

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian menggunakan media komik digital yang dikembangkan dan dilihat dari penelitian validator dan siswa, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Hasil kevalidan media komik digital yang dikembangkan diperoleh data dari 3 validator yaitu validasi ahli materi diperoleh presentase 90,33% dengan katagori sangat valid, untuk validasi ahli media dengan presentase 93,5% dengan katagori sangat valid.
2. Kepraktisan media komik digital berdasarkan respon siswa yang diperoleh dari data uji coba terbatas di SDN 3 Beleka dengan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 84,71% dengan katagori sangat praktis
3. Keefektifan media komik digital dilihat dari hasil angket minat belajar siswa diperoleh dari uji lapangan operasional kelas V B di SDN 3 Beleka dengan nilai *Pretest* 55,7%, rata-rata *Popstest* 88,4% dan nilai *n-gain* 0,70 dengan katagori tinggi. Selain keefektifan media komik digital dapat dilihat dari keterlaksanaan yang diperoleh adalah 100% pada katagori sangat terlaksana.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka disarankan beberapa hal yaitu:

1. Penelitian ini terbatas pada muatan bahasa Indonesia, disarankan untuk peneliti selanjutnya yang ingin mengembangkan media komik digital pada muatan pelajaran yang berbeda dan materi yang berbeda.
2. Dalam proses pembelajaran disarankan guru menggunakan media yang bervariasi agar dapat menarik minat siswa.



DAFTAR PUSTAKA

- Andriani et al., 2022 Andriani, N. F., Maksum, A., & Wardhani, P. A. (2022). Media Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Dalam Muatan Pelajaran Ips Tema “Pahlawanku” Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.46368/jpd.v10i1.407>
- Bilal, A. It. of W. B. T. T. I.-B. L. for C. V. S. of J. H. S., Muhdar, S., Milandari, B. D., & ... (2022). Training of Writing Biographic Texts Through Internet-Based Learning for Class Viii Students of Junior High School. *JCES (Journal of ...)*, 5(1), 251–258. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/JCES/article/view/6474>
- Dian Eka Safitri, 2022 Dian Eka Safitri. (2022). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Etnosains Untuk Meningkatkanminat Belajar Siswa Kelas Iv Di Sdn 2 Sapekabupatenbima.
- Emilia et al., 2022 Emilia, E., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8259–8267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>
- Fujiaturrahman, S., & Haifaturrahmah. (2019). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Pembelajaran Kartu Kata untuk Siswa Kelas I SD. *Jurnal Elementary*, 2(2), 54–58.
- Haifaturrahmah, Romi Hidayatullah, Yuni Mariyati, Akhmad H. Mus, Arpan Islami Bilal, Z. M. (2020). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN PROFESIONALISME GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Islamic Resources*, 16(2), 222. <https://doi.org/10.33096/jiir.v16i2.26>
- Hidayattulloh & Sukoyo, 2021 Hidayattulloh, V. K., & Sukoyo, J. (2021). Komik Serat Tripama: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Webtoon. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 9(2), 220–228. <https://doi.org/10.15294/piwulang.v9i2.49828>
- Husna et al., 2022 Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Komik Digital Komik Celestial Objek Untuk Memfasilitasi Minat Baca Siswa Kelas Vi Sd. Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618. <https://doi.org/10.33578/jpfpkip.v11i5.8618>
- Innaya Putri et al., 2022 Innaya Putri, R., Sumardi, & Karmila, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2098–2107. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503>
- kamaladini, 2021 kamaladini. (2021). Pengembangan media papan pintar untuk meningkatkan motivasi peserta didik pada tema 7 sub tema 2 pembelajaran 5 kelas 1 sekolah dasar. In *Frontiers in Neuroscience (Vol. 14, Issue 1)*. www.irjet.nethttps://edstem.org/courses/5050/lessons/6939/slides/49531https://dx.doi.org/10.1038/s41467-021-24427-

8<http://arxiv.org/abs/1605.04711papers2://publication/uuid/1C682FBB-1EEB-4D5E-AB83-EE9F7D055829http://dx.doi.org/10.1038/s41586-018-0180->

- Kusumadewi et al., 2022 Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan Media Komik Matematika Digital Untuk Pembelajaran Materi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.660>
- Mardika et al., 2021 Mardika, B. A. P., Setyorini, S., & ... (2021). Implementasi Sequence Alignment Pada Lingkungan Spark-Hadoop Berbasis Single Node. *eProceedings* ..., 8(1), 703–714. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/download/14319/14103>
- Mariyati, Y., Muhardini, S., Haifaturrahmah, H., Fujiaturrahman, S., Sari, N., Hastuti, I. D., & Darmayanti, N. W. S. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Audiovisual Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Sdn 1 Dopang Dalam Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Dari Rumah (Bdr). *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 3(3), 142–147. <https://doi.org/10.29303/jwd.v3i3.131>
- Maulida et al., 2019Maulida, K., Hidayah, N. U. R., Studi, P., Biologi, P., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Syarif, N. (2019). Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (KAHOOT) Pada Konsep Sistem Gerak.
- Meilani, 2022 Meilani, D. I. (2022). Pengembangan Komik Berbasis Pixton Pada Keterampilan Menceritakan Kembali Teks Fantasi Kelas VII SMP Negeri 1 Kretek Tahun Ajaran 2021/2022.
- Milandari, B. D., & Waluyan, R. M. (2018). Analisis Kemampuan Menulis Karangan Narasi Menggunakan Metode Show Not Tell Pada Siswa Kelas V Mi Nahdlatul Mujahidin Nw Jempong, Ampenan. *Jurnal Ulul Albab*, 22(2). <https://doi.org/10.31764/jua.v22i2.588>
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Box Nusantara untuk Membentuk Kemampuan Memahami Konsep Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2612>
- Muhdar, S., & Bilal, A. I. (2022). KEMAMPUAN MENCERITAKAN BERBAGAI PENGALAMAN DENGAN PILIHAN KATA DAN EKSPRESI YANG TEPAT PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 6356, 226–233.

- Nizaar, M. (2018). Metode Belajar Demonstrasi Dan Eksperimen Dalam Matapelajaran Sains Sekolah Dasar (Sd). *Paedagoria | FKIP UMMat*, 6(2), 28. <https://doi.org/10.31764/paedagoria.v6i2.168>
- Nur Aini et al., 2022 Nur Aini, R., Gusfarenie, D., & Murtadlo, A. (2022). Media Pembelajaran Flipbook dan Pengaruhnya Terhadap Keaktifan Belajar Siswa. *EDU-BIO: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(1), 37–42. <https://doi.org/10.30631/edubio.v6i1.34>
- Oktavia, 2021 Oktavia, R. (2021). Pembelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Komik Digital pada Siswa Tingkat SMA/MA. 1–7. <http://dx.doi.org/10.31219/osf.io/nkv9b>
- Ortiz Orellana & Mena Mayorga, 2021 Innaya Putri, R., Sumardi, & Karmila, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Flipbook Tema 6 Subtema 1 Aku Dan Cita-Citaku. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(2), 2098–2107. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i2.503>
- Ortiz Orellana & Mena Mayorga, 2021)Ortiz Orellana, X. G., & Mena Mayorga, J. I. (2021). Pixton as a digital teaching tool to encourage the writing skill. *Ciencia Digital*, 5(3), 20–35. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v5i3.1621>
- Rahman, N., Maemunah, Haifaturrahmah, & Fujiaturrahmah, S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Bagi Guru SMP. *Journal of Character Education Society*, 3(3), 621–630.
- Ratnasari & Ginanjar, 2019 Ratnasari, D. T., & Ginanjar, A. (2019). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi. *Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Edukasi Penanggulangan Bencana Alam*, 4(1), 481–488.
- Sari & Ratu, 2021 Sari, N., & Ratu, T. (2021). Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6185–6195. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1793>
- Wahyudin, 2021 Wahyudin. (2021). pengembangan media pembelajaran berbasis videoscribe untuk meningkatkan minat belajar siswa tema 3 subtema 3 kelas III sekolah dasar. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13. <http://www.irjet.nethttps://edstem.org/courses/5050/lessons/6939/slides/49531><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-021-24427-8><http://arxiv.org/abs/1605.04711papers2://publication/uuid/1C682FBB-1EEB-4D5E-AB83-EE9F7D055829><http://dx.doi.org/10.1038/s41586-018-0180->



Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 3 Beleka
Kelas/Semester	: V/1
Tema	: (2) Udara Bersih Bagi Kesehatan
Subtema	: (1) Cara Tubuh Mengolah Udara Bersih
Pembelajaran ke-	: 1(Satu)
Fokus Pembelajaran	:Bahasa Indonesia
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan (2 X 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, mengajukan pertanyaan berkenaan dengan dan mencoba berdasarkan rasa ingintahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR
3.2 Mengklasifikasi informasi yang didapat dari buku ke dalam aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.2.1 Mengidentifikasi informasi yang didapat dari komik digital "bisa sekarang kenapa nanti?" kedalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati komik digital, siswa dapat memahami konsep tentang aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.
2. Dengan menggunakan pembelajaran komik digital siswa dapat membuat dan menjawab kalimat tanya yang diberikan dalam aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

D. MATERI PEMBELAJARAN

BAHASA INDONESIA : Aspek kalimat tanya: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

E. PENDEKATAN, MODEL, METODE PEMBELAJARAN

1. Model : Bord and Gall
2. Pendekatan : Saintific
3. Metode : Penugasan, Tanya jawab, Diskusi, dan pengamatan

F. MEDIA DAN ALAT PEMBELAJARAN

Media:

1. Komik digital
2. Buku Guru dan buku siswa, Kelas V, Cetakan ke 2 (Edisi Revisi), Tema 2: *Udara Bersih Bagi Kesehatan*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jakarta: 2017.

Alat:

3. Laptop dan LCD
4. Proyektor

G. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

Kegiatan	Diskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. 2. Salah satu siswa diminta memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran. 3. Guru menanyakan kabar siswa. 4. Guru melakukan presensi kehadiran siswa. 5. Guru memberikan apersepsi mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, alternatif pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> a. anak-anak apa yang kalian lakukan ketika hujan? b. Siapa yang sering bermain hujan-hujan? c. Setelah bermain hujan-hujan apa yang anak-anak rasakan? mengapa? 6. Melakukan ice breaking bersama sama 7. Guru menyampaikan tema pembelajaran, yaitu tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pembelajaran pertama. 	10 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mempersiapkan Komik digital menggunakan LCD dan memberikan bacaan komik digital yang berjudul "Waktu adalah uang" 2. Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok. 3. Setiap kelompok membaca komik digital secara giliran. 4. Kemudian masing-masing kelompok di berikan LKPD untuk menjawab. 5. Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru. 6. Setelah menjawab, setiap kelompok mengumpulkan tugasnya kedepan. 7. Guru dan siswa menjawab pertanyaan nya secara bersama sama. 8. Guru bersama siswa mengomentari dan menanggapi hasil diskusi. 9. Diakhir diskusi guru memberikan uplause kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan di dalam LKPD. 	85 menit
Kegiatan Akhir	<p>a. Kesimpulan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan refleksi bersama dengan siswa. 2. Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa sebelum mengakhiri pertemuan. 3. Guru mengajak siswa berdoa sebelum mengakhiri pelajaran dan meminta salah seorang siswa memimpin doa. 	10 menit


H. PENILAIAN

a. Teknik dan Bentuk Penilaian

- i. Sikap (Spiritual dan sosial)
 1. Observasi (jurnal)
 - ii. Pengetahuan
 1. Tes tertulis
 2. Penugasan
 - iii. Keterampilan
 1. Kinerja
- b. Instrumen**
- i. Lembar soal(terlampir)

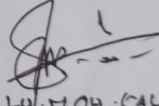
Mengetahui,

Kepala Sekolah

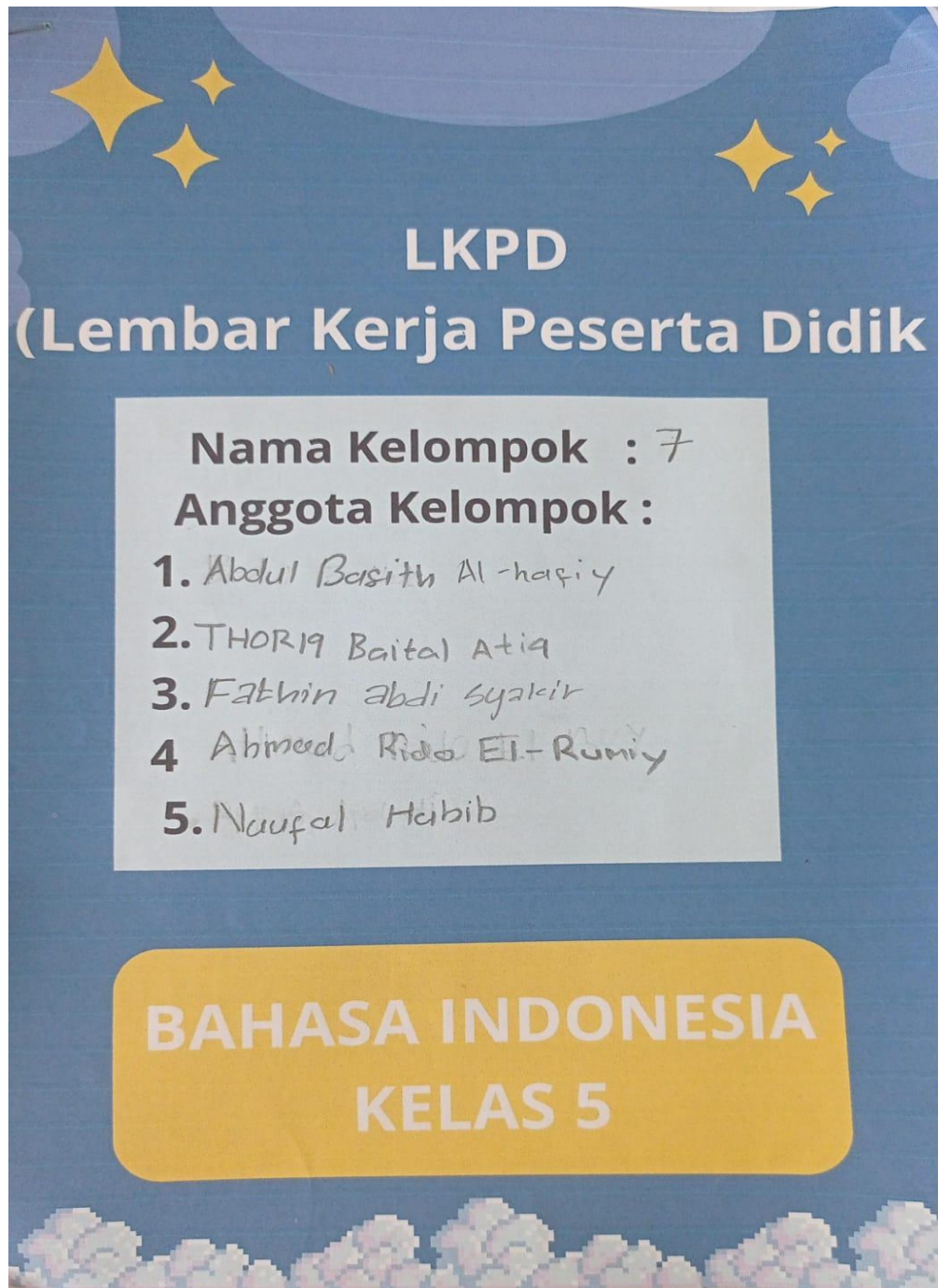

NAQIF S Pd Sp
NIP.197212311992021003

Lombok barat, 10 Oktober 2021

Guru Kelas V


LULU MOH SALEH S Pd
NIP.198206192022211009

Lampiran 2 Lembar Kerja Peserta Didik



LKPD
(Lembar Kerja Peserta Didik)

Nama Kelompok : 7
Anggota Kelompok :

1. Abdul Basith Al-hafiy
2. THORIQ Baital Atiq
3. Fathin abdi syakir
4. Ahmed Rido El-Runiy
5. Naufal Habib

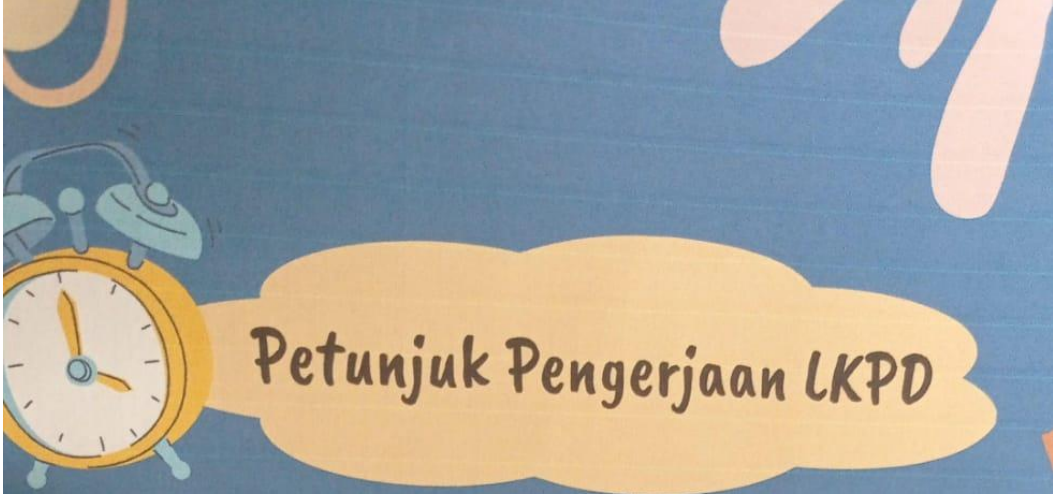
BAHASA INDONESIA
KELAS 5

Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami konsep tentang aspek :apa ,dimana, kapan siapa, mengapa, dan bagaimana .
2. Peserta didik dapat membuat dan menjawab kalimat tanya yang diberikan dalam aspek:apa,dimana,kapan,siapa, mengapa, dan bagaimana


Indikator Pencapaian

1. Melalui kegiatan membaca komik digital peserta didik dapat mengidentifikasi kalimat tanya.
2. Melalui kegiatan membaca komik digital peserta didik dapat menganalisis kalimat tanya.



Petunjuk Pengerjaan LKPD

1. Berdoalah sebelum mengerjakan
2. baca dan amati cerita komik digital yang disiapkan oleh guru
3. Lalu jawablah LKPD yang diberikan guru secara mandiri



Perhatikan Peta Pikiran (Mind Map) dibawah ini,
lalu jawablah Pertanyaan dalam setiap kotak

Siapakah Tokoh utama Pada
Komik tersebut

Jawaban : Rudi dan Yanto

Mengapa Rudi
Mengerjakan Tugas ?

Jawaban : Karena dia lebih
menutamakan keaktifan dalam belajar

Kapan Seharusnya Rudi
Mengerjakan PR ?

Jawaban : Hari Senin

Bagaimana tanggapan Bu
guru terhadap Rudi ?

Jawaban : Memberikan
nasehat

Dimana wisata yang
ditonton oleh keluarga Rudi?

Jawaban : Lombok Tengah
nusa Tenggara barat

Apa Nasehat yang
diberikan kepada Rudi ?

Jawaban : jangan bermain
malam

Yanto

Lampiran 3 Validasi Ahli Materi 1

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Hafifa Nurrahmah, S.Pd

Hari / Tanggal : 6/6-2023

A. Tujuan
Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana

B. Petunjuk
Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
3 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013				
2.	Relevansi materi dengan KI,KD				✓
3.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan				✓
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema,dengan media				✓
5.	Penyampain materi dapat digunakan dengan berbantuan media komik digital				✓
6.	Penyampain materi dapat membantu siswa mengklasifikasi materi dalam aspek apa,dimana,kapan,siapa,dan bagaimana				✓
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi informasi				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN

Kesimpulan : Materi pembelajaran ini

<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran tidak valid digunakan

Mataram, 10 - 10 - 2023

Validator

[Handwritten Signature]

Lampiran 4 Ahli Materi 2

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil Amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Lailu . Moh . Saleh . S.pd .

Hari / Tanggal : Jumat , 13 Oktober 2023

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang

3 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Baik Sekali

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013				✓
2.	Relevansi materi dengan KI,KD				✓
3.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan				✓
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema,dengan media				✓
5.	Penyampain materi dapat digunakan dengan berbantuan media komik digital				✓
6.	Penyampain materi dapat membantu siswa mengklasifikasi materi dalam aspek apa,dimana,kapan,siapa,dan bagaimana				✓
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi informasi		✓		

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

E. KESIMPULAN

Kesimpulan : Materi pembelajaran ini

	Materi Pembelajaran Valid digunakan
	Materi Pembelajaran kurang valid digunakan
	Materi Pembelajaran tidak valid digunakan

Mataram, 13 Oktober 2023

Validator

(LALU - MON - CALEH - CRI -
)

Lampiran 5 Ahli Materi 3

ANGKET VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil Amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Ni Made Sereri, Spd

Hari / Tanggal : jumat, 13 - 10 - 2023

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang

3 : Kurang Baik

3 : Baik

4 : Baik Sekali

C. Penilaian

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1.	Relevansi materi dengan kurikulum 2013			✓	
2.	Relevansi materi dengan KI,KD			✓	
3.	Relevansi materi dengan indikator dan tujuan			✓	
4.	Kecakupan materi sesuai dengan tema,dengan media			✓	
5.	Penyampain materi dapat digunakan dengan berbantuan media komik digital			✓	
6.	Penyampain materi dapat membantu siswa mengklasifikasi materi dalam aspek apa,dimana,kapan,siapa,dan bagaimana				✓
7.	Penyampaian materi dapat membantu siswa dalam mengklasifikasi materi informasi				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

E. KESIMPULAN

Kesimpulan : Materi pembelajaran ini

<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Materi Pembelajaran tidak valid digunakan

Mataram, 13 Oktober 2023

Validator

[Signature]
 (NI Made Sukri, Spd)

Lampiran 6 Validasi ahli Media 1

LEMBAR VALIDASI

MEDIA

Judul Penelitian Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil Amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Nursina Sari, M.Pd

Hari / Tanggal : Selasa | 10-10-2023

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana tersebut dalam pembelajaran disekolah.

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

D. Tabel Lembar Angket Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Karakter penokohan dalam media menarik				✓
		Media dapat menarik minat belajar peserta di Didik				✓
		Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media Komik digital				✓
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator			✓	
2.	Bahan	Ketetapan pemilihan gambar pada media Media komik digital				✓
		Media dapat diakses di smartphone dan laptop Yang terhubung dengan internet				✓
		Media dapat diakses melalui web				✓
3.	Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan				✓
		Media dapat digunakan di semua kalangan				✓
		Media dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				✓

E. KOMENTAR DAN SARAN

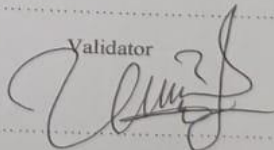
Sudah diperbaiki sesuai masukan yaitu penambahan hal tokoh komik, guru berupaya menyesuaikan judul, jenis balon kata, komik bahasa dan tata letak gambar

F. KESIMPULAN

<input type="checkbox"/>	Media Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media tidak valid digunakan

Mataram, 2023

Validator



Lampiran 7 Ahli Media 2

LEMBAR VALIDASI

MEDIA

Judul Penelitian Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Lailu. Moh. Saleh. SPd.

Hari / Tanggal : Jumat, 13 Oktober 2023

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana tersebut dalam pembelajaran disekolah.

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

D. Tabel Lembar Angket Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Karakter penokohan dalam media menarik				✓
		Media dapat menarik minat belajar peserta di Didik				✓
		Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media Komik digital				✓
		Kemenarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator			✓	
2.	Bahan	Ketetapan pemilihan gambar pada media Media komik digital				✓
		Media dapat diakses di smartphone dan leptop Yang terhubung dengan internet				
		Media dapat diakses melalui web				
3.	Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan				✓
		Media dapat digunakan di semua kalangan				✓
		Media dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				✓

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

F. KESIMPULAN

<input type="checkbox"/>	Media Valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media kurang valid digunakan
<input type="checkbox"/>	Media tidak valid digunakan

Mataram, 15 Oktober 2023

Validator

(LALU - PICH - CALEN - S.Pd -)

Lampiran 8 Ahli Media 3

LEMBAR VALIDASI

MEDIA

Judul Penelitian Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : Ni Made Sukri, Spd

Hari / Tanggal : Jumat, 13 - 10 - 2023

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana tersebut dalam pembelajaran disekolah.

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

D. Tabel Lembar Angket Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Tampilan Media	Karakter penokohan dalam media menarik			✓	
		Media dapat menarik minat belajar peserta di Didik				✓
		Kejelasan gambar dan tulisan di dalam media Komik digital				✓
		Kemenaarikan gambar sesuai dengan KD dan indicator				✓
2.	Bahan	Ketetapan pemilihan gambar pada media Media komik digital			✓	
		Media dapat diakses di smartphone dan leptop Yang terhubung dengan internet			✓	
		Media dapat diakses melalui web			✓	
3.	Daya Tarik	Media praktis dan mudah digunakan			✓	
		Media dapat digunakan di semua kalangan			✓	
		Media dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia				✓

E. KOMENTAR DAN SARAN

.....

F. KESIMPULAN

	Media Valid digunakan
	Media kurang valid digunakan
	Media tidak valid digunakan

Mataram, 13 oktober 2023

Validator

(*[Signature]*)
 (NI Mada Sekmi, Spd)

Lampiran 9 Angket Respon Siswa

LEMBAR ANGKET

Respon peserta didik

A. Identitas Siswa

1. Nama : Adiba Aliaa
2. Kelas : VB
3. Nama Sekolah : SDN 3 Beleka

B. Petunjuk

Baca dan cermati pernyataan kemudian jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

Kriteria Skor Penilaian :

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1 : Sangat Kurang | 3 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 4 : Baik Sekali |

C. Penilaian

Tabel Lembar Angket respon peserta didik

No.	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis pixton, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				✓
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya.				✓
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media komik digital berbasis Pixton			✓	
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan mediana sangat				✓

	menarik.				
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				✓
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya	✓			
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				✓
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya dapat mengetahui kalimat tanya				✓
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara membedakan kalimat apa, bagaimana, siapa, di mana, mengapa, kapan				✓
11.	Pembelajaran dengan metode diskusi lebih efektif dibanding dengan metode ceramah saja		✓		
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengetahui cara mengklasifikasi informasi dari dari buku				✓
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang cara membuat kalimat tanya				✓
14.	Dengan pembelajaran ini, saya menjadi lebih tertarik membaca komik.				✓
15.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video	✓			
16.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				✓
17.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi Pixton			✓	

Total score = 61

$$\Rightarrow \frac{61}{68} \times 100$$

$$\Rightarrow 0,897 \times 100$$

$$\Rightarrow 89,7$$

LEMBAR ANGKET**Respon peserta didik****A. Identitas Siswa**

1. Nama : Riara Arlira
2. Kelas : VB / sb
3. Nama Sekolah : SDN 3 BELEKA

B. Petunjuk

Baca dan cermati pernyataan kemudian jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

Kriteria Skor Penilaian :

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1 : Sangat Kurang | 3 : Baik |
| 2 : Kurang Baik | 4 : Baik Sekali |

C. Penilaian**Tabel Lembar Angket respon peserta didik**

No.	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
1.	Mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital merupakan pengalaman baru untuk saya.				✓
2.	Dengan model pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis pixton, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.				✓
3.	Pembelajaran ini menarik bagi saya.				✓
4.	Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media komik digital berbasis Pixton				✓
5.	Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan medianya sangat				✓

	menarik.				
6.	Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti				✓
7.	Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya		✓		
8.	Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				✓
9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya dapat mengetahui kalimat tanya				✓
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara membedakan kalimat apa, bagaimana, siapa, di mana, mengapa, kapan				✓
11.	Pembelajaran dengan metode diskusi lebih efektif dibanding dengan metode ceramah saja			✓	
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengetahui cara mengklasifikasi informasi dari dari buku				✓
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang cara membuat kalimat tanya				✓
14.	Dengan pembelajaran ini, saya menjadi lebih tertarik membaca komik.				✓
15.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video		✓		
16.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru				✓
17.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi Pixton			✓	

Total score = 61

$$\Rightarrow \frac{61}{68} \times 100$$

$$\Rightarrow 0,897 \times 100$$

$$\Rightarrow 89,7$$

Lampiran 10 Angket Minat Belajar Siswa *Pretest*

LEMBAR ANGKET

Minat siswa (Pre – Test)

A. Identitas Siswa

1. Nama : TIARA Aulia Putri
 2. Kelas : S,A
 3. Nama Sekolah : SDN 3 beleke

B. Petunjuk

Baca dan cermati pernyataan kemudian jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

Kriteria Skor Penilaian :

1 : Sangat tidak Setuju 3 : Setuju
 2 : Tidak Setuju 4 : Sangat Setuju

C. Penilaian

Tabel Lembar Angket Validasi Minat siswa

No.	Pernyataan	Tanggapan			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
1.	Saya bisa lebih menangkap dengan jelas materi yang disampaikan dengan media komik digital			✓	
2.	Melalui penggunaan media komik digital menjadikan saya lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran			✓	
3.	Saya tidak memperhatikan yang dijelaskan oleh guru		✓		
4.	Penerapan pembelajaran dengan media komik digital menjadikan saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan menggunakan metode ceramah		✓		

5.	Penyajian materi pada tampilan media komik digital dapat dapat membimbing saya untuk lebih mendalami materi pelajaran			✓	
6.	Media komik digital sangat membantu saya pada proses pembelajaran bahasa indonesia			✓	
7.	Saya merasa media komik digital sangat praktis untuk pembelajaran			✓	
8.	Saya jarang belajar sehingga mendapatkan nilai yang jelek		✓		
9.	saya lebih senang dan tertarik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital			✓	
10.	Media komik digital menarik dan penuh dengan gambar penokohan dan warna yang bagus			✓	
11.	Penggunaan media komik digital membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar			✓	
12.	Media komik digital menggunakan LCD adalah sesuatu yang baru untuk saya		✓		
13.	Saya bosan belajar menggunakan media komik digital			✓	
14.	Belajar menggunakan media komik digital membuat saya semangat untuk mengerjakan tugas diberikan guru			✓	

Jumlah skor = 38

$$\frac{38}{56} \times 100$$

$$= 0,678 \times 100 = 67,8$$

Lampiran 11 Angket Minat Belajar *Postest*

LEMBAR ANGKET

Minat siswa (Post – Test)

A. Identitas Siswa

1. Nama : TIARA Aulia Putir
 2. Kelas : SA
 3. Nama Sekolah : SDN 3 Beleke

B. Petunjuk

Baca dan cermati pernyataan kemudian jawablah dengan memberikan tanda centang (✓) pada skor yang terdapat pada kolom jawaban sesuai dengan kriteria dari pernyataan anda.

Kriteria Skor Penilaian :

1 : Sangat tidak Setuju 3 : Setuju
 2 : Tidak Setuju 4 : Sangat Setuju

C. Penilaian

Tabel Lembar Angket Minat siswa

No.	Pernyataan	Tanggapan			
		1 STS	2 TS	3 S	4 SS
1.	Saya bisa lebih menangkap dengan jelas materi yang disampaikan dengan media komik digital				✓
2.	Melalui penggunaan media komik digital menjadikan saya lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran				✓
3.	Saya tidak memperhatikan yang dijelaskan oleh guru		✓		
4.	Penerapan pembelajaran dengan media komik digital menjadikan saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan menggunakan metode ceramah				✓

5.	Penyajian materi pada tampilan media komik digital dapat dapat membimbing saya untuk lebih mendalami materi pelajaran			✓	
6.	Media komik digital sangat membantu saya pada proses pembelajaran bahasa Indonesia				✓
7.	Saya merasa media komik digital sangat praktis untuk pembelajaran			✓	
8.	Saya jarang belajar sehingga mendapatkan nilai yang jelek			✓	
9.	saya lebih senang dan tertarik dengan menggunakan media pembelajaran komik digital			✓	
10.	Media komik digital menarik dan penuh dengan gambar penokohan dan warna yang bagus				✓
11.	Penggunaan media komik digital membuat saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar				✓
12.	Media komik digital menggunakan LCD adalah sesuatu yang baru untuk saya			✓	
13.	Saya bosan belajar menggunakan media komik digital		✓		
14.	Belajar menggunakan media komik digital membuat saya semangat untuk mengerjakan tugas diberikan guru			✓	

Total score : 46

$$\Rightarrow \frac{46}{56} \times 100$$

$$\Rightarrow 82,1$$

Lampiran 12 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

LEMBAR OBSERVASI

KETERLAKSANAAN PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar siswa sekolah dasar

Peneliti : Ulil Amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : *Wina Rurdianti Pratiwi*

Hari / Tanggal : *Rabu, 11 Oktober 2023*

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana tersebut dalam pembelajaran disekolah.

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital brbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

Aspek yang diamati	Keterlaksanaan				Catatan
	1	2	3	4	
a. Kegiatan awal					
Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam.				✓	
Salah satu siswa diminta memimpin berdoa sebelum memulai pembelajaran.				✓	
Guru menanyakan kabar siswa.				✓	
Guru melakukan presensi kehadiran siswa.				✓	
Guru memberikan apersepsi mengajukan beberapa pertanyaan kepada siswa, alternatif pertanyaan:					
a. anak-anak apa yang kalian lakukan ketika hujan?				✓	
b. Siapa yang sering bermain hujan-hujan?					
c. Setelah bermain hujan-hujan apa yang anak-anak rasakan? mengapa?					
Melakukan ice breaking bersama sama.				✓	
Guru menyampaikan tema pembelajaran, yaitu tema 2 Udara Bersih Bagi Kesehatan, Subtema 1 cara tubuh mengolah udara bersih.				✓	
Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pembelajaran pertama.				✓	
b. Kegiatan inti					
Guru mempersiapkan Komik digital menggunakan LCD dan memberikan bacaan komik				✓	

digital yang berjudul "Waktu adalah uang".					
Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok.				✓	
Setiap kelompok membaca komik digital secara giliran.				✓	
Kemudian masing-masing kelompok di berikan LKPD untuk menjawab.				✓	
Setiap kelompok berdiskusi untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.				✓	
Setelah menjawab, setiap kelompok mengumpulkan tugasnya kedepan.				✓	
Guru dan siswa menjawab pertanyaannya secara bersama sama.				✓	
Guru bersama siswa mengomentari dan menanggapi hasil diskusi.				✓	
Diakhir diskusi guru memberikan uplause kepada siswa yang berani menjawab pertanyaan di dalam LKPD.				✓	
c. Kegiatan akhir					
Guru melakukan refleksi bersama dengan siswa.				✓	
Guru menyampaikan pesan moral kepada siswa sebelum mengakhiri pertemuan.				✓	
Guru mengajak siswa berdoa sebelum mengakhiri pelajaran dan meminta salah seorang siswa memimpin doa.				✓	

D. KOMENTAR DAN SARAN

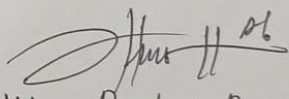
.....
.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

	Lembar keterlaksanaan pembelajaran praktis digunakan
	Lembar keterlaksanaan pembelajaran kurang praktis digunakan
	Lembar keterlaksanaan pembelajaran tidak praktis digunakan

Mataram, *11 Oktober* 2023

Observer


(*Wina Rusdianti Fatmawati*)

Lampiran 13 Validasi lembar angket respon peserta didik oleh dosen

ANGKET VALIDASI
Respon peserta didik

Judul Penelitian Pengembangan media komik digital berbasis pixton terhadap minat belajar siswa kelas V sekolah dasar

Peneliti : Ulil amri

Prodi : PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar)

Validator : *Han F. Furchan Mub. S.Pd*

Hari / Tanggal : *6-10-2023*

A. Tujuan

Untuk mengetahui pendapat Bapak / Ibu tentang kevalidan produk yang dihasilkan untuk mengetahui layak atau tidaknya media komik digital materi mengklasifikasikan informasi yang di dapat dari buku ke dalam aspek: Apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, bagaimana

B. Petunjuk

Bapak/ibu memberikan respon pada pertanyaan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian, serta memberikan komentar dan saran pada lembar kepraktisan. Dan juga memberikan kesimpulan tentang kepraktisan media komik digital berbasis pixton.

Keterangan Skor Penilaian :

1 : Sangat Kurang	3 : Baik
2 : Kurang Baik	4 : Baik Sekali

C. Penilaian

Tabel Lembar Angket respon peserta didik

Pernyataan	Tanggapan			
	1	2	3	4
1. Mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital merupakan pengalaman baru untuk saya				✓
2. Dengan model pembelajaran menggunakan media komik digital berbasis pixton, saya merasa bersemangat untuk belajar lebih giat lagi.			✓	
3. Pembelajaran ini menarik bagi saya				✓
4. Guru benar-benar mengetahui bagaimana membuat kami menjadi antusias terhadap materi pembelajaran dengan media komik digital berbasis pixton				✓
5. Saya sangat antusias mengikuti pembelajaran ini, karena pembelajarannya dan mediana sangat menarik.				✓
6. Materi yang diajarkan dalam pembelajaran ini membuat saya cepat mengerti			✓	
7. Materi pembelajaran ini sangat sulit bagi saya	✓			
8. Hal-hal yang saya pelajari dalam pembelajar ini akan sangat bermanfaat bagi saya				✓

9.	Pembelajaran ini mengajarkan saya dapat mengetahui kalimat tanya				✓
10.	Pembelajaran ini, mengajarkan saya bagaimana cara membedakan kalimat apa, bagaimana, siapa, di mana, mengapa, kapan				✓
11.	Pembelajaran dengan metode diskusi lebih efektif dibanding dengan metode ceramah saja				✓
12.	Pembelajaran ini membuat saya bisa mengetahui cara mengklasifikasi informasi dari dari buku			✓	
13.	Pembelajaran ini mengajarkan saya tentang cara membuat kalimat tanya				✓
14.	Dengan pembelajaran ini, saya menjadi lebih tertarik membaca komik.				✓
15.	Saya bisa menangkap dengan jelas materi yang disampaikan hanya dengan menggunakan metode ceramah saja tanpa ada media gambar atau video			✓	
16.	Pembelajaran ini, membuat saya rasa ingin mencari tahu hal-hal yang baru			✓	
17.	Saya merasa sangat puas dengan pembelajaran media gambar menggunakan aplikasi Pixton				✓

D. KOMENTAR DAN SARAN

.....

.....

.....

E. KESIMPULAN


	Lembar angket respon peserta didik Praktis digunakan
	Lembar angket respon peserta didik praktis digunakan
	Lembar angket respon peserta didik praktis digunakan

Mataram, 10-10-2023

Validator

(*[Handwritten Signature]*)

Lampiran 14 Surat Penelitian Dari Kampus



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 E-mail : fkp@ummat.ac.id Website : <http://fkp.ummat.ac.id>
 Jalan KH. Ahmad Dahlan No.1 Telp. (0370) 630775 Mataram

Nomor : 543/IL.3.AU/FKIP-UMMAT/F/X/2023
 Lamp. : 1 (Satu) Eksemplar
 Perihal : Izin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala SDN 3 Beleka
 di
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

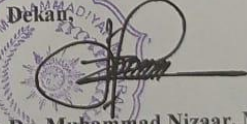
Dengan hormat, mohon kiranya mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini dapat diperkenankan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsinya dengan penjelasan sebagai berikut:

Nama : Ulil Amri
 NIM : 2020A1H074
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pixton terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar 3 Beleka Tahun 2022/2023

Tempat Penelitian : SDN 3 Beleka

Demikian untuk maklum dan atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.


Billahitaufik Walhidayah
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Mataram, 06 Oktober 2023
 Dekan,

Dr. Muhammad Nizaar, M.Pd.Si.
 NIDN 0821078501

Tembusan:

1. Rektor UMMAT (sebagai laporan)
2. Ketua Jurusan/ Program Studi
3. Yang bersangkutan
4. Arsip

Lampiran 15 Surat Balasan Penelitian Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN LOMBOK BARAT
 DINAS PENDIDIKAN LOMBOK BARAT
 SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BELEKA
 KECAMATAN GERUNG
 SDN 3 Beleka Jln.Surau akhlakul Amin Bilatepung(83363)

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini atas nama Kepala SD Negeri 3 Beleka

Nama : NASIR, S.Pd.SD.

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat : SDN 3 Beleka Jln.Surau akhlakul Amin Bilatepung

Membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini:


No	Nama	NIM	Program Studi
1.	Ulil Amri	2020A1H074	PGSD

Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram pernah melakukan penelitian di SD Negeri 3 Beleka mulai tanggal 11 oktober sampai 13 oktober 2023 untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan(Skripsi).

Demikianlah surat ini kami buat dengan sebenar-benarnya agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lombok barat,13 Oktober 2023

Kepala SDN 3 Beleka



NASIR, S.Pd.SD
 NIP.197212311992021003

Lampiran 16 Jadwal Penelitian di Sekolah

Jadwal Penelitian Di Sekolah Dasar Negeri 3 Beleka

No	Hari dan Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	Senin,9 oktober 2023	Meminta izin dan menyerahkan surat penelitian ke kepala sekolah	Meminta izin kepada kepala sekolah sdn 3 beleka
2.	Rabu,11 oktober 2023	Belajar mengajar di kelas VB dan memberikan instrumen penilaian kepada guru kelas untuk validasi materi,media.	Proses pembelajaran menggunakan media komik digital pelajaran bahasa indonesia dan membagikan angket respon siswa di kelas VB,mengerjakan LKPD yang diberikan guru.
3.	Jumat,13 oktober 2023	Belajar mengajar di kelas VA dan memberikan instrumen penilaian kepada guru kelas dan 1 orang guru untuk validasi materi,media.	Proses pembelajaran menggunakan komik digital pelajaran bahasa indonesia dan membagikan angket lembar minat pretest dan dilanjutkan oleh postes setelah itu siswa diberikan LKPD oleh guru.

Mataram,.....2023

Kepala Sekolah SDN 3 Beleka



NASIR, S.Pd.SD
NIP.197212311992021003

Lampiran 17 Dokumentasi



(Kegiatan Validasi Oleh Ahli Media dan Materi)



(Kegiatan Validasi Oleh Ahli Media dan Materi)



(Kegiatan penggunaan media komik digital berbasis pixton di kelas V B)



(Kegiatan penggunaan media komik digital berbasis pixton di kelas V A)



(Kegiatan Diskusi Siswa di Kelas V B)



(Kegiatan Diskusi di Kelas V A)