan dukungan bahan belajar dalam E-Komik           | √                     |    |          |
| <b>EVALUASI</b>  |  |                       |    |          |
| 10               | Ketersediaan <i>asement</i> yang disajikan dalam E-Komik | √                     |    |          |
| 11               | Kejelasan penilaian hasil belajar                        | √                     |    |          |
| 12               | Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran                | √                     |    |          |

Singaraja, 05 Juli 2020

Penilai,



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

**Lampiran 15. Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran**

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pendidikan Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik Pendidikan  
Review Ahli Media Pelajaran**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>      | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Butir</b> |
|-----------|-------------------|--|---------------------|--------------------|
| (1)       | (2)               | (3)  | (4)                 | (5)                |
| 1         | Desain Cover      | 1) Gambar mencerminkan isi komik pendidikan<br>2) Komposisi garis dan warna<br>3) Kesesuaian tokoh/karakter dengan sasaran/cerita<br>4) Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter/tokoh<br>5) Kesesuaian jenis huruf, warna, spasi, dan ukuran font dan posisi judul pendidikan<br>6) Ketepatan pengaturan objek teks maupun gambar | 6                   | 1,2,3,4,5,6        |
| 2         | Desain Pesan Teks | 7) Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf<br>8) Kualitas teks yang digunakan<br>9) Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan<br>10) Ketepatan penggunaan efek balon kalimat dan tulisan<br>11) Keserasian warna background dengan teks<br>12) Keseimbangan antara teks dengan gambar  | 6                   | 7,8,9,10,11,12     |

|   |                     |  |   |                       |
|---|---------------------|--|---|-----------------------|
| 3 | Desain Pesan Gambar | 13) Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)<br>14) Kualitas gambar yang disajikan<br>15) Penonjolan gambar<br>16) <i>Layout</i> gambar dengan sajian teks<br>17) Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa<br>18) Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)<br>19) Keindahan gambar | 7 | 13,14,15,16, 17,18,19 |
| 4 | Suara               | 20) Kejelasan suara dubing terhadap teks bacaan<br>21) Ketepatan Sound Effect  | 2 | 20,21                 |



**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI MEDIA PELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                       | Aspek/Pernyataan  | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar |
|--------------------------|---|-----------------------|----|----------|
|                          |   | R                     | TR |          |
| <b>DESAIN COVER</b>      |   |                       |    |          |
| 1                        | Gambar mencerminkan isi komik pendidikan  | V                     |    |          |
| 2                        | Komposisi garis dan warna   | V                     |    |          |
| 3                        | Kesesuaian tokoh/karakter dengan sasaran/cerita                                   | V                     |    |          |
| 4                        | Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter/tokoh                            | V                     |    |          |
| 5                        | Kesesuaian jenis huruf, warna, spasi, dan ukuran font dan posisi judul pendidikan | V                     |    |          |
| 6                        | Ketepatan pengaturan objek teks maupun gambar                                     | V                     |    |          |
| <b>DESAIN PESAN TEKS</b> |   |                       |    |          |
| 7                        | Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf                                   | V                     |    |          |
| 8                        | Kualitas teks yang digunakan  | V                     |    |          |
| 9                        | Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan                                       | V                     |    |          |
| 10                       | Ketepatan penggunaan efek balon kalimat dan tulisan                               | V                     |    |          |
| 11                       | Keserasian warna background dengan teks   | V                     |    |          |
| 12                       | Keseimbangan antara teks dengan gambar  | V                     |    |          |

| <b>DESAIN PESAN GAMBAR</b> |  |   |  |  |
|----------------------------|--|---|--|--|
| 13                         | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) | V |  |  |
| 14                         | Kualitas gambar yang disajikan               | V |  |  |
| 15                         | Penonjolan gambar                            | V |  |  |
| 16                         | <i>Layout</i> gambar dengan sajian teks      | V |  |  |
| 17                         | Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa | V |  |  |
| 18                         | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) | V |  |  |
| 19                         | Keindahan gambar                             | V |  |  |
| <b>SUARA</b>               |  |   |  |  |
| 20                         | Kejelasan suara dubing terhadap teks bacaan  | V |  |  |
| 21                         | Ketepatan Sound Effect                       | V |  |  |

Singaraja, 05Juli 2020  
Penilai,

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

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk Komik  
Review Ahli Media Pelajaran**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>      | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>Nomor Butir</b> |
|-----------|-------------------|--|---------------------|--------------------|
| (1)       | (2)               | (3)  | (4)                 | (5)                |
| 1         | Desain Cover      | 1) Gambar mencerminkan isi komik pendidikan<br>2) Komposisi garis dan warna<br>3) Kesesuaian tokoh/karakter dengan sasaran/cerita<br>4) Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter/tokoh<br>5) Kesesuaian jenis huruf, warna, spasi, dan ukuran font dan posisi judul pendidikan<br>6) Ketepatan pengaturan objek teks maupun gambar | 6                   | 1,2,3,4,5,6        |
| 2         | Desain Pesan Teks | 1) Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf<br>2) Kualitas teks yang digunakan<br>3) Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan<br>4) Ketepatan penggunaan efek balon kalimat dan tulisan<br>5) Keserasian warna background dengan teks<br>6) Keseimbangan antara teks dan gambar  | 6                   | 7,8,9,10,11,12     |

|   |                     |  |   |                      |
|---|---------------------|--|---|----------------------|
| 3 | Desain Pesan Gambar | 13) Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)<br>14) Kualitas gambar yang disajikan<br>15) Penonjolan gambar<br>16) <i>Layout</i> gambar dengan sajian teks<br>17) Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa<br>18) Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)<br>19) Keindahan gambar | 7 | 13,14,15,16,17,18,19 |
| 4 | Suara               | 20) Kejelasan suara dubing terhadap teks bacaan<br>21) Ketepatan Sound Effect  | 2 | 20,21                |

**INSTRUMEN PENILAIAN**  
**AHLI MEDIA PELAJARAN**

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                       | Aspek/Pernyataan  | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar                 |
|--------------------------|---|-----------------------|----|--------------------------|
|                          |   | R                     | TR |                          |
| <b>DESAIN COVER</b>      |   |                       |    |                          |
| 1                        | Gambar mencerminkan isi komik pendidikan  | √                     |    |                          |
| 2                        | Komposisi garis dan warna   | √                     |    | Tambahkan kata ketepatan |
| 3                        | Kesesuaian tokoh/karakter dengan sasaran/cerita                                   | √                     |    |                          |
| 4                        | Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter/tokoh                            | √                     |    |                          |
| 5                        | Kesesuaian jenis huruf, warna, spasi, dan ukuran font dan posisi judul pendidikan | √                     |    |                          |
| 6                        | Ketepatan pengaturan objek teks maupun gambar                                     | √                     |    |                          |
| <b>DESAIN PESAN TEKS</b> |   |                       |    |                          |
| 7                        | Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf                                   | √                     |    |                          |
| 8                        | Kualitas teks yang digunakan  | √                     |    |                          |
| 9                        | Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan                                       | √                     |    |                          |
| 10                       | Ketepatan penggunaan efek balon kalimat dan tulisan                               | √                     |    |                          |
| 11                       | Keserasian warna background dengan teks   | √                     |    |                          |

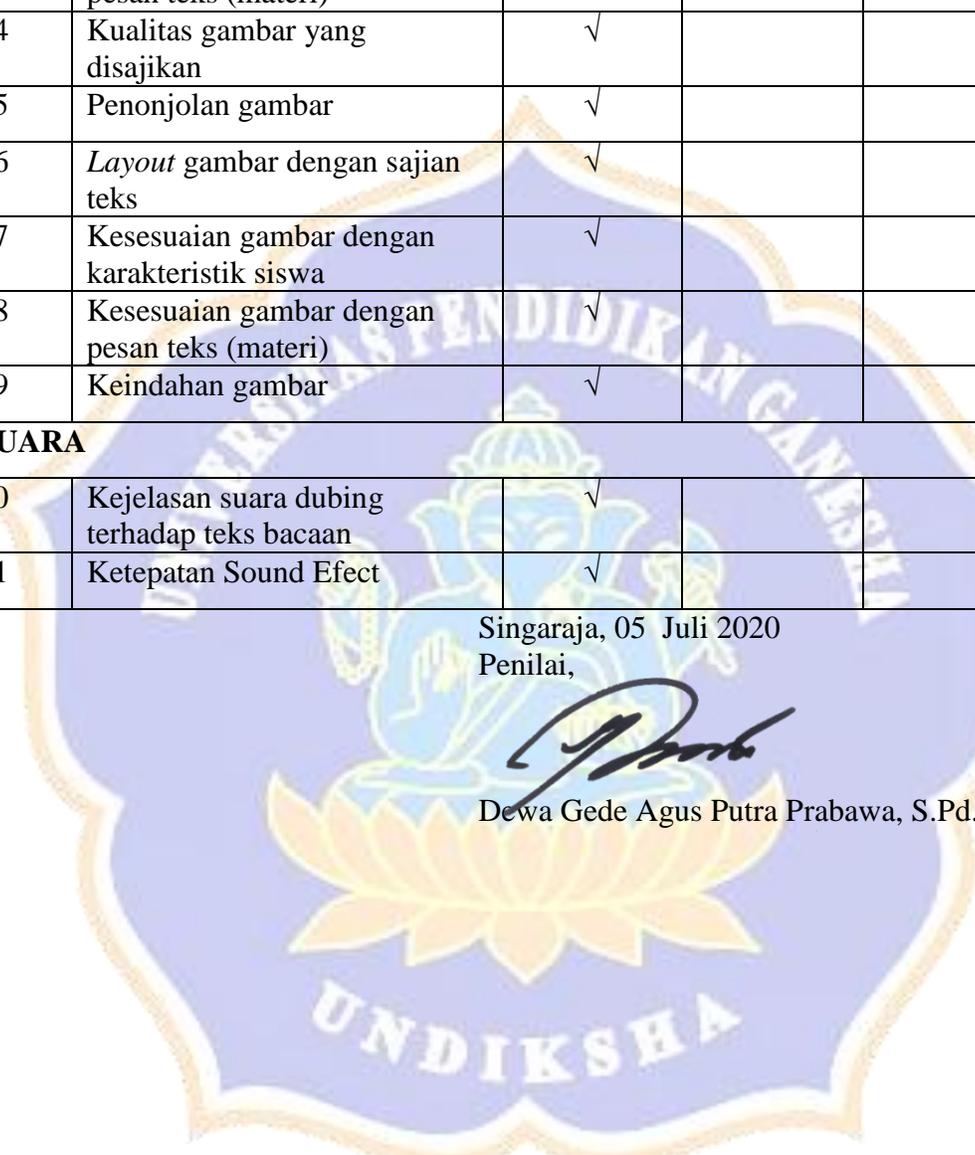
|                            |  |   |  |  |
|----------------------------|--|---|--|--|
| 12                         | Keseimbangan antara teks dan gambar          | √ |  |  |
| <b>DESAIN PESAN GAMBAR</b> |  |   |  |  |
| 13                         | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) | √ |  |  |
| 14                         | Kualitas gambar yang disajikan               | √ |  |  |
| 15                         | Penonjolan gambar                            | √ |  |  |
| 16                         | Layout gambar dengan sajian teks             | √ |  |  |
| 17                         | Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa | √ |  |  |
| 18                         | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) | √ |  |  |
| 19                         | Keindahan gambar                             | √ |  |  |
| <b>SUARA</b>               |  |   |  |  |
| 20                         | Kejelasan suara dubing terhadap teks bacaan  | √ |  |  |
| 21                         | Ketepatan Sound Effect                       | √ |  |  |

Singaraja, 05 Juli 2020

Penilai,



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



UNDIKSHA

**Lampiran 16. Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil**

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN**

**KELOMPOK KECIL**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik**

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>       | <b>Indikator</b>   | <b>JumlahButir</b> | <b>No Butir</b> |
|-----------|--------------------|--|--------------------|-----------------|
| (1)       | (2)                | (3)  | (4)                | (5)             |
| 1         | Media Pembelajaran | 1) Kemudahan Penggunaan<br>2) Kemenarikan<br>3) Ketepatan media pembelajaran | 4                  | 1,2,3,4         |
| 2         | Materi             | 4) Ketepatan isi materi<br>5) Bahasa<br>6) Evaluasi                          | 6                  | 5,6,7,8,9,10,11 |
| 3         | Manfaat            | 7) Ketertarikan<br>8) Motivasi belajar                                       | 2                  | 12,13           |

## INSTRUMEN PENILAIAN

### UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

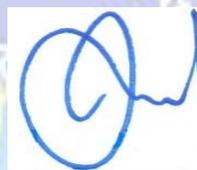
**Petunjuk:**

3. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
4. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                        | Aspek/Pernyataan   | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar                                   |
|---------------------------|--|-----------------------|----|--|
|                           |  | R                     | TR |  |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |                       |    |  |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |                       | v  | Ganti dengan: Kemudahan penggunaan e-komik |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |                       | v  | Hilangkan                                  |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  | V                     |    |  |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |                       | v  | Hilangkan                                  |
| <b>MATERI</b>             |  |                       |    |  |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran | V                     |    |  |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          | V                     |    |  |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   | V                     |    |  |
| 8                         | Kemenaarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                         | V                     |    |  |

|                |  |   |  |  |
|----------------|--|---|--|--|
| 9              | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                        | V |  |  |
| 10             | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran        | V |  |  |
| <b>MANFAAT</b> |  |   |  |  |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar | V |  |  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    | V |  |  |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      | V |  |  |

Singaraja, 05 Juli 2020  
Penilai,



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



**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN DAN**  
**KELOMPOK KECIL**

**Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

**Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Produk E-Komik**  
***Review Ahli Media Pelajaran***

| <b>No</b> | <b>Aspek</b>       | <b>Indikator</b>   | <b>Jumlah Butir</b> | <b>No Butir</b> |
|-----------|--------------------|--|---------------------|-----------------|
| (1)       | (2)                | (3)  | (4)                 | (5)             |
| 1         | Media Pembelajaran | 1) Kemudahan Penggunaan<br>2) Kemenarikan<br>3) Ketepatan media pembelajaran | 4                   | 1,2,3,4         |
| 2         | Materi             | 4) Ketepatan isi materi<br>5) Bahasa<br>6) Evaluasi                          | 6                   | 5,6,7,8,9,10,11 |
| 3         | Manfaat            | 7) Ketertarikan<br>8) Motivasi belajar                                       | 2                   | 12,13           |

## INSTRUMEN PENILAIAN

### UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

**Petunjuk:**

1. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) sesuai dengan pilihan anda.
2. Berikan komentar dan saran jika diperlukan.

| No                        | Aspek/Pernyataan   | Relevan/Tidak Relevan |    | Komentar  |
|---------------------------|--|-----------------------|----|---|
|                           |  | R                     | TR |   |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |                       |    |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     | √                     |    |   |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 | √                     |    |   |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  | √                     |    |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           | √                     |    |   |
| <b>MATERI</b>             |  |                       |    |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran | √                     |    |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          | √                     |    |   |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komonikatif   | √                     |    | Ada kesalahan ketik                             |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          | √                     |    | Ini memiliki 2 makna lebih dipisahkan menjadi 2 |

|                |  |   |   |  |
|----------------|--|---|---|--|
|                |  |   |   | indikator  |
| 9              | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                        |   | √ | Lebih baik ini dijadikan latihan agar tidak tumpang tindih dengan point 10 |
| 10             | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran        | √ |   |  |
| <b>MANFAAT</b> |  |   |   |  |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar | √ |   |  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    | √ |   |  |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |   | √ | Lebih tepatnya e-komik dapat memberikan pengetahuan tentang budi perkerti  |

Singaraja, 05 Juli 2020

Penilai,



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

### Lampiran 17. Hasil Instrumen Penilaian Uji Ahli Isi Mata Pelajaran

#### Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK PENDIDIKAN  
MEMBENTUK KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V SD N 7 KAMPUNG BARU  
TAHUN AJARAN  
2019/2020**

Petunjuk:

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

#### **Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                     | Kriteria  | Skor |   |   |   |   |
|------------------------|---|------|---|---|---|---|
|                        |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Aspek Kurikulum</b> |   |      |   |   |   |   |
| 1                      | Kejelasan identitas mata pelajaran                                |      |   |   |   | ✓ |
| 2                      | Kesesuaian E-Komik dengan indikator pembelajaran                  |      |   |   |   | ✓ |
| 3                      | Kesesuaian E-Komik pembelajaran dengan tujuan pembelajaran        |      |   |   |   | ✓ |
| 4                      | Kesesuaian kompetensi dasar/tujuan pembelajaran                   |      |   |   |   | ✓ |
| 5                      | Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD                     |      |   |   | ✓ |   |
| <b>Aspek Materi</b>    |   |      |   |   |   |   |
| 6                      | Materi diberikan secara runtut                                    |      |   |   |   | ✓ |
| 7                      | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                      |      |   |   |   | ✓ |
| 8                      | Materi bebas dari kesalahan konsep                                |      |   |   | ✓ |   |
| 9                      | Kejelasan penyajian materi  |      |   |   | ✓ |   |
| 10                     | Materi yang disajikan mudah dipahami                              |      |   |   |   | ✓ |
| 11                     | Kesesuaian materi dengan gambar                                   |      |   |   |   | ✓ |
| <b>Aspek Bahasa</b>    |   |      |   |   |   |   |
| 12                     | Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat untuk karakteristik siswa |      |   |   | ✓ |   |
| 13                     | Penggunaan tanda baca yang jelas dan tepat                        |      |   |   |   | ✓ |

|                       |  |  |  |  |  |    |
|-----------------------|--|--|--|--|--|----|
| 14                    | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan peserta didik |  |  |  |  | ✓  |
| 15                    | Penggunaan bahasa secara komonikatif                               |  |  |  |  | ✓  |
| 16                    | Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa                |  |  |  |  | ✓  |
| <b>Aspek Evaluasi</b> |  |  |  |  |  |    |
| 17                    | Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran                          |  |  |  |  | ✓  |
| 18                    | Soal mudah dimengerti  |  |  |  |  | ✓  |
| 19                    | Kejelasan penilaian hasil belajar                                  |  |  |  |  | ✓  |
| <b>Jumlah</b>         |  |  |  |  |  | 8  |
| <b>Total</b>          |  |  |  |  |  | 64 |

Komentar :

Saran : Media Sudah bagus , Tapi harus di tingkatkan lagi , Berkembang

Singaraja, 01 Juni 2020  
Ahli Isi Pembelajaran,



Kadek Ashadi Putra, S.Pd.  
NIP.

Instrumen Ahli Isi Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK MEMBENTUK  
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V SD N 7 KAMPUNG BARU  
TAHUN AJARAN 2019/2020**

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikanlah komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                     | Kriteria  | Skor |   |   |   |   |
|------------------------|---|------|---|---|---|---|
|                        |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Aspek Kurikulum</b> |   |      |   |   |   | √ |
| 1                      | Kejelasan identitas mata pelajaran                                |      |   |   |   |   |
| 2                      | Kesesuaian E-Komik dengan indikator pembelajaran                  |      |   |   |   | √ |
| 3                      | Kesesuaian E-Komik pembelajaran dengan tujuan pembelajaran        |      |   |   |   | √ |
| 4                      | Kesesuaian kompetensi dasar/tujuan pembelajaran                   |      |   |   | √ |   |
| 5                      | Tujuan pembelajaran sesuai dengan format ABCD                     |      |   |   | √ |   |
| <b>Aspek Materi</b>    |   |      |   |   |   |   |
| 6                      | Materi diberikan secara runtut                                    |      |   |   | √ |   |
| 7                      | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                      |      |   |   | √ |   |
| 8                      | Materi bebas dari kesalahan konsep                                |      |   |   | √ |   |
| 9                      | Kejelasan penyajian materi  |      |   |   | √ |   |
| 10                     | Materi yang disajikan mudah dipahami                              |      |   |   |   | √ |
| 11                     | Kesesuaian materi dengan gambar                                   |      |   |   | √ |   |
| <b>Aspek Bahasa</b>    |   |      |   |   |   |   |
| 12                     | Penggunaan kalimat yang jelas dan tepat untuk karakteristik siswa |      |   |   | √ |   |

| No                    | Kriteria   | Skor |   |   |    |    |
|-----------------------|--|------|---|---|----|----|
|                       |  | 1    | 2 | 3 | 4  | 5  |
| 13                    | Penggunaan tanda baca yang jelas dan tepat                         |      |   | √ |    |    |
| 14                    | Kesesuaian penggunaan bahasa dalam komunikasi dengan peserta didik |      |   |   | √  |    |
| 15                    | Penggunaan bahasa secara komonikatif                               |      |   |   |    | √  |
| 16                    | Penggunaan bahasa sesuai dengan karakteristik siswa                |      |   |   |    | √  |
| <b>Aspek Evaluasi</b> |  |      |   |   |    |    |
| 17                    | Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran                          |      |   |   | √  |    |
| 18                    | Soal mudah dimengerti  |      |   |   | √  |    |
| 19                    | Kejelasan penilaian hasil belajar                                  |      |   | √ |    |    |
| <b>Jumlah</b>         |  |      |   | 6 | 44 | 30 |
| <b>Total</b>          |  |      |   |   |    |    |

Komentar: 1. Cek kembali, ada gambar yang tidak berisi suara ("Satu saja Koh Lee")  
 2. Soal-soal pada evaluasi tuntutannya sangat rendah (sifatnya pengulangan), perlu ditingkatkan lagi (boleh berbasis masalah atau menemukan)  
 3. Tujuan yang pertama ada kata KKO "menyebutkan" ganti dengan "mengidentifikasi"

Saran : 1. Jika memungkinkan pengisi suaranya buat sesuai karakter, misal Bapak, gunakan orang tua (bisa orang tua Anda)  
 2. Pasing grade pendidikan parfung terlalu tinggi (60 atau 70)

Singaraja, 30 Juli 2020

Ahli Isi Pembelajaran,

  
**I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.**  
 NIP 198307262009121004



**Lampiran 18. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk****PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kadek Ashadi Putra, S.Pd.

NIP :-

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi:  
“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020 ” yang disusun oleh:

Nama : Pande Made Weda Angga

NIM 1611021023

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk  
menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 01 Juni 2020

Penilai,



Kadek Ashadi Putra, S.Pd.

NIP.-

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : I Made Citra Wibawa, S.Pd.,  
M.Pd.

NIP : 198307262009121004

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi:  
“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020 ” yang disusun oleh:

Nama : Pande Made Weda Angga

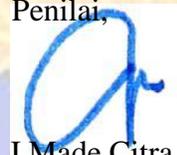
NIM 1611021023

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk  
menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 30 Juli 2020

Penilai,



I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198307262009121004

## Lampiran 19. Hasil Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

### Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-KOMIK MEMBENTUK  
KARAKTER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA  
PELAJARAN BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS V SD N 7 KAMPUNG BARU  
TAHUN AJARAN  
2019/2020**

Petunjuk:

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

#### Keterangan

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                     | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                        |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Aspek Kurikulum</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                      | Kejelasan identitas mata pelajaran                       |      |   |   | √ |   |
| 2                      | Kesesuaian kompetensi dasar dengan indicator             |      |   |   | √ |   |
| 3                      | Kesesuaian tujuan dengan indicator                       |      |   |   |   | √ |
| 4                      | Kesesuai materi dengan tujuan pembelajaran               |      |   |   |   | √ |
| <b>Aspek Metode</b>    |  |      |   |   |   |   |
| 5                      | Kejelasan rancangan pembelajaran                         |      |   |   | √ |   |
| 6                      | Kejelasan petunjuk belajar                               |      |   |   | √ |   |
| 7                      | Kesesuaian urutan penyajian materi ajar                  |      |   |   | √ |   |
| 8                      | E-Komik membantu siswa dalam belajar                     |      |   |   | √ |   |
| 9                      | Kecukupan dukungan bahan belajar dalam E-Komik           |      |   |   | √ |   |
| <b>Aspek Evaluasi</b>  |  |      |   |   |   |   |
| 11                     | Ketersediaan <i>asement</i> yang disajikan dalam E-Komik |      |   | √ |   |   |
| 12                     | Kejelasan penilaian hasil belajar                        |      |   |   | √ |   |

|               |   |  |  |  |   |  |
|---------------|---|--|--|--|---|--|
| 13            | Relevansi soal dengan tujuan pembelajaran |  |  |  | √ |  |
| <b>Jumlah</b> |   |  |  |  |   |  |
| <b>Total</b>  |   |  |  |  |   |  |

Komentar :

Saran :

1. Pada halaman Depan isi kelas, Semester, dan tempat judul pada tengah-tengah halaman
2. Ada kesalahan ketik pada rumusan tujuan
3. Pada bagian awal perkenalkan nama masing-masing karakter
4. Pada bagian ini agar karakter saling berhadapan-hadapan yang mevisualisasikan sedang berkomunikasi



5. Seandainya memungkinkan agar gaya karakter divariasikan agar lebih menarik dan menjiwai pesan yang disampaikan
6. Link evaluasi belum berfungsi, jika menggunakan link agar media dikemas dalam satu folder
7. Sajikan petunjuk belajar pada komik

Singaraja, 16 Juli 2020

Ahli Desain Pembelajaran,

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

**Lampiran 20. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk****PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewa Gede Agus Putra  
Prabawa, S.Pd., M.Pd

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi: “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020 ” yang disusun oleh:

Nama : Pande Made Weda Angga  
NIM 1611021023  
Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 16 Juli 2020 Penilai,



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

## Lampiran 21. Hasil Instrumen Penilaian Ahli Media Pembelajaran

### Instrumen Ahli Desain Pembelajaran

**Pengembangan Media Pembelajaran Komik Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020**

Petunjuk:

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

#### **Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

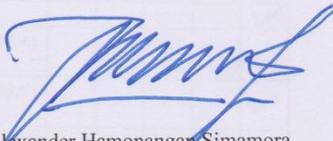
| No                         | Kriteria  | Skor |   |   |   |   |
|----------------------------|---|------|---|---|---|---|
|                            |   | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>Desain Cover</b>        |   |      |   |   |   |   |
| 1                          | Gambar mencerminkan isi komik pendidikan  |      |   |   |   | ✓ |
| 2                          | Komposisi garis dan warna   |      |   |   |   | ✓ |
| 3                          | Kesesuaian tokoh/karakter dengan sasaran/cerita                                   |      |   |   |   | ✓ |
| 4                          | Kesesuaian gambar latar belakang dengan karakter/tokoh                            |      |   |   |   | ✓ |
| 5                          | Kesesuaian jenis huruf, warna, spasi, dan ukuran font dan posisi judul pendidikan |      |   | ✓ |   |   |
| 6                          | Ketepatan pengaturan objek teks maupun gambar                                     |      |   | ✓ |   |   |
| <b>Desain Pesan Teks</b>   |   |      |   |   |   |   |
| 7                          | Kesesuaian jenis, warna, spasi dan ukuran huruf                                   |      |   |   | ✓ |   |
| 8                          | Kualitas teks yang digunakan  |      |   |   | ✓ |   |
| 9                          | Ketepatan penggunaan kalimat yang digunakan                                       |      |   |   | ✓ |   |
| 10                         | Ketepatan penggunaan efek balon kalimat dan tulisan                               |      |   |   | ✓ |   |
| 11                         | Keserasian warna background dengan teks   |      |   |   |   | ✓ |
| 12                         | Keseimbangan antara teks dan gambar   |      |   |   |   | ✓ |
| <b>Desain Pesan Gambar</b> |   |      |   |   |   |   |
| 13                         | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi)                                      |      |   |   |   | ✓ |
| 14                         | Kualitas gambar yang disajikan  |      |   |   |   | ✓ |

|               |  |  |  |  |   |
|---------------|--|--|--|--|---|
| 15            | Penonjolan gambar                            |  |  |  | ✓ |
| 16            | Layout gambar dengan sajian teks             |  |  |  | ✓ |
| 17            | Kesesuaian gambar dengan karakteristik siswa |  |  |  | ✓ |
| 18            | Kesesuaian gambar dengan pesan teks (materi) |  |  |  | ✓ |
| 19            | Keindahan gambar                             |  |  |  | ✓ |
| <b>Suara</b>  |  |  |  |  |   |
| 20            | Kejelasan suara dubing terhadap teks bacaan  |  |  |  | ✓ |
| 21            | Ketepatan Sound Effect                       |  |  |  | ✓ |
| <b>Jumlah</b> |  |  |  |  |   |
| <b>Total</b>  |  |  |  |  |   |

89

|          |   |  |
|----------|---|--|
| Komentar | : | 1. Perbaiki Pemenggalan kata dlm                 |
| Saran    | : | 1 kalimat  |
|          |   | 2. Perbaiki Gambar disematkan dgn ehypreri wazor |

Singaraja, 08 Juli 2020  
Ahli Desain Pembelajaran,

  
Alexander Hamonangan Simamora  
NIP. 198807062015041001

**Lampiran 22. Surat Pernyataan Telah Menilai Produk****PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alexander Hamonangan  
Simamora S.E., M.Pd

NIP : 199807062015041001

Menyatakan bahwa saya telah *mereview* dan menilai media pada skripsi:  
“Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Membentuk Karakter Untuk  
Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa  
Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020 ” yang disusun oleh:

Nama : Pande Made Weda Angga

NIM 1611021023

Prodi : Teknologi Pendidikan

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk  
menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Singaraja, 08 Juli 2020 Penilai,



Alexander Hamonangan Simamora S.E., M.Pd

NIP. 199807062015041001

## Lampiran 22. Hasil Instrumen Penilaian Uji Coba Perorangan

### INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Nama : Putu febry aryanti  
 No Absen : 21  
 Kelas : VI  
 Sekolah : SD Negeri 1 Paket Agung

#### Petunjuk:

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

#### Keterangan

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | √ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   |   | √ |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   |   | √ |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   | √ |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | √ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | √ |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | √ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   | √ |   |

| pembelajaran   |  |  |  |    |    |   |
|----------------|--|--|--|----|----|---|
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |    |    |   |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |    |    | ✓ |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |    |    | ✓ |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |    |    | ✓ |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  | 8  | 55 |   |
| <b>Total</b>   |  |  |  | 65 |    |   |

Komentar : materinya mudah dimengerti

Saran :

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : ~~A.A.~~ A.A. Isti amanda maha laksmi  
 No Absen : 16  
 Kelas : 6  
 Sekolah : SD negri Paket Agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | √ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   | √ |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   |   | √ |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   | √ |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | √ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   | √ |   |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | √ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   |   | √ |

|                |  |  |  |  |   |    |
|----------------|--|--|--|--|---|----|
|                | pembelajaran   |  |  |  |   |    |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |   |    |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |   | ✓  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  | ✓ |    |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  |   | ✓  |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |   |    |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |   |    |
|                |  |  |  |  |   | 61 |

Komentar : gambar e dari media ini sangat menarik  
 Saran : media yang sangat menarik

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : I. Gusti Putu Satria Pradnyana  
 No Absen : 5  
 Kelas : 6  
 Sekolah : SD Negeri 1 Paket Agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   | √ |   |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   |   | √ |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   |   | √ |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   |   | √ |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   | √ |   |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | √ |
| 8                         | Kemudahan gambar, alur cerita dalam E-Komik                            |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   | √ |   |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   | √ |   |

|                |  |  |  |  |    |   |
|----------------|--|--|--|--|----|---|
|                | pembelajaran   |  |  |  |    |   |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |    |   |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |    | ✓ |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  |    | ✓ |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  |    | ✓ |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |    |   |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |    |   |
|                |  |  |  |  | 61 |   |

Komentar : Gambarnya sangat menarik

Saran :

## Lampiran 24. Instrumen Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

### INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK KECIL DAN LAPANGAN

Nama : kd. dude adiatria putra  
 No Absen : 7  
 Kelas : 6/v1  
 Sekolah : sd. negeri paket agung

#### Petunjuk:

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (✓) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

#### Keterangan

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | ✓ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | ✓ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   |   | ✓ |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   |   | ✓ |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   | ✓ |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | ✓ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | ✓ |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | ✓ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | ✓ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   | ✓ |   |

|                |  |  |  |  |    |    |
|----------------|--|--|--|--|----|----|
|                | pembelajaran   |  |  |  |    |    |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |    |    |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |    | ✓  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  |    | ✓  |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  |    | ✓  |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  | 8  | 55 |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  | 64 |    |

Komentar : *medianya sangat menarik*

Saran :

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : *Gede Wahyu Prama na*  
 No Absen : *10*  
 Kelas : *6*  
 Sekolah : *SD N 1 Patet Agung*

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                      Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   | √ |   |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   | √ |   |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   | √ |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   | √ |   |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   |   | √ |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | √ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   | √ |   |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | √ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   | √ |   |

|                |  |  |  |  |    |  |
|----------------|--|--|--|--|----|--|
|                | pembelajaran   |  |  |  |    |  |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |    |  |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  | ✓  |  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  | ✓  |  |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  | ✓  |  |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |    |  |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |    |  |
|                |  |  |  |  | 56 |  |

Komentar :  
Saran : Mediannya sangat menarik sekali, gambarannya bagus

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : Pt ngurah ivan mertha setarwan  
 No Absen : 14  
 Kelas : 6  
 Sekolah : SD Negeri 1 Paket Agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | √ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   | √ |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   | √ |   |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   | √ |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   | √ |   |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   | √ |   |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | √ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   |   | √ |

|                |  |  |  |  |    |   |
|----------------|--|--|--|--|----|---|
|                | pembelajaran   |  |  |  |    |   |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |    |   |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |    | ✓ |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  |    | ✓ |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  |    | ✓ |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |    |   |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |    |   |
|                |  |  |  |  | 60 |   |

Komentar : mudah ~~dimas~~ digunakan media ini  
Saran :

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : I Gede Bintang Buana  
 No Absen : 8  
 Kelas : 6  
 Sekolah : SD 7 paket Agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | ✓ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | ✓ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   | ✓ |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   | ✓ |   |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   |   | ✓ |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   | ✓ |   |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | ✓ |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | ✓ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | ✓ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   |   | ✓ |

| pembelajaran   |  |  |  |  |   |    |
|----------------|--|--|--|--|---|----|
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |   |    |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |   | ✓  |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  |   | ✓  |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  | ✓ |    |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |   |    |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |   | 55 |

Komentar : Gambarnya sangat menarik dan materi mudah dimengerti  
Saran :

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : Fajar Pratama Putra  
 No Absen : 3  
 Kelas : VI / 6  
 Sekolah : SD negeri 1 paket agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas

Skor 4 : Jelas

Skor 2 : Tidak jelas

Skor 5 : Sangat jelas

Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | √ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   | √ | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   | √ |   |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   |   | √ |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   |   | √ |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | √ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | √ |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   | √ |   |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   | √ |   |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   |   | √ |

|                |  |  |  |  |   |    |
|----------------|--|--|--|--|---|----|
|                | pembelajaran   |  |  |  |   |    |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |   |    |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  | ✓ |    |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  | ✓ |    |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  | ✓ |    |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |   |    |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |   |    |
|                |  |  |  |  |   | 59 |

Komentar : gambar dari media ini sangat menarik

Saran :

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK  
KECIL DAN LAPANGAN**

Nama : Dayu Dyah  
 No Absen : 11  
 Kelas : 6  
 Sekolah : SD Negeri 1 paket agung

**Petunjuk:**

1. Amatilah Media E-Komik yang ditampilkan.
2. Isilah kuesioner dengan memberikan tanda cek list (√) pada kolom skor sesuai dengan pilihan anda.
3. Berikan komentar dan saran terhadap media E-Komik yang telah anda amati.

**Keterangan**

Skor 1 : Sangat tidak jelas                      Skor 4 : Jelas  
 Skor 2 : Tidak jelas                                      Skor 5 : Sangat jelas  
 Skor 3 : Cukup jelas

| No                        | Kriteria   | Skor |   |   |   |   |
|---------------------------|--|------|---|---|---|---|
|                           |  | 1    | 2 | 3 | 4 | 5 |
| <b>MEDIA PEMBELAJARAN</b> |  |      |   |   |   |   |
| 1                         | E-Komik dapat digunakan dengan mudah melalui laptop atau handphone     |      |   |   |   | √ |
| 2                         | Bahan ajar E-Komik ini berhubungan dengan pembelajaran                 |      |   |   |   | √ |
| 3                         | Tampilan E-Komik sangat menarik  |      |   |   |   | √ |
| 4                         | E-Komik membantu saya belajar secara mandiri                           |      |   |   | √ |   |
| <b>MATERI</b>             |  |      |   |   |   |   |
| 5                         | Materi yang disediakan dalam E-Komik sesuai dengan tujuan pembelajaran |      |   |   | √ |   |
| 6                         | Isi E-Komik sesuai dengan materi pembelajaran                          |      |   |   |   | √ |
| 7                         | Bahasa yang digunakan pada E-Komik sangat mudah dipahami/komunikatif   |      |   |   |   | √ |
| 8                         | Kemenarikan gambar, alur cerita dalam E-Komik                          |      |   |   |   | √ |
| 9                         | Ketersediaan evaluasi dalam E-Komik                                    |      |   |   |   | √ |
| 10                        | Kesesuaian soal evaluasi dengan tujuan                                 |      |   |   |   | √ |

|                |  |  |  |  |  |      |
|----------------|--|--|--|--|--|------|
|                | pembelajaran   |  |  |  |  |      |
| <b>MANFAAT</b> |  |  |  |  |  |      |
| 11             | E-Komik dapat membuat saya lebih termotivasi untuk belajar |  |  |  |  | ✓    |
| 12             | E-Komik dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar    |  |  |  |  | ✓    |
| 13             | E-Komik dapat membentuk karakter saya                      |  |  |  |  | ✓    |
| <b>Jumlah</b>  |  |  |  |  |  | 8 55 |
| <b>Total</b>   |  |  |  |  |  | 64   |

Komentar : mediana sangat menarik

Saran :

## Lampiran 24. Documentasi Pelaksanaan Penelitian



2. Uji Coba Perorangan



1. Uji Coba Perorangan



3. Uji Coba Perorangan



4. Uji Coba Kelompok Kecil



6. Uji Coba Kelompok Kecil



5. Uji Coba Kelompok Kecil

## RIWAYAT HIDUP



Pande Made Weda Angga lahir di Sudaji, pada tanggal 10 Oktober 1998. Penulis lahir dari pasangan suami istri atas nama Nyoman Nuraba dan Nyoman Dariti. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan beragama hindu. Penulis beralamat di Desa Sudaji Banjar Dukuh. Penulis menyelesaikan sekolah dasar pada tahun 2010 di SD No. 6 Sudaji, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di SMP N 3 Sawan dan lulus pada tahun 2013, setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di SMK N 3 Singaraja dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2016 penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha dan mengambil program studi S1 Teknologi Pendidikan. Pada akhir semester tahun 2020 penulis menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pendidikan Membentuk Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sd N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020”. Mulai dari tahun 2016 sampai penulisan skripsi ini, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pendidikan Membentuk Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD N 7 Kampung Baru Tahun Ajaran 2019/2020” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan secara tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

10 Oktober 2020

Pande Made Weda Angga  
1611021023

