

Lampiran

ANALISIS KURIKULUM**Analisis Standar Isi Materi (SK/KD)**

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Subtema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 1

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Tujuan Pembelajaran
IPA			
3.4 Menghubungkan aya dengan Gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	Hubungan antara gaya dengan gerak	3.4.1 Membandingkan konsep gayadengan gerakpada peristiwa lingkungan sekitar.	Setelah menyimak Media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep dan mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.		3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	
		4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	Setelah menyimak Penjelasan materidari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Bahasa Indonesia			
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Cerita Fiksi	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi or yang disampaikan guru, siswamampu menganalisis tokoh- tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.		4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksisecara lisan, tulis dan visual.	Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

Lampiran

Hasil Analisis

Tahap analisis merupakan tahap pertama dari proses penelitian pengembangan ini, analisis yang peneliti lakukan terdiri dari analisis masalah, analisis potensi serta analisis kebutuhan pada peserta didik kelas IV D SD Negeri Kembangan Utara 09 . Berikut hasil analisis yang peneliti peroleh dari hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Kembangan Utara 09 dan Walikelas IV D serta penelitian pendahuluan.

A. Hasil Analisis Masalah

Berdasarkan informasi yang didapatkan dari wawancara bersama Kepala Sekolah, yakni Ibu Purwati S.Pd permasalahan dalam pembelajaran di SD tersebut yakni : Masih terdapat beberapa guru yang kurang memahami teknologi; Tenaga pendidik kurang terampil dalam menciptakan media pembelajaran dalam kondisi *pandemic covid-19* ini, namun terdapat juga beberapa guru yang kreatif dan sering membuat media pembelajaran; pengawasan guru dan orangtua siswa dalam membimbing belajar siswa kurang maksimal; terdapat beberapa siswa di setiap kelas yang tidak mengikuti pembelajaran dengan berbagai macam hambatan; serta kurangnya pemanfaatan teknologi. Hasil wawancara tersebut merupakan permasalahan yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09 yang diungkapkan secara umum oleh Ibu Purwati S.Pd selaku kepala sekolah.

Sedangkan, berdasarkan hasil wawancara yang didapatkan dengan Walikelas IV (Empat) D SDN Negeri Kembangan Utara 09 yaitu Bapak Marhudin, S.Pd, telah disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh siswa di kelas tersebut saat ini ialah : siswa banyak yang mengalami hambatan jika harus diadakan pembelajaran daring melalui *zoom meeting* atau *googlemeet*; menurunnya daya tarik siswa untuk belajar; media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton, biasanya media pembelajaran yang digunakan hanya menggunakan video *youtube* yang sudah tersedia pada RPP yang telah dibuat dari dinas; siswa kurang interaktif; serta kurangnya pendampingan orangtua siswa dalam

melaksanakan pembelajaran secara daring; ketertinggalan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan prapenelitian, permasalahan yang dapat peneliti simpulkan yaitu kurangnya ketegasan guru dalam pengawasan terhadap peserta didiknya dan kurangnya keterampilan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswanya di kelas. Dari hasil wawancara dan pengamatan prapenelitian, permasalahan dominan yang akan peneliti angkat dalam penelitian ini yaitu menurunnya daya tarik siswa untuk belajar dan media pembelajaran yang digunakan cenderung monoton sehingga berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa.

B. Hasil Analisis Potensi

Potensi merupakan suatu hal yang apabila dikembangkan akan menghasikan pencapaian yang lebih baik lagi dari sebelumnya. Dalam menganalisis potensi, peneliti mencari informasi dari sumber terpercaya yaitu kepala sekolah SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni ibu Purwati S.Pd. Dari hasil wawancara, informasi yang didapatkan mengenai potensi yang dimiliki SD Negeri Kembangan Utara 09 yakni, fasilitas belajar yang cukup lengkap seperti perpustakaan, panggung pentas seni, bimbingan ekstrakurikuler yang terstruktur dari berbagai bidang, pemanfaatan teknologi, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan pelatihan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi pendidik maupun peserta didik di sekolah tersebut. Potensi tersebut, apabila tidak dikembangkan dengan baik dapat menimbulkan suatu permasalahan. Dalam hal ini, potensi yang menjadi fokus penelitian kali ini yakni pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

C. Hasil Analisis Kebutuhan

Setelah mengetahui potensi dan masalah yang terdapat di SDN Kembangan Utara 09, terutama pada siswa kelas IV D. Peneliti meneliti terkait kebutuhan yang ingin dipenuhi dalam mengatasi permasalahan pada peserta didik kelas IV

D, yaitu meningkatkan daya tarik siswa untuk belajar dan media mengatasi penggunaan media pembelajaran yang cenderung monoton agar lebih bervariasi. Kebutuhan yang peneliti dapat simpulkan dalam memecahkan permasalahan yang terdapat di sekolah, terutama pada siswa kelas IV D yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa/i di kelas IV D SDN Kembangan Utara 09 memerlukan media pembelajaran yang tidak monoton atau bergantian, dari pihak walikelas menginginkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan serta menciptakan literasi di dalam kelas baik itu dengan gambar yang menarik ataupun disertai audio yang mana dapat menarik fokus peserta didik untuk memperhatikan materi pembelajaran namun media tersebut tidak lagi berupa video. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran audio-visual berbasis *comic page creator*, dengan menampilkan gambar menarik serta informasi berupa teks dan audio berdasarkan teks yang tertera.

Lampiran

SURAT IZIN SEKOLAH

Cetak Surat Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

http://administrasi.untirta.ac.id/back-end/modul/cetak/cetak_surat.php

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Ciwaru Raya No. 25 Kota Serang, Provinsi Banten Telepon (0254) 3204321
Laman: www.fkip.untirta.ac.id, Email : surat@fkip.untirta.ac.id

Nomor : /UN.43.2/KK/ 2022 03 Juni 2022
Lampiran :
Hal : Permohonan Penelitian Tugas Akhir / Skripsi

Kepada Yth,
Kepala SD Negeri Kembangan Utara 09

Di
Jakarta Barat

Sehubungan dengan rencana Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi bagi mahasiswa kami, dengan ini mengajukan permohonan tempat penelitian di Perusahaan/Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun data mahasiswa yang bersangkutan adalah sebagai berikut.

Nama : NURAFIAH RIZKIYANI
NIM : 2227180059
Fakultas : FKIP
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Semester : Genap
Telepon / HP : 085782681995
Durasi (Lama Penelitian) : 3 Bulan
Rencana Topik : "Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi"

Demikian permohonan kami sampaikan atas kerjasamanya dan perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik
Pengembangan Inovasi Pengabdian dan
Inisiasi Riset



Drs. Surono Mukti Leksono, M.Si.
NIP. 197202262005011002

Tembusan :

- Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Lampiran

Studi Pendahuluan**A. Instrumen Wawancara****A.1 Pertanyaan Wawancara untuk Kepala Sekolah**

- 1) Bagaimana kondisi lingkungan sekolah dalam akhir-akhir ini?
- 2) Apa yang menjadi keunggulan dari SDN Kembangan Utara 09?
(Pertanyaan Potensi sekolah)
- 3) Upaya apa yang Ibu lakukan untuk mempertahankan keunggulan dari sekolah ini? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 4) Saat ini masih dalam masa *pandemic Covid-19*, bagaimana kondisi belajar siswa secara keseluruhan?
- 5) Upaya apa saja yang telah dilakukan untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap kondusif? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 6) Apakah setiap guru sudah dapat menguasai teknologi untuk membantu proses pembelajaran?
- 7) Berapa persentase guru yang kemungkinan sudah dapat menguasai teknologi?
- 8) Apa upaya Ibu dalam membantu kesulitan bagi guru yang belum menguasai teknologi pembelajaran? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**
- 9) Apa upaya yang dilakukan sekolah dalam membantu peserta didik menghadapi era digital pada masa pandemi ini? **(Pertanyaan Potensi sekolah)**

A.2 Pertanyaan Wawancara untuk Wali Kelas IV

- **Pertanyaan Masalah Belajar Siswa**
 - 1) Bagaimana kondisi belajar selama pandemi covid-19 ini?
 - 2) Apa kendala atau hambatan yang dialami Bapak selama pembelajaran daring?
 - 3) Apakah semua siswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik setiap harinya?
- **Pertanyaan Kebutuhan Belajar Siswa**
 - 4) Aplikasi apa saja yang sering bapak gunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring ini?
 - 5) Pada mata pelajaran apakah yang sering membutuhkan media pembelajaran?
 - 6) Bagaimanakah ketercapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran daring ini?
 - 7) Jika ada tujuan pembelajaran yang belum tercapai upaya apa yang Bapak lakukan?
 - 8) Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran daring?
 - 9) Media apa saja yang digunakan selama mengajar daring?

- 10) Apakah media tersebut dibuat oleh bapak sendiri atau sudah tersedia?
- 11) Siswa lebih tertarik memperhatikan materi menggunakan media berbasis apa biasanya?
- 12) Bagaimana karakter dominan siswa dalam menerima pembelajaran apakah secara audio saja siswa dapat memahami materi dengan baik atau visual serta audio visual?
- 13) Dengan media apakah yang membuat siswa interaktif pada saat melaksanakan proses pembelajaran?
- 14) Jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas, media apakah yang Bapak ingin buat sendiri namun belum terlaksana?
- 15) Apakah siswa kelas IV SD ini menyukai media belajar berbasis komik?
- 16) Apakah media berbasis audio visual dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik?

B. Hasil Wawancara

B.1 Hasil Wawancara bersama Ibu Kepala Sekolah

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kondisi lingkungan sekolah dalam akhir-akhir ini?	Alhamdulillah, lingkungan sekolah tetap terjaga kebersihan, kerapihan dan keamanannya. Karena selama pandemic Ibu beserta guru-guru dan pegawai lainnya tetap masuk dan piket serta mengontrol kelas dan fasilitas lainnya.
2	Apa yang menjadi keunggulan dari SDN Kembangan Utara 09?	Sekolah kami ini fasilitasnya cukup lengkap, sarana belajarnya banyak seperti panggung pentas seni, perpustakaan. Bimbingan ekstrakurikuler yang terstruktur dan berjalan dengan lancar, prestasi juga ada dalam bidang kesenian, mengikuti perkembangan teknologi, ada juga pelatihan bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi. (Analisis Potensi Sekolah)
3	Upaya apa yang Ibu lakukan untuk mempertahankan keunggulan dari sekolah ini?	Tetap membudidayakan dan mengembangkan apa yang sudah ada dan terus mencari inspirasi baru untuk meningkatkan kualitas sekolah. (Analisis Potensi Sekolah)
4	Saat ini masih dalam masa <i>pandemic Covid-19</i> , bagaimana kondisi belajar siswa secara keseluruhan?	Berdasarkan laporan yang saya terima dari guru, selama ini Alhamdulillah berjalan lancar. Hanya pada awal-awal saja banyak kendala karena belum terbiasa.
5	Upaya apa saja yang telah dilakukan untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap kondusif?	Saya beserta guru kelas berupaya untuk lebih memperhatikan peserta didik lagi baik itu dari proses pembelajaran atau kendala-kendala yang dihadapi peserta didik. (Analisis Potensi Sekolah)
6	Apakah setiap guru sudah dapat menguasai teknologi untuk membantu proses pembelajaran?	Tidak semuanya, sebagian hanya bisa dalam pemakaian tidak terlalu menguasai. Seperti membuat media dengan teknologi, itu hanya beberapa guru saja.
7	Berapa persentase guru yang kemungkinan sudah dapat menguasai teknologi?	Kemungkinan 80% sudah bisa menggunakan kalau untuk menguasainya 50%.

No	Pertanyaan	Jawaban
8	Apa upaya Ibu dalam membantu kesulitan bagi guru yang belum menguasai teknologi pembelajaran?	Biasanya saya mengadakan pelatihan khusus untuk para guru, kalau untuk peserta didik belum ada tapi saat sambil mengajar guru pelan-pelan memperkenalkan teknologi. (Analisis Potensi Sekolah)
9	Apa upaya yang dilakukan sekolah dalam membantu peserta didik menghadapi era digital pada masa pandemi ini?	Padaa saat pembelajaran daring, biasanya guru memberitahu terlebih dahulu misalkan penggunaan google meet, zoom ataupun classroom. Lebih menekankan pemanfaatan teknologi saat proses pembelajaran berlangsung. (Analisis Potensi Sekolah)

B.2 Hasil Wawancara bersama Wali Kelas IV SD

No	Pertanyaan	Jawaban
Analisis Masalah Belajar Siswa		
1	Bagaimana kondisi belajar selama pandemi covid-19 ini?	Saya rasa berbeda dengan belajar saat tatap muka langsung, kurang efektif dan kondusif.
2	Apa kendala atau hambatan yang dialami Bapak selama pembelajaran daring?	Kita tidak bisa melakukan pengawasan langsung sehingga kita tidak tahu mana hasil pekerjaan siswa yang mandiri atau orangtua. Terkadang saya kan sering menggunakan video pembelajaran sebagai media, namun tidak menjamin juga mereka selalu semangat, terkadang mudah bosan.
3	Apakah semua siswa mengikuti pembelajaran daring dengan baik setiap harinya?	Terkadang semua mengikuti, terkadang juga tidak semua.
Analisis Kebutuhan Belajar Siswa		
4	Aplikasi apa saja yang sering bapak gunakan untuk melaksanakan pembelajaran daring ini?	WhatsApp Group, zoom, Googleform, Classroom.
5	Pada mata pelajaran apakah yang sering membutuhkan media pembelajaran?	Yang paling sering menggunakan media pembelajaran pada muatan IPA dan Matematika.

No	Pertanyaan	Jawaban
6	Bagaimanakah ketercapaian tujuan pembelajaran pada pembelajaran daring ini?	Jika dilihat dari nilai selama pembelajaran daring peserta didik memperoleh nilai diatas rata-rata. Namun kita tidak mengetahui apakah itu hasil pekerjaan sendiri atau bukan.
7	Jika ada tujuan pembelajaran yang belum tercapai upaya apa yang Bapak lakukan?	Biasanya akan diulang lagi tapi tidak sepenuhnya hanya secara umum.
8	Upaya apa saja yang sudah dilakukan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dalam proses pembelajaran daring?	Biasanya ada tugas tambahan, Tes lisan melalui voice note.
9	Media apa saja yang digunakan selama mengajar daring?	Video pembelajaran dari youtube.
10	Apakah media tersebut dibuat oleh bapak sendiri atau sudah tersedia?	Saya menggunakan media pembelajaran video itu dari rpps sudah tersedia linknya.
11	Siswa lebih tertarik memperhatikan materi menggunakan media berbasis apa biasanya?	Biasanya mereka lebih tertarik audio visual.
12	Bagaimana Karakter dominan siswa dalam menerima pembelajaran apakah secara audio saja siswa dapat memahami materi dengan baik atau visual serta audio visual?	Mereka lebih ke audio visual. Selama pandemi ini media yang digunakan berupa visual dan video youtube

No	Pertanyaan	Jawaban
13	Dengan media apakah yang membuat siswa interaktif pada saat melaksanakan proses pembelajaran?	Biasanya dengan video mereka lebih aktif seperti ada saja yang bertanya saat video diputar.
14	Jika disesuaikan dengan kebutuhan siswa dikelas, media apakah yang Bapak ingin buat sendiri namun belum terlaksana?	Media visual yang menarik karena kalau video sudah sering.
15	Apakah siswa kelas IV SD ini menyukai media belajar berbasis komik?	Nah kalau komik mereka sangat senang, mereka banyak yang senang menggunakan gambar.
16	Apakah media berbasis audio visual dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik?	Tentu ya, biarpun tidak semuanya, tapi kan mereka lebih menyimak dengan teliti lagi kalau menggunakan media audio visual.

C. Dokumentasi

Wawancara dan Studi Pendahuluan



Lampiran

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Instrumen penelitian berfungsi untuk mengumpulkan data terkait kebutuhan penelitian. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1 Angket Validasi Ahli Materi

Pada penelitian ini, instrumen angket berfungsi untuk mengetahui standar kelaakan media pembelajaran menurut ahli materi sebelum diujicobakan kepada subjek penelitian khususnya pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dikarenakan dalam penelitian ini berfokus pada muatan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Berikut ini kisi-kisi angket validasi ahli materi.

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Materi

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
A	Kelayakan Isi /Materi	Kesesuaian materi SK/KD	1	1
		Kejelasan Materi	2	1
		Keakuratan Konsep dan Definisi	3	1
		Kemenarikan Materi	4	1
B	Kelayakan Penyajian Materi	Kemenarikan Penyajian Materi (Teks, gambar dan warna)	5	1
		Keruntutan Penyajian Materi	6	1
		Kesesuaian soal dan materi	7	1
C	Kaidah Bahasa	Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik benar	8	1
D	Kegrafikan	Kemenarikan judul	9	1
		Kesesuaian komposisi teks, warna dan gambar untuk menjelaskan materi	10	1
Jumlah				10

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

2 Angket Validasi Ahli Media

Penilaian angket validasi ahli media dilakukan oleh ahli media yang sudah berpengalaman dalam bidang media, angket ini diperlukan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi. Berikut kisi-kisi instrumen uji ahli media :

Kisi-kisi Instrumen Uji Ahli Media

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Item
A	Kurikulum	Penggunaan kurikulum di sekolah	1	1
B	Kegrafikan	Tampilan Judul	2	1
		Pemilihan jenis, ukuran, dan warna font	3	1
		Pemilhan gambar	4	1
		Pemilihan Suara	5	1
		Pemilihan warna pada background	6	1
		Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi	7	1
		Tampilan Penutup	8	
C	Penyajian	Kemudahan dalam mengoperasikan media	9	1
		Efisiensi penggunaan media	10	1
		Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan	11	1
Jumlah skor				11

(Sumber : Modifikasi BNSP, 2016)

3 Angket Validasi Ahli Bahasa

Penilaian angket validasi ahli bahasa akan dilakukan oleh dosen ahli bahasa yang sudah berpengalaman. Angket ini digunakan untuk mengukur standar kelayakan bahasa yang digunakan pada isi materi yang terdapat dalam media pembelajaran. Berikut kisi instrumen validasi ahli bahasa:

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Lugas	Ketepatan Struktur kalimat	1	1
		Keefektifan kalimat	2	1
		Kebakuan istilah	3	1
B	Komunikatif	Keterbacaan pesan	4	1
		Ketepatan penggunaan kaidah bahasa	5	1
C	Dialogis dan Interaktif	Kemampuan memotivasi pesan atau informasi	6	1
		Kemampuan mendorong berpikir kritis	7	1
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	Keseuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.	8	1
		Ketepatan ejaan	9	1
E	Penggunaan Istilah, Simbol atau Ikon	Konsistensi penggunaan istilah.	10	1
		Konsistensi penggunaan simbol atau ikon	11	1
Jumlah skor			11	

(Sumber : Modifikasi Depdiknas, 2008)

4 Angket Respon Siswa

Tujuan pemberian kuesioner pada siswa yaitu untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Berikut kisi instrumen respon siswa :

Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa

Bagian	Komponen	Indikator	Nomor Item	Jumlah Skor
A	Isi Materi	Isi materi terdapat pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	1,2,3,4	4
		Latihan soal	5	1
B	Kebahasaan	Penggunaan bahasa dan teks dapat dibaca dengan baik	6	1
C	Penyajian	Penyajian pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	7,8	1
D	Kegrafikan	Tampilan Media media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i>	9	1
		Proporsi gambar, teks pada media audio visual interaktif berbasis <i>comic page creator</i> .	10	1
Jumlah				10

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI
MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA
KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitasmedia komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					
	2. Kejelasan materi					
	3. Keakuratan konsep dan definisi					
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					
	6. Keruntutan penyajian materi					
	7. Kesesuaian soal dan materi					
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar					
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :**Kelayakan**

Materi pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN
UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi..

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah					
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna					
	4. Pemilihan gambar					
	5. Pemilihan suara					
	6. Pemilihan warna pada background					
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi					
	8. Tampilan penutup					
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan video					
	10. Efisiensi penggunaan video					
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20 \% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40 \% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 \% < NP \leq 80\%$	Layak
$80 \% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN

UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator :

Jabatan :

Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.
- 3)

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGI AN	ASPEK PENILAIAN	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Lugas					
	1. Ketepatan struktur kalimat					
	2. Keefektifan kalimat					
	3. Kebakuan Istilah					
B	Komunikatif					
	4. Keterbacaan Pesan					
	5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					
C	Dialogis dan Interaktif					
	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					
	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis					
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.					
	9. Ketepatan ejaan					
E	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.					
	10. Konsistensi penggunaan istilah					
	11. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.					
Skor Hasil						

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = - \times 100\% = \dots$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20 \% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40 \% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 \% < NP \leq 80\%$	Layak
$80 \% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi *ini* dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, April 2022

Validator

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA
TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Nama :

No Absen :

Tema 8 : **Daerah Tempat Tinggalku**

Sub Tema 2 : **Keunikan Daerah Tempat Tinggalku**

Pembelajaran 1

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada kolom STS, TS,KS, S, SS.

B. KETENTUAN PENILAIAN

Pernyataan A

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

3 : Kurang Setuju

4 : Setuju

5 : Sangat Setuju

Pernyataan B

1 : Sangat Setuju

2 : Setuju

3 : Kurang Setuju

4 : Tidak Setuju

5 : Sangat Tidak Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan					
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak					
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					
7. Teks pada media komik brilian dapat terlihat jelas					
Skor hasil					

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
2. Materi yang disajikan membosankan					
2. Media komik brilian ini tidak menyenangkan					
3. Tampilan gambar pada media komik brilian tidak menarik					
Skor hasil					

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{N} \times 100\% \rightarrow NP = _ \times 100\% = \dots$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

N : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

n : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Serang, April 2022
Siswa kelas IV D

Lampiran

SURAT IZIN VALIDASI KOMIK BRILIAN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Ciwaru Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten
Telepon (0254) 280330

Website: www.fkip.untirta.ac.id, email : surat.fkip@untirta.ac.id

Nomor : B/ 27 /UN43.2.6/KM/2022
Hal : Validator Ahli Bahasa
Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,

Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd

Di

Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Bahasa Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 23 Maret 2022

Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., M.Pd
NIP. 196906292003122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Cendekia Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten
Telepon (0254) 260300

Website: www.fkip.unirta.ac.id email: surat.fkip@unirta.ac.id

Nomor : B/ 27 /UN43.2.6/KM/2022
Hal : Validator Ahli Materi
Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,

Nana Hendrapipta, M.Pd

Di

Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Materi Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Interaktif Berbasis Comic Page Creator.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 23 Maret 2022

Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., M.Pd
NIP. 196906292003122001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Ciwara Raya No. 25 Serang, Provinsi Banten
Telepon (0254) 280330

Website: www.fkip.untar.ac.id, email: surat.fkip@untar.ac.id

Nomor : B/ 048 /UN43.2.6/KM/2022
Hal : Validator Ahli Media
Lampiran : 1 Berkas

Kepada Yth,
Siti Rokmanah, M.Pd

Di
Tempat

Assalamualaikum. Wr. Wb

Terkait Pelaksanaan Tugas Akhir Mahasiswa Jurusan PGSD berikut ini:

Nama : Nurafiah Rizkiyani
NIM : 2227180059
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan Validator Ahli Media Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Serang, 22 April 2022
Ketua Jurusan PGSD

Indhira Asih V.Y., S.Si, M.Pd
NIP. 196906292003122001

LEMBAR HASIL VALIDASI AHLI

1. Hasil Validasi Ahli Media (Dr.Lukman Nulhakim, M.Pd. dan Siti Rokmanah, M.Pd.)

**INSTRUMEN PENILAIAN
UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd
Jabatan : Ketua Prodi IPA dan Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah				✓	
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					✓
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna				✓	
	4. Pemilihan gambar				✓	
	5. Pemilihan suara				✓	
	6. Pemilihan warna pada background				✓	
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi				✓	
	8. Tampilan penutup					✓
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan media					✓
	10. Efisiensi penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan media.					✓
Skor Hasil		48				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{48}{55} \times 100\% = 87\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

- 1) Slide cover tambahkan Nama dan Dosen pembimbing
- 2) slide ke-4, Tambahkan pengenalan tokoh dan peran
- 3) Pada gambar yang mengambil dari google, beri sumbernya
- 4) Sebelum slide selesai ditambahkan daftar pustaka
- 5) Tambahkan riwayat dosen pembimbing.

Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan

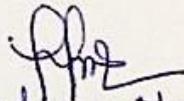
*) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, 9 Mei 2022

Validator


 Dr. Lueman Nurhusein, A.H.Pd
 NIP. 197904092007101001

INSTRUMEN PENILAIAN**UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MEDIA KOMIK BRILIAN
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Siti Rokmanah, M.Pd.
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi..

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

2. ASPEK YANG DINILAI

BAG- IAN	ASPEK PENILAIAN	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kurikulum					
	1. Penggunaan kurikulum di sekolah				✓	
B	Kegrafikan					
	2. Tampilan judul					✓
	3. Pemilihan jenis, ukuran font, dan warna					✓
	4. Pemilihan gambar					✓
	5. Pemilihan suara					✓
	6. Pemilihan warna pada background				✓	
	7. Kejelasan audio, teks, gambar dengan ditampilkannya isi materi					✓
	8. Tampilan penutup					✓
C	Penyajian					
	9. Kemudahan dalam mengoperasikan media					✓
	10. Efisiensi penggunaan media				✓	
	11. Pemilihan aplikasi atau <i>software</i> untuk pengembangan					✓
Skor Hasil		52				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{52}{55} \times 100\% = 94,5\%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
$0 \% < NP \leq 20\%$	Tidak Layak
$20 \% < NP \leq 40\%$	Kurang layak
$40 \% < NP \leq 60\%$	Cukup Layak
$60 \% < NP \leq 80\%$	Layak
$80 \% < NP \leq 100\%$	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Selankan kembali Media / komik berbasis Multi literasi
 Sesuai dengan saran / arahan. Perbaikilah.

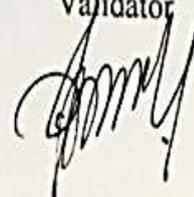
Kelayakan :

Media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
 - b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
 - c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan
- *) *Lingkari salah satu*

Serang, 28 April 2022

Validator



Sdr. Rohmah. M.Pd.
 NIDN. 0422039202

2. Hasil Validasi Ahli Materi (Nana Hendracipta, M.Pd. dan Marhudin, S.Pd.)

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI MATERI
HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA KOMIK BRILIAN
BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2
PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : Nana Hendracipta, M.Pd
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku Pembelajaran 1
Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					✓
	2. Kejelasan materi				✓	
	3. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
	4. Kemenarikan materi					✓
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					✓
	6. Keruntutan penyajian materi					✓
	7. Kesesuaian soal dan materi				✓	
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					✓
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi					✓
Skor Hasil		46				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{S} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{46}{50} \times 100\% = 92$$

Keterangan

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Sudah sesuai dengan Konten Materi Pembelajaran

Kelayakan

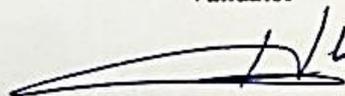
Materi pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Serang, 11 Mei 2022

Validator



Nana Hendrapipta, M.Pd
NIP. 197901092005011002

**INSTRUMEN PENILAIAN UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI
MATERI HUBUNGAN GAYA DENGAN GERAK TERHADAP MEDIA
AUDIO VISUAL BERBASIS *COMIC PAGE CREATOR* PADA TEMA 8
SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD**

Validator : MARHAIN, S.Pd.
Jabatan : GURU KELAS IUD,
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran 1
Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang dikembangkan.

B. KETENTUAN PENILAIAN

1. : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
2. : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
3. : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukanrevisi.
4. : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
5. : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukanrevisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	INDIKATOR	SKOR				
		1	2	3	4	5
A	Kelayakan Isi/Materi					
	1. Kesesuaian materi SK/KD					✓
	2. Kejelasan materi					✓
	3. Keakuratan konsep dan definisi				✓	
B	Kelayakan Penyajian Materi					
	5. Kemenarikan penyajian materi (teks, gambar dan warna)					✓
	6. Keruntutan penyajian materi					✓
	7. Kesesuaian soal dan materi					✓
C	Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian penggunaan bahasa dan ejaan bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓	
D	Kegrafikan					
	9. Kemenarikan judul					✓
	10. Kesesuaian komposisi teks, warna gambar untuk menjelaskan materi				✓	
Skor Hasil		47				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{47}{50} \times 100\% = 94$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Materi sudah sangat menarik untuk anak, semoga bisa dipertahankan dan ditingkatkan lebih baik lagi.

Kelayakan

Materi pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi dinyatakan *) :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan

*) Lingkari salah satu

Serang, 12 April 2022

Validator



NARHUAIN, S.Pd.
NIP. 197001011993031014

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa (Ilmi Solihat, M.Pd dan Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd.)

INSTRUMEN PENILAIAN

UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator : Ilmi Solihat, M.Pd
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

C. ASPEK YANG DINILAI

BAGIAN	ASPEK PENILAIAN	Skor				
		1	2	3	4	5
A	Lugas					
	1. Ketepatan struktur kalimat				✓	
	2. Keefektifan kalimat					✓
	3. Kebakuan Istilah				✓	
B	Komunikatif					
	4. Keterbacaan Pesan					✓
	5. Pemahaman terhadap pesan atau informasi					✓
C	Dialogis dan Interaktif					
	6. Kemampuan memotivasi pesan atau informasi					✓
	7. Kemampuan mendorong berpikir kritis				✓	
D	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
	8. Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik.				✓	
	9. Ketepatan ejaan				✓	
E	Penggunaan istilah, simbol, atau ikon.					
	10. Konsistensi penggunaan istilah					✓
	11. Konsistensi penggunaan simbol atau ikon.				✓	
Skor Hasil		49				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{49}{55} \times 100\% = \dots 89$$

Keterangan :

- NP = Nilai Persentase
 R = Jumlah skor yang diperoleh
 S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Menarik, Sila lanjutkan !

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, 17 -05- 2022

Validator

Hmi Solihat, M.Pd

NIP 198805032014042003

INSTRUMEN PENILAIAN

UJI KELAYAKAN UNTUK TIM AHLI BAHASA PADA MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Validator : Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd
Jabatan : Dosen
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1

Sasaran Pemakai : Siswa SD Kelas IV

A. PETUNJUK PENGISIAN

- 1) Bapak/Ibu dimohon memberi tanda (√) pada nomor 1,2,3,4 dan 5 dengan pendapat penilaian secara obyektif.
- 2) Bapak/Ibu dimohon memberikan jawaban dan saran demi perbaikan kualitas media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.

B. KETENTUAN PENILAIAN

- 1 : Tidak layak, jika aspek dalam produk tidak layak dan harus diganti.
- 2 : Kurang layak, jika aspek dalam produk kurang layak dan harus diganti.
- 3 : Cukup layak, jika aspek dalam produk cukup layak tetapi memerlukan revisi.
- 4 : Layak, jika aspek dalam produk sudah layak.
- 5 : Sangat layak, jika aspek dalam produk sangat layak dan tidak memerlukan revisi.

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{51}{55} \times 100\% = 92,7 \%$$

Keterangan :

NP = Nilai Persentase

R = Jumlah skor yang diperoleh

S = Jumlah skor maksimal

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0 % < NP ≤ 20%	Tidak Layak
20 % < NP ≤ 40%	Kurang layak
40 % < NP ≤ 60%	Cukup Layak
60 % < NP ≤ 80%	Layak
80 % < NP ≤ 100%	Sangat Layak

(Modifikasi dari Riduwan, 2013 : 89)

Komentar dan Saran :

Perbaiki sesuai abstrak.

Kesimpulan

Penulisan kaidah Bahasa pada media komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi ini dinyatakan :

- a) Layak diuji cobakan di lapangan tanpa revisi
- b) Layak diuji cobakan di lapangan dengan revisi
- c) Tidak layak diuji cobakan di lapangan

*) *Lingkari salah satu*

Serang, 17 Mei 2022

Validator

ADE ANGRAMI FARUKA DEFI, M.PD.
NIDN 0022183301

HASIL ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

INSTRUMEN PENILAIAN

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV SD

Nama : CANDINA
No Absen : 15
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
Tinggalku Pembelajaran 1

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk media media Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

➤ PERNYATAAN A

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

➤ PERNYATAAN B

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					✓
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan				✓	
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak				✓	
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca				✓	
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					✓
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas				✓	
Skor Hasil	31				

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan					✓
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan					✓
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik					✓
Skor Hasil	15				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{46}{50} \times 100\% = \dots 92\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, 23 April 2022
Siswa kelas IV D

Candra

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SD

Nama : Alvita Aurelia Nuryanto
 No Absen : 01
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
 Tinggalku Pembelajaran I

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk mediamedi Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

➤ **PERNYATAAN A**

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

➤ **PERNYATAAN B**

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami				✓	
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan				✓	
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak				✓	
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					✓
6. Media komik brilian dapat membantu memahami mateeri hubungan gaya dengan gerak				✓	
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas					✓
Skor Hasil	31				

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan				✓	
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan				✓	
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik				✓	
Skor Hasil	12				

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Arikunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, April 2022
Siswa kelas IV D

Alvita

INSTRUMEN PENILAIAN
ANGKET RESPON SISWA TERHADAP MEDIA KOMIK
BRILIAN BERBASIS PEMBELAJARAN MULTILITERASI
PADA TEMA 8 SUBTEMA 2 PEMBELAJARAN 1 KELAS IV
SD

Nama : Syakira Nursyaqra
 No Absen : 30
 Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
 Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat
 Tinggalku Pembelajaran I

A. PETUNJUK PENGISIAN

1. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan berikut.
2. Lembar evaluasi diisi siswa.
3. Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi penyajian produk mediamedi Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi.
4. Penilaian dilakukan dengan cara memberi tanda (√) pada salah satu kolom jawaban (1,2,3,4 atau 5)

B. KETENTUAN PENILAIAN

➤ **PERNYATAAN A**

- 1 : Sangat Tidak Setuju
- 2 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 4 : Setuju
- 5 : Sangat Setuju

➤ **PERNYATAAN B**

- 5 : Sangat Tidak Setuju
- 4 : Tidak Setuju
- 3 : Kurang Setuju
- 2 : Setuju
- 1 : Sangat Setuju

C. ASPEK YANG DINILAI

PERNYATAAN A	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
1. Materi pada media komik brilian mudah dipahami					✓
2. Materi pada media komik brilian menambah pengetahuan					✓
3. Media berbasis komik brilian membuat saya ingin mengetahui materi hubungan gaya dengan gerak					✓
4. Latihan soal pada materi yang disajikan mudah dipahami					✓
5. Tulisan jelas sehingga mudah dibaca					✓
6. Media komik brilian dapat membantu memahami materi hubungan gaya dengan gerak					✓
7. Teks pada media Komik Brilian dapat terlihat jelas					✓
Skor Hasil					35

PERNYATAAN B	JAWABAN				
	1	2	3	4	5
8. Materi yang disajikan membosankan				✓	
9. Media komik brilian ini tidak menyenangkan					✓
10. Tampilan gambar pada media Komik Brilian tidak menarik					✓
Skor Hasil					14

Skor dihitung dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut :

$$NP = \frac{n}{nn} \times 100\% \rightarrow NP = \frac{49}{50} \times 100\% = 98\%$$

NP : Persentase persepsi siswa pada tiap indikator

n : Jumlah skor perolehan peserta didik pada tiap indikator

N : Jumlah skor keseluruhan pada tiap indikator

(Ankunto, 2012)

Kriteria Kategori Interpretasi

Presentase Pencapaian	Interpretasi
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	baik
81% - 100%	Sangat baik

(Dimodifikasi Riduwan, 2009)

Jakarta, 20 April 2022
Siswa kelas IV D

Syakira

SKOR HASIL VALIDASI

1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Ahli Validator	No Item											Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	Dr. Lukman Nulhakim, M.Pd	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	48	87
2	Siti Rokmanah, M.Pd	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	52	94,5
Nilai Rata-rata												100	90,75	

2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Ahli Validator	No Item										Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Nana hendracipta, M.Pd	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	46	92
2	Marhudin, S.Pd	5	5	4	5	5	5	5	4	5	4	51	94
Nilai Rata-rata												97	93

3. Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Ahli Validator	No Item											Jumlah Skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1.	Ilmi Solihat, M.Pd	4	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	49	89
2	Ade Anggraini Kartika Devi, M.Pd	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	51	92,7
Nilai Rata-rata												100	90,85	

4. Hasil Angket Respon Siswa

No	Nama	No Item										Jumlah skor	Persentase (%)
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alvita Aurelia N	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	43	86
2	Aryani	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
3	Azizah Rahma W	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
4	Baim Mickal A	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	94
5	Chiko Kasanova	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	44	88
6	Dimas Tri R	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	96
7	Hayfa Lutfiah	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	48	96
8	Ikma Nurlaila	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	47	94
9	Kanaya Ramadhani	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	47	94
10	Maria Adinda N	4	4	4	4	5	5	4	5	4	5	44	88
11	Muhamad Azam	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	48	96
12	M. Khadafy	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	49	98
13	M. Khairul Vichy	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98
14	Mutiara Ramadani	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	48	96
15	M. Candra Adi W	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	46	92
16	Nadine Adri R	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	42	84
17	Nadira Razmi A	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48	96
18	Nauratul Kamilah	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	98
19	Nayla Azzahra	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	46	92
20	Rakha Kusuma	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	43	86
21	Rara Meita	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	96
22	Rindu Syahbania M	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
23	Rizqa Putrayansyah	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	45	90
24	Rivaldo Hirawan	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
25	Syahdan Ahmad A	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	48	96
26	Syakira Nursyaqra	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	49	98
27	Vita Yolanda	5	4	4	5	5	4	5	4	4	4	44	88
28	Zahira Maharani	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	96
Jumlah												1.310	93,57

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SDN Kembangan Utara 09
Kelas / Semester : IV (Empat) / 1
Tema 8 : Daerah Tempat Tinggalku
Sub Tema 2 : Keunikan Daerah Tempat Tinggalku
Pembelajaran : 1
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya di dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 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, sekolah, dan tempat bermain
- KI 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.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)**Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.

- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam : Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.
- 2) Bahasa Indonesia : Cerita Fiksi

E. PENDEKATAN

- Pendekatan : Saintfic dan Kontekstual
 Model : Multiliterasi
 Metode : Praktik, pengamatan, penugasan, diskusi dan tanya jawab

F. SUMBER DAN MEDIA

- 1) Buku Pedoman Guru Tema 8 Kelas 4 dan Buku Siswa Tema 8 Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu kurikulum 2013, Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- 2) Media pembelajaran audio-visual berbasis *comic page creator*
- 3) Aplikasi Mediaku dan WhatsApp
- 4) *Google Slide*

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik. * Keterangan : Jika pembelajaran dilakukan secara daring maka guru dan peserta didik masuk ke <i>google meet</i>. 2) Peserta didik didampingi guru melakukan doa bersama sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (Religius). 3) Guru melakukan presensi peserta didik 4) Siswa bersama guru menyanyikan lagu nasional Garuda Pancasila (Nasionalisme) 5) Peserta didik mengikuti <i>ice breaking</i> bersama guru. 6) Guru bertanya kepada siswa apakah sudah membaca buku di rumah sebelum belajar hari ini (Menghargai Kemandirian dan Disiplin Siswa) 7) Siswa bertanya jawab dengan guru mengenai pembelajaran pertemuan sebelumnya tentang tempo dan tinggi rendah nada dan teks fiksi dan mengaitkan pembelajaran akan diberikan (<i>Communication, Collaboration-4C, Menanya-Saintifik</i>) 8) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa memperhatikan gambar yang ditampilkan pada layar proyektor dan diminta untuk menebak materi apa yang akan dipelajari pada pertemuan kali ini. (Teknologi;TPACK)/(Thinking and Problem Solving; Saintifik) (Pembelajaran Multiliterasi : Memahami Permasalahan). 2) Guru memberikan informasi mengenai judul pembelajaran pada pertemuan ini yaitu mengenai Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dan teks fiksi. 3) Siswa menyimak media pembelajaran Komik Brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan guru pada layar proyektor. (Teknologi; TPACK)/ (Mengamati;Saintifik) *Peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba memainkan media komik brilian untuk berlatih mencobanya dirumah. 4) Perwakilan dari beberapa siswa diminta untuk menginformasikan asal dan ciri khas daerah tempat tinggalnya, lalu diinformasikan kepada teman sekelasnya. (Communication-4C, Pembelajaran Multiliterasi : Mencatat informasi yang diperoleh) 5) Siswa bersama-sama menyimak kisah Roro Jonggrang melalui kegiatan multiliterasi pada media komik Brilian yang ditampilkan pada layar proyektor dan mencatat informasi penting. (Pembelajaran Multiliterasi : Mencatat informasi yang diperoleh) 6) Perwakilan siswa diminta untuk memerankan tokoh Rafi, Jasmin dan Lusi dalam media pembelajaran . 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<p data-bbox="373 846 475 1151"><i>Data Collection</i> (Pengumpulan Data)</p> <p data-bbox="373 1285 501 1458"><i>Data Processing</i> (Pengolahan Data)</p> <p data-bbox="373 1610 491 1749"><i>Verification</i> (Pembuktian)</p>	<p data-bbox="520 349 1222 658">7) Setelah menyimak media pembelajaran yang ditampilkan, siswa diberikan lembar kerja peserta didik berisi persoalan masalah yang harus diselesaikan secara individu dan kelompok. (HOTS, Critical Thinking) (Communication; Saintifik)</p> <p data-bbox="520 685 1222 936">8) Siswa dibimbing guru membentuk kelompok kecil untuk berdiskusi menyelesaikan soal pada lembar kerja peserta didik yang telah dibagikan. (Pembelajaran Multiliterasi : Menentukan penyelesaian masalah)</p> <p data-bbox="520 963 1222 1214">9) Siswa mulai berdiskusi bersama kelompoknya masing-masing untuk mengisi lembar kerja peserta didik yang telah diberikan. (Collaboration-4C , Pembelajaran multiliterasi : Menyelesaikan masalah)</p> <p data-bbox="520 1240 1222 1491">10) Perwakilan setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya dan diuji oleh guru terkait persoalan yang diberikan (Pembelajaran Multiliterasi : Menguji hasil penyelesaian masalah)</p> <p data-bbox="520 1518 1222 1715">11) Siswa mengumpulkan lembar kerja peserta didik yang sudah dijawab bersama kelompoknya kepada Guru (Pembelajaran Multiliterasi : Memproduksi Karya)</p> <p data-bbox="520 1742 1222 1872">12) Guru menjelaskan kembali materi yang belum dipahami siswa berdasarkan catatan pada Lembar Kerja Peserta Didik yang dikerjakan.</p> <p data-bbox="520 1899 1222 2042">13) Guru memberikan tugas berupa soal evaluasi mandiri pada peserta didik yang terdiri dari soal pilihan ganda dan esai untuk dikerjakan di rumah.</p>	<p data-bbox="1257 349 1340 434">45 menit</p>

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Siswa membuat kesimpulan materi belajar hari ini. 2) Guru memberikan penguatan 3) Siswa diberikan kesempatan berbicara dan bertanya serta menambahkan informasi kepada siswa lainnya 4) Guru menyampaikan tindak lanjut pembelajaran 5) Siswa mengerjakan tugas yang diberikan lalu dikumpulkan melalui personal chat <i>WhatsApp</i>. 6) Siswa bersama guru menyanyikan lagu “Sayonara”. 7) Guru melakukan evaluasi dan refleksi hasil belajar siswa hari ini dalam bentuk rangkuman teks 8) Salam dan doa penutup. 	10 menit

H. PENILAIAN

Penilaian terhadap proses dan hasil pembelajaran dilakukan oleh guru untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi peserta didik. Hasil penilaian digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja dengan rubric penilaian sebagai berikut:

1) Penilaian

1. Penilaian proses: pengamatan dan pencatatan sikap siswa selama kegiatan pembelajaran
2. Penilaian pengetahuan:
 - Latihan soal tentang pengaruh gaya terhadap gerak benda pada lingkungan sekitar.
 - Latihan soal tentang teks fiksi.
3. Penilaian keterampilan: unjuk kerja.

2) Bentuk

a) Sikap

Sikap yang muncul ketika proses pembelajaran

No	Sikap	Belum terlihat	Mulai terlihat	Mulai berkembang	Membu- daya	Ket.
1	Disiplin					
2	Teliti					
3	Tanggung jawab					
dst						

b) Pengetahuan dan Keterampilan

Skor penilaian 100

Bentuk Soal : Pilihan Ganda

Platform Penilaian : Lembar Kerja Peserta Didik

Instrumen Soal : Terlampir

Skor = $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Paduan Konversi Nilai :

KonversiNilai (skala 0-100)	Predikat	Klasifikasi
81 – 100	A	SB (Sangat Baik)
66 – 80	B	B (Baik)
51 – 65	C	C (Cukup)
0 – 50	D	K (Kurang)

Rubrik Penilaian

1) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Sikap				
Sikap rasa ingin tahu dan berpikir kritis	Tampak antusias dalam melaksanakan percobaan dan mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak cukup antusias dalam melaksanakan percobaan dan dapat mengajukan banyak gagasan dan pertanyaan selama kegiatan.	Tampak kurang antusias dalam melaksanakan percobaan dan tidak mengajukan ide dan pertanyaan selama kegiatan.	Tidak antusias dalam melaksanakan percobaan dan perlu dimotivasi untuk mengajukan ide dan pertanyaan.
Pengetahuan				
Pengaruh gaya terhadap gerak benda	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat dan lengkap. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat dan rinci.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.	Menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan kurang tepat. Menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan berdasarkan percobaan mengenai gaya dan gerak pada buku siswa dengan tepat. Belum dapat menyimpulkan pengaruh gaya terhadap gerak benda berdasarkan percobaan dengan tepat.

Aspek	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Keterampilan				
Penyampaian hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri, jelas, dan lengkap di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.	Mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan kurang percaya diri dan kurang jelas di depan guru dan teman-teman.	Tidak dapat mempresentasikan hasil percobaan pengaruh gaya terhadap gerak benda dengan percaya diri dan jelas di depan guru dan teman-teman.

2) Bahasa Indonesia

Kriteria	Baik sekali (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Perlu Pendampingan (1)
Pengetahuan	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat dan rinci.	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.	Menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan kurang tepat.	Belum dapat menjawab pertanyaan mengenai tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan tepat.
Keterampilan	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan tepat dan jelas.	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan tepat.	Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan kurang tepat.	Tidak dapat membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual dengan benar.

I. RENCANA TINDAK LANJUT HASIL PENILAIAN

1. Pengayaan

- a. Guru memberikan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi bagi siswa yang memperoleh nilai tuntas.

2. Remedial

- a. Guru melakukan pembimbingan secara individu/kelompok terhadap siswa yang belum tuntas.
- b. Guru memberikan tugas mandiri.

Refleksi Guru:

Hal-hal yang perlu menjadi perhatian

.....

Siswa yang perlu mendapat perhatian khusus

.....

Hal-hal yang menjadi catatan keberhasilan

.....

Hal-hal yang harus diperbaiki dan ditingkatkan

.....

Jakarta, 13 Februari 2022

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Guru Kelas 1V

()
NIP.

(Nurafiah Rizkiyani)
NIM. 2227180059

Bahan Ajar

By : Nurafiah Rizkiyani

KELAS 4

TEMA 8 DAERAH TEMPAT TNGGALKU

SUB TEMA 2 KEUNIKAN DAERAH TEMPAT TINGGALKU

PEMBELAJARAN 1



Nama :

No. Absen :

BAHAN AJAR PESERTA DIDIK

Satuan Pendidikan : SDN Kembangan Utara 011 Petang

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema 5 : Pahlawanku

Sub Tema 2 : Pahlawanku Kebanggaanku

Pembelajaran 4

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

A. KOMPETENSI DASAR (KD)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Komepetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teksfiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.
- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

C. MUATAN PELAJARAN

- 1) Ilmu Pengetahuan Alam : Hubungan antara gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.
- 2) Bahasa Indonesia : Cerita Fiksi

D. MATERI PEMBELAJARAN

❖ Bahasa Indonesia

Cerita fiksi adalah cerita yang bersifat tidak nyata atau hanya hayalan saja yang dibuat berdasarkan imajinasi serta kreativitas dari penulis cerita. Jenis cerita fiksi diantaranya cerpen, dongeng dan novel. Cerita fiksi memiliki ciri-ciri yaitu :

- 1) Bersifat imajinatif
- 2) Kebenaran yang terdapat dalam cerita bersifat tidak mutlak
- 3) Menggunakan bahasa yang konotatif
- 4) Tidak menggunakan bahasa baku
- 5) Terdapat amanat atau pesan moral.

❖ Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- 1) Pengertian Gaya

Pada dasarnya, setiap manusia melakukan gaya dalam hidupnya.

Gaya berhubungan dengan aktivitas manusia sehari-hari. Gaya

merupakan sebuah kekuatan yang ada dalam diri individu yang dapat mengakibatkan benda yang dikenainya bergerak, mengalami perpindahan kedudukan ataupun perubahan bentuk. Gaya dapat dartikan sebagai suatu tarikan atau dorongan yang berpengaruh terhadap keadaan suatu benda. Contohnya, pada saat bermain ayunan, ayunan ditarik atau didorong agar dapat bergerak.

2) Pengertian Gerak

Gerak dapat diartikan sebagai perpindahan kedudukan sebuah benda terhadap benda lain, baik itu perpindahan kedudukan yang menjauhi ataupun mendekati suatu benda akibat diberikan gaya.

3) Perbedaan Gaya dengan Gerak Benda

Berikut merupakan perbedaan antara gaya dengan gerak :

Tabel 7.1

Perbedaan Gaya dengan Gerak

Gaya	Gerak
1. Gaya merupakan kekuatan yang dapat menyebabkan benda bergerak, berubah posisi serta bentuk.	1. Gerak merupakan perpindahan posisi suatu benda akibat dikenai gaya.
2. Gaya merupakan suatu yang bersifat abstrak karena dapat dirasakan oleh indra.	2. Gerak merupakan realisasi dari gaya
3. Dapat membuat benda bergerak	3. Benda bergerak belum tentu memiliki gaya.
4. Gaya tidak dipengaruhi oleh gerak	4. Gerak dipengaruhi oleh gaya.

4) Pengaruh Gaya terhadap Gerak Benda

Sebuah gaya dapat memengaruhi gerak suatu benda diantaranya meliputi :

- a. Gaya dapat memengaruhi benda bergerak menjadi diam atau sebaliknya. Contohnya : Menangkap bola, kendaraan yang direm dan mendorong benda hingga berpindah tempat.

Gaya Dorongan



Gambar 7.1

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- b. Gaya dapat memengaruhi benda diam menjadi bergerak. Contoh : menendang bola, mendorong ayunan dll.



Gambar 7.2

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- c. Gaya dapat memengaruhi suatu benda bergerak lebih cepat maupun lambat. Contoh : Kendaraan motor yang bergerak lambat akan bergerak lebih cepat setelah digas lebih kuat oleh pengemudinya dan sepeda yang melaju lebih cepat apabila dikayuh lebih kuat.



Dayu mengayuh sepeda
dengan lambat

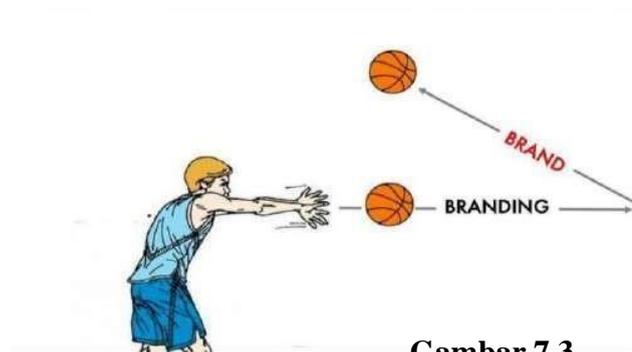
Dayu mengayuh sepeda
dengan cepat

Gambar 7.3

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *e-book* siswa Tema 8)

- d. Gaya dapat memengaruhi arah gerak sebuah benda. Contoh : bola basket yang dilempar kearah tembok akan terpantul kembali dengan arah yang berbeda.



Gambar 7.3

Contoh pengaruh gaya terhadap benda

(Sumber : *Subakto.com* (<https://subiakto.com>)

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran 1



Nama Kelompok :

No. Absen :

A. KOMPETENSI DASAR

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.	3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. 3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.
4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.	4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak

Bahasa Indonesia

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.	3.9.1 Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.
4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.	4.9.1 Membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual.

B. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1) Setelah menyimak media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor serta melalui kegiatan membaca bersama (multiliterasi), siswa mampu membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa sekitar dengan tepat.
- 2) Setelah mengamati media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang ditampilkan pada layar proyektor yang

ditampilkan oleh guru, siswa mampu mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar dengan cermat.

- 3) Setelah menyimak penjelasan materi dari guru melalui media pembelajaran yang ditampilkan, siswa mampu melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dengan gerak dengan cermat.
- 4) Setelah mengamati cerita fiksi pada media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi yang disampaikan guru, siswa mampu menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi dengan benar.
- 5) Setelah menyimak cerita fiksi pada media pembelajaran yang ditampilkan guru, siswa mampu membuat identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis dan visual secara tepat.

C. PETUNJUK Pengerjaan

1) Lembar Kerja Kelompok

1. Buatlah kelompok bersama teman sebaris tempat dudukmu.
2. Diskusikan bersama kelompokmu untuk menjawab soal “REFLEKSI DIRI” yang sudah tersedia.
3. Berdoalah sebelum diskusi dimulai.
4. Tulislah jawaban dari hasil diskusi kalian bersama kelompok pada kotak jawaban yang tersedia.
5. Setelah selesai mengisi lembar kerja kelompok, informasikan kepada gurumu bahwa tugas kelompok kalian telah selesai dikerjakan.

2) Lembar Kerja Individu

1. Perhatikanlah lembar kerja individu yang diberikan oleh gurumu.
2. Lembar Kerja Individu dikerjakan secara mandiri oleh setiap Siswa.
3. Terdapat dua bagian soal yang harus diisi, yaitu pilihan ganda dan esai.
4. Pada soal pilihan ganda, kamu wajib menjawab pilihan a, b, c atau d yang menurutmu adalah jawaban paling tepat. Pada bagian soal esai, tulislah jawabanmu pada kolom jawaban yang tersedia.
5. Berdo'alah sebelum menjawab soal.

6. Beritahu gurumu, setelah kamu menyelesaikan tugasmu.

D. REFLEKSI DIRI

TUGAS KELOMPOK

Ayo Renungkan



1. Apa yang kalian pelajari dari kegiatan hari ini? Tuliskan dalam kotak di bawah ini?

2. Tuliskan nama anggota kelompok kalian beserta daerah asalnya pada kolom berikut!

Contoh :

1. Ayu Rizka berasal dari Jawa

3. Jelaskan kembali secara singkat mengenai kisah Roro Jonggrang yang telah kalian simak pada media Komik Brilian!

4. Pada media Komik Brilian terdapat tiga pemeran tokoh, sebutkan nama-nama setiap tokoh tersebut!

5. Tuliskan 3 kegiatan sehari-hari yang sering kalian jumpai mengenai hubungan antara gaya dengan gerak benda! Jelaskan pengaruh dari kegiatan tersebut!

6. Materi apa yang belum kamu pahami pada pertemuan ini? Jelaskan!

Bagaimana perasaan kalian selama belajar?

Beri tanda centang pada kotak didekat gambar sesuai perasaan kalian.



Senang



biasa



Tidak Senang



E.

LEMBAR KERJA INDIVIDU

Nama :

No. Absen :

A. Pilihan Ganda

1. Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..
 - a. Bawang Putih dan Merah
 - b. Roro Jonggrang
 - c. Si Kancil dan Buaya
 - d. Sangkuriang

2. Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?...
 - a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
 - b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain
 - c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
 - d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3. Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?...
 - a. Surabaya
 - b. Solo
 - c. DI Yogyakarta
 - d. Bandung

4. Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?...
 - a. Siti
 - b. Jasmin
 - c. Rafi
 - d. Lusi

5. Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata. Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?...
 - a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
 - b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
 - c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
 - d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.

6. Perhatikan pernyataan berikut ini!
 - (1) Benda diam menjadi bergerak
 - (2) Benda tidak berpindah tempat

3. Apa janji yang diucapkan oleh Bandung Bondowoso, jika Ia gagal dalam memenuhi syarat dari Roro Jonggrang?...

Jawab :

4. Jelaskan perbedaan pengertian gaya dengan gerak!

Jawab :

.....
.....

5. Transportasi tradisional DI Yogyakarta apakahyang disebutkan dalam Komik Brilian?

Jawab :

~~~~~**SELAMAT MENGERJAKAN**~~~~~

Lampiran

**PEROLEHAN NILAI TUGAS KELOMPOK DAN INDIVIDU****1. Perolehan Nilai Tugas Kelompok**

| Kelompok               | Anggota                                                                                                                           | Nomor Item |    |    |    |    | Nilai     |
|------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|----|----|----|----|-----------|
|                        |                                                                                                                                   | 1          | 2  | 3  | 4  | 5  |           |
| 1                      | M. Khoirul Vichy<br>Chiko Kasanova<br>Rakha Kusuma<br>Rivaldo Hirawan<br>Muhammad Khadafi<br>Muhammad Azzam<br>Rizqa Putrayansyah | 20         | 20 | 25 | 10 | 10 | 85        |
| 2                      | Nadine Adri R<br>Kanaya Ramadhani<br>Nayla Azzahra<br>Nauratul Kalimah<br>Vita Yolanda<br>Rara Meita                              | 20         | 20 | 30 | 10 | 10 | 100       |
| 3                      | Hayfa Lutfiah<br>Herlina Setiawan<br>Maria Adinda N<br>Azzizah Rahma Wati<br>Baim Mickal Azhar<br>Syahdan Ahmad A                 | 10         | 20 | 15 | 10 | 10 | 65        |
| 4                      | Alvita Aurelia N<br>Syaqira Nursyaqra<br>Rindu Syahbania<br>Ikma Nurlaila<br>Mutiara Ramadhani<br>Nadira Razmi                    | 20         | 20 | 30 | 10 | 10 | 90        |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                                                                                                                                   |            |    |    |    |    | <b>85</b> |

## 2. Peolehan Nilai Tugas Individu

| No Absen               | Nama               | Jenis Soal |       | Nilai        |
|------------------------|--------------------|------------|-------|--------------|
|                        |                    | PG         | Essai |              |
| 1                      | Alvita Aurelia N   | 40         | 50    | 90           |
| 2                      | Aryani             | 40         | 30    | 70           |
| 3                      | Azzizah Rahmawati  | 35         | 40    | 75           |
| 4                      | Baim Mickal        | 43         | 35    | 78           |
| 5                      | Chiko Kasanova     | 40         | 40    | 80           |
| 6                      | Dimas Tri Ramadhan | 35         | 38    | 73           |
| 7                      | Hayfa Lutfiah      | 30         | 50    | 80           |
| 8                      | Herlina Setiawan   | 45         | 40    | 85           |
| 9                      | Ikma Nurlaila      | 40         | 50    | 90           |
| 10                     | Kanaya Ramadhani   | 45         | 50    | 90           |
| 12                     | Maria Adinda N     | 35         | 40    | 75           |
| 14                     | Muhammad Azzam     | 35         | 30    | 65           |
| 15                     | M. Candra Adi W    | 40         | 30    | 70           |
| 17                     | M. Khoirul Vichy   | 40         | 40    | 80           |
| 19                     | Mutiara Ramahani   | 50         | 36    | 86           |
| 20                     | Nadine Adri R      | 40         | 50    | 90           |
| 21                     | Nadira Razmi       | 40         | 40    | 80           |
| 22                     | Nauratul kamilah   | 50         | 33    | 83           |
| 23                     | Nayla Azzahra      | 40         | 45    | 85           |
| 24                     | Rakha Kusuma       | 45         | 45    | 90           |
| 25                     | Rara Meita         | 50         | 33    | 83           |
| 26                     | Rindu Syahbania    | 40         | 40    | 80           |
| 27                     | Rizqa Putrayansyah | 25         | 25    | 50           |
| 29                     | Syahdan Ahmad      | 35         | 35    | 70           |
| 30                     | Syaqira Nursyaqra  | 40         | 50    | 90           |
| 31                     | Vita Yolanda       | 40         | 35    | 75           |
| 32                     | Zahira Maharani    | 40         | 50    | 90           |
| <b>Nilai Rata-rata</b> |                    |            |       | <b>79,74</b> |

## Hasil Pekerjaan LKPD

### A. Tugas Kelompok

#### LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Kelas / Semester : IV (Empat) / 1

Tema : 8. Daerah Tempat Tinggalku

Sub Tema : 2. Keunikan Daerah Tempat Tinggalku

Pembelajaran : 1



Nama Kelompok : vichy, ciko, raka, rival, d  
kafafi Azam

No. Absen : 17, 5, 29, 28, 16, 19

D. REFLEKSI DIRI

TUGAS KELOMPOK

Ayo Renungkan



85

1. Apa yang kalian pelajari dari kegiatan hari ini? Tuliskan dalam kotak di bawah ini?

tentang pengaruh gaya dan cerita visi Roro Jonggrang

20

2. Tuliskan nama anggota kelompok kalian beserta daerah asalnya pada kolom berikut!

Contoh :

1. Ayu Rizka berasal dari Jawa

- 2. Vichy berasal dari DKI Jakarta
- 3. Chiko berasal dari DKI Jakarta
- 4. Rakhya berasal dari DKI Jakarta
- 5. Rivalda berasal dari DKI Jakarta
- 6. Adafi berasal dari DKI Jakarta
- 7. AZZAM berasal dari DKI Jakarta

20

3. Jelaskan kembali secara singkat mengenai kisah Roro Jonggrang yang telah kalian simak pada media Komik Brilian!

Roro Jonggrang mempunyai ayah yang telah meninggal dalam peperangan melawan bangsawan-bandawaso, lalu Bangsawan-bandawaso mengambil keturunannya dan Roro Jonggrang dijadikan pesmai suling tetapi Roro Jonggrang mempunyai syikat ke bangsawan-bandawaso membunuh 1.000 orang

25

4. Pada media Komik Brilian terdapat tiga pemeran tokoh, sebutkan nama-nama setiap tokoh tersebut!

Jasmin, Refi, dan Lusi (10)

5. Tuliskan 3 kegiatan sehari-hari yang sering kalian jumpai mengenai hubungan antara gaya dengan gerak benda! Jelaskan pengaruh dari kegiatan tersebut!

1. Menendang bola, = benda diam menjadi bergerak  
 2. Menangkap bola = Benda gerak menjadi diam  
 3. Memasukkan bola ke gawang = Mengubah arah benda (10)

6. Materi apa yang belum kamu pahami pada pertemuan ini? Jelaskan!

tidak ada

Bagaimana perasaan kalian selama belajar?

Beri tanda centang pada kotak didekat gambar sesuai perasaan kalian.



Senang



biasa



Tidak Senang

## B. Tugas Individu

### Latihan Soal Komik Brilian

Nama : Faraya Ramathani

Kelas : 4D

No. Absen : 10

#### A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat. Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

#### B. Pilihan Ganda

- 1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..
  - a. Bawang Putih dan Merah
  - b. Roro Jonggrang ✓
  - c. Si Kancil dan Buaya
  - d. Sangkuriang
- 2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?..
  - a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
  - b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain ✓
  - c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama ✓
  - d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal
- 3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..
  - a. Surabaya
  - b. Solo
  - c. DI Yogyakarta ✓
  - d. Bandung ✓
- 4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?..
  - a. Siti ✓
  - b. Jasmin
  - c. Rafi
  - d. Lusi
- 5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata. Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?..
  - a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
  - b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
  - c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan. ✓
  - d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.



### Latihan Soal Komik Brilian

Nama : Syakira Nursyaqra

Kelas : 40

No. Absen : 30

90

#### A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat. Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

#### B. Pilihan Ganda

1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Bawang Putih dan Merah
- b. Roro Jonggrang
- c. Si Kancil dan Buaya
- d. Sangkuriang

PG = 40  
E = 50

2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?...

- a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
- b. Membeda-bedakan daerah asal satu dan yang lain
- c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
- d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?...

- a. Surabaya
- b. Solo
- c. DI Yogyakarta
- d. Bandung

4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?...

- a. Siti
- b. Jasmin
- c. Rafi
- d. Lusi

5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata. Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?...

- a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
- b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
- c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
- d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.



## Latihan Soal Komik Brilian

Nama : Azizah Rabinawati

Kelas : 4D

No. Absen : 1703

## A. Petunjuk pengerjaan soal

1. Berdoalah terlebih dahulu, sebelum mengerjakan soal.
2. Fokuslah pada saat mengerjakan soal.
3. Pada soal pilihan ganda, pilih salah satu jawaban (A,B,C atau D) yang paling tepat. Lalu berilah tanda silang pada jawaban yang menurut kamu tepat.
4. Pada soal esai, isilah jawaban langsung pada bagian jawaban.

8 (75)

## B. Pilihan Ganda

1) Cerita fiksi apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?..

- a. Bawang Putih dan Merah
- b. Roro Jonggrang
- c. Si Kancil dan Buaya
- d. Sangkuriang

PG = 35  
Essai = 45

2) Rafi dan Jasmin berasal dari Jakarta. Sedangkan Lusi, berasal dari DI Yogyakarta. Meskipun berbeda tempat tinggal, bagaimanakah sikap yang harus dimiliki oleh Rafi dan Jasmin?...

- a. Tidak ingin berteman dengan Lusi
- b. Membedakan daerah asal satu dan yang lain
- c. Menghargai perbedaan dan bermain bersama
- d. Memusuhi teman yang berbeda asal tempat tinggal

3) Kota apakah yang diceritakan dalam Komik Brilian?...

- a. Surabaya
- b. Solo
- c. DI Yogyakarta
- d. Bandung

4) Berikut ini, tokoh yang tidak terdapat dalam Komik Brilian yaitu?...

- a. Siti
- b. Jasmin
- c. Rafi
- d. Lusi

5) Saat berlibur ke Yogyakarta nanti, Rafi ingin mengunjungi banyak tempat wisata.

Usaha apakah yang perlu Rafi lakukan sebelum pergi ke Yogyakarta?...

- a. Tidak berusaha, hanya menunggu waktu libur tiba.
- b. Meminta uang kepada Ibu sebanyak-banyaknya.
- c. Menabung dari hasil uang jajan yang disisakan.
- d. Bersikap tidak peduli dan mengandalkan orangtua.

6) Perhatikan pernyataan berikut ini!

- (1) Benda diam menjadi bergerak  
 (2) Benda tidak berpindah tempat  
 (3) Benda berubah arah gerak

Berdasarkan data diatas, pengaruh gaya ditunjukkan oleh nomor?...

- a. (1) dan (2)  b. (2) dan (3)   
 c. (1) dan (3)  d. (1), (2) dan (3)

7) Perpindahan tempat suatu benda akibat dikenai gaya adalah pengertian dari?...

- a. Gaya  b. Usaha  c. Gerak  d. Pengaruh

8) Apakah benda bergerak dan tidak berpindah tempat memiliki gaya?...

- a. Iya, sudah pasti  c. Kemungkinan iya dan tidak   
 b. Belum tentu  d. Tidak memiliki gaya

9) Upacara Grebeg Mulud, merupakan tradisi yang biasa dilakukan di?...

- a. Jakarta  b. DI Yogyakarta  c. Semarang  d. Papua

10) Bagaimanakah sikap tokoh Bandung Bondowoso dalam kisah Roro Jonggrang?...

- a. Baik hati  b. Suka menolong   
 c. Serakah dan jahat  d. Suka berbagi

### C. Essai

1) Sebutkanlah 4 keunikan kota Yogyakarta yang terdapat dalam Komik Brilian!

Jawab : gug. yogyakarta, Candi Prambanan, Pelmar upacara Grebeg Mulud. 10

2) Pada kisah Roro Jonggrang, Bandung Bondowoso tidak dapat memenuhi syarat yang diajukan oleh Roro Jonggrang. Candi yang telah dibangun oleh Bandung Bondowoso dengan bantuan para jin kurang 1 dari 1000 candi. Berapakah jumlah candi yang telah diselesaikan oleh Bandung Bondowoso dan para jin?...

Jawab : 999 candi! 10

3) Apa janji yang diucapkan oleh Bandung Bondowoso, jika ia gagal dalam memenuhi syarat dari Roro Jonggrang?...

Jawab : menyerahkan kerajaannya kepada Roro Jonggrang 10

4) Jelaskan perbedaan pengertian gaya dengan gerak!

Jawab : 0

5) Transportasi tradisional DI Yogyakarta apakah yang disebutkan dalam Komik Brilian?

Jawab : gogaman 10

Rancangan Desain Produk

| No | Indikator                                                                 | Tampilan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Deskripsi                                                                                                                                                                                                                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Menganalisis tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi.                   |  <p>The comic strip consists of four panels. Panel 1 shows a character with a speech bubble: 'Roro Jonggrang adalah putri dari kerajaan yang sangat cantik. Dia mempunyai kesaktian yang luar biasa. Dia adalah putri dari Raja Panji Sempu dan Ratu Panji Wungro. Roro Jonggrang adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar.' Panel 2 shows a character with a speech bubble: 'Roro Jonggrang adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar.' Panel 3 shows a character with a speech bubble: 'Roro Jonggrang adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar.' Panel 4 shows a character with a speech bubble: 'Roro Jonggrang adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar. Dia adalah putri yang sangat cantik dan pintar.'</p> | <p>Pada slide ini, konten materi berisi cerita fiksi “Roro Jonggrang” yang dibawakan oleh tokoh Lussy dalam komik sebagai seorang anak perempuan yang baru pindah dari daerah asalnya yaitu Yogyakarta.</p>                                      |
| 2. | Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar. |  <p>The comic strip consists of four panels. Panel 1 shows a character with a speech bubble: 'Wah, benar! Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda sehingga benda tersebut bergerak dan berpindah tempat.' Panel 2 shows a character with a speech bubble: 'Benar! Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda sehingga benda tersebut bergerak dan berpindah tempat.' Panel 3 shows a character with a speech bubble: 'Maksudnya apa itu gaya?' Panel 4 shows a character with a speech bubble: 'Oh, jadi gaya itu adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda sehingga benda tersebut bergerak dan berpindah tempat.'</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>Setelah slide pada kisah Roro Jonggrang selesai, salah satu tokoh anak laki-laki bernama Ravie membahas mengenai gaya yang dilakukan oleh para jin (anak buah pangeran Bondowoso) yang dapat menyelesaikan Candi Prambanan dalam 1 malam.</p> |
| 3. | Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar.   |  <p>The comic strip consists of four panels. Panel 1 shows a character with a speech bubble: 'Benar! Gaya adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda sehingga benda tersebut bergerak dan berpindah tempat.' Panel 2 shows a character with a speech bubble: 'Gaya yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda menyebabkan benda bergerak. Jika benda tersebut bergerak, maka benda tersebut berpindah tempat.' Panel 3 shows a character with a speech bubble: 'Maksudnya apa itu gaya?' Panel 4 shows a character with a speech bubble: 'Oh, jadi gaya itu adalah tarikan atau dorongan yang dilakukan seseorang terhadap suatu benda sehingga benda tersebut bergerak dan berpindah tempat.'</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>Pada slide ini, tokoh dalam cerita mengkorelasikan makna gaya dengan gerak benda, serta memperagakan contoh-contoh hubungan antara gaya dan gerak benda.</p>                                                                                  |

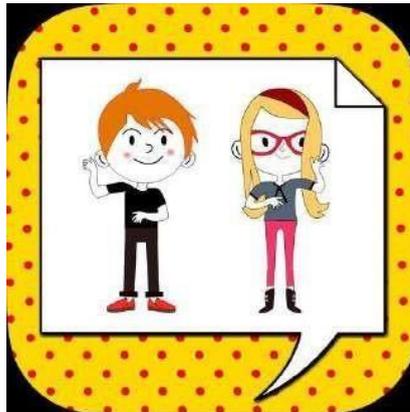
Lampiran

### Langkah Pembuatan Produk

Produk penelitian yang akan dibuat yaitu media pembelajaran komik brilian berbasis pembelajaran multiliterasi pada Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 Kelas IV SD. Produk ini dibuat dan dikemas sekreatif mungkin oleh peneliti tanpa adanya campur tangan pihak lain serta tidak mengikuti hasil karya orang lain atau dibuat berdasarkan hasil pemikiran pribadi. Langkah dalam membuat produk penelitian ini, diantaranya :

- 1) Menentukan produk yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan.

Produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran audio-visual interaktif berbasis *comic page creator* yang mana media ini sama dengan komik digital, yang membedakan hanya ada penambahan audio dalam media yang akan dikembangkan.



**Gambar tampilan aplikasi *comic page creator***

- 2) Menentukan materi pembelajaran yang akan digunakan

Materi pembelajaran yang akan dicantumkan dalam media pembelajaran ini yaitu menyesuaikan pada buku pedoman siswa Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 dengan muatan materi Bahasa Indonesia tentang Teks Fiksi dan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) tentang Hubungan antara Gaya dengan Gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.

- 3) Menentukan Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dari materi yang akan diambil yang dikemas dalam bentuk RPP. (Terlampir)
- 4) Mengembangkan bahan ajar, menggunakan bahan ajar yang sudah ada atau dimodifikasi untuk peneliti maupun peserta. (Terlampir)

**Tabel Kompetensi Dasar dan Indikator Tema 8 Sub Tema 2  
Pembelajaran 1**

| Kompetensi Dasar                                                          | Indikator Pencapaian Kompetensi                                                                                                                                      |
|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3.4 Menghubungkan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. | 3.4.1 Membandingkan konsep gaya dengan gerak pada peristiwa lingkungan sekitar.<br><br>3.4.2 Mengkorelasikan gaya dengan gerak pada peristiwa di lingkungan sekitar. |
| 4.4 Menyajikan hasil percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak.    | 4.4.1 Melakukan percobaan tentang hubungan antara gaya dan gerak                                                                                                     |

- 5) Membuat produk sesuai dengan KI, KD dan bahan ajar yang sudah ditentukan.

Langkah pembuatan pengembangan produk ini, diantaranya :

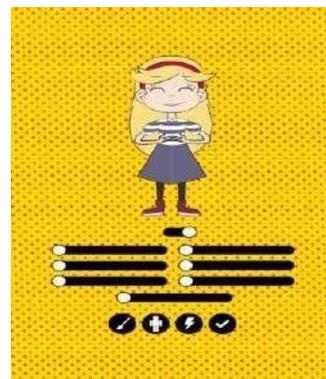
- a. Menyusun konsep alur cerita komik yang akan dikembangkan, sesuai dengan perangkat pembelajaran yang sudah ditentukan.
- b. Menentukan tokoh utama dan tokoh pelengkap dengan karakter atau ciri khas yang sama di setiap sesinya.



**Jasmin**



**Rafi**



**Lusi**

**Gambar Tokoh dalam media pembelajaran**

- c. Mengumpulkan dan memilih background media yang akan digunakan yang harus disesuaikan dengan kondisi pada cerita.



**Gambar background komik yang telah dipilih**

- d. Menyusun alur cerita komik dengan jelas.



**Gambar penyusunan alur cerita**

- e. Menambahkan unsur-unsur yang menarik.
- f. Memberi teks percakapan pada setiap tokoh dalam media dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar.
- g. Menambahkan audio yang menjelaskan teks percakapan ataupun narasinya.
- h. Mengecek kembali media pembelajaran secara keseluruhan.
- i. Media pembelajaran siap digunakan.

Lampiran

### Cara Penggunaan Produk

Langkah-langkah dalam menggunakan desain produk yang dikembangkan “Media Pembelajaran Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi” yaitu sebagai berikut :

- 1) Unduh dokumen atau file media pembelajaran yang telah diberikan guru.
- 2) Buka file media pembelajaran yang telah diunduh.
- 3) Setelah tampil gambar serta isi desain produk, media pembelajaran siap digunakan.



- 4) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara visual cukup membaca isi dari media pembelajaran yang disajikan.
- 5) Bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran secara audio serta visual dapat mengklik simbol suara (🔊) pada setiap balon percakapan yang telah tersedia.
- 6) Selain itu bagi pembaca yang ingin menikmati media pembelajaran dengan diiringi music pengiring bacaan dapat mengklik simbol suara (🔊) yang tersedia di bagian sisi pojok kiri atas pada setiap slide yang disajikan.
- 7) Jika ingin melanjutkan menyimak media pembelajaran ke slide selanjutnya cukup menggeser layar, maka slide akan terganti.

Lampiran

### DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK

#### Absensi Kegiatan Penelitian

Hari / Tanggal : Jumat, 20 Mei 2022

Tempat Pelaksanaan : SDN Kembangan Utara 09

Waktu Pelaksanaan : 10.30 - 11.45

| No. Absen | Nama                    | Paraf |
|-----------|-------------------------|-------|
| 1.        | Azizah Rahma Wati       | ✓     |
| 2.        | Baim Mickal Azhar       | ✓     |
| 3.        | Chiko kasanova          | ✓     |
| 4.        | Dimas Tri Ramadhan      | ✓     |
| 5.        | Hayfa Lutfiah           | ✓     |
| 6.        | Ikma Nurlaila           | ✓     |
| 7.        | Kanaya Ramadhani        | ✓     |
| 8.        | Khoirul Adam            | ✓     |
| 9.        | Muhamad Azam            | ✓     |
| 10.       | Muhammad Khadafy        | ✓     |
| 11.       | Muhammad Khoirul Vichy  | ✓     |
| 12.       | Muhammad Ripki Atqal    | ✓     |
| 13.       | Mutiara Ramadani        | ✓     |
| 14.       | Nadine Adri Ramadhani   | ✓     |
| 15.       | Nadira Razmi Al Ahad    | ✓     |
| 16.       | Nauratul kamilah        | ✓     |
| 17.       | Rakha Kusuma            | ✓     |
| 18.       | Para Meita              | ✓     |
| 19.       | Rindu syahbania Maulani | ✓     |



## Absensi Kegiatan Penelitian

Hari / Tanggal : Senin, 23 Mei 2022

Tempat Pelaksanaan : SDN Kembangan utara 09

Waktu Pelaksanaan : 12.30 - 14.00

| No. Absen | Nama                    | Paraf |
|-----------|-------------------------|-------|
| 1.        | Alvito Aurelia Nuryanto | ✓     |
| 2.        | Aryoni                  | ✓     |
| 3.        | Azizah Rahma wati       | ✓     |
| 4.        | Baim Mickal Azhar       | ✓     |
| 5.        | Chiko Kasanova          | ✓     |
| 6.        | Ikma Nurlaila           | ✓     |
| 7.        | Konaya Ramadhani        | ✓     |
| 8.        | Khoirul Adam            | X     |
| 9.        | Marra Adinda Nelviana   | ✓     |
| 10.       | Muhammad Azzam          | ✓     |
| 11.       | Muhammad Chandra Adi W  | ✓     |
| 12.       | Muhammad Khadafy        | ✓     |
| 13.       | Muhammad Khoirul Vichy  | ✓     |
| 14.       | Mutiara Ramadhani       | ✓     |
| 15.       | Nadine Adri Ramadhani   | ✓     |
| 16.       | Nodira Razmi Al Ahad    | ✓     |
| 17.       | Nauratul kamilah        | ✓     |
| 18.       | Nayla Azzahra           | ✓     |
| 19.       | Rakha kusuma            | ✓     |



Lampiran

**SURAT BALASAN SEKOLAH**

PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN

**SDN KEMBANGAN UTARA 09**

KECAMATAN KEMBANGAN KOTA ADMINISTRASI JAKARTA BARAT  
Email : [sdnkembanganutara09pg@gmail.com](mailto:sdnkembanganutara09pg@gmail.com) Telp. 021-22954429  
Alamat : Jl. Raya Basmol RT. 009/06 Kode Pos : 11610.

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : ~~063~~/073.55/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Kembangan Utara 09 Kecamatan Kembangan Kota Administrasi Jakarta Barat :

N a m a : **PURWATI PRIHATININGSIH, S.Pd.**  
Jabatan : Kepala Sekolah  
N I P : 197208261996062002/120561  
Pangkat / Gol. : Penata Tk.I / III D  
Alamat Sekolah : Jl. Raya Basmol RT.009/06  
Kel. Kembangan Utara, Kec. Kembangan, Jakarta Barat.

Menerangkan bahwa,

N a m a : **NURAFIAH RIZKIYANI**  
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 02 Desember 1999  
NIM : 2227180059  
Fakultas : FKIP  
Jurusan/Prodi : PGSD  
Topik Tugas Akhir/Skripsi : "*Pengembangan Media Komik Brilian Berbasis Pembelajaran Multiliterasi*".  
Nama Universitas : Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Nama tersebut di atas adalah benar telah melakukan Penelitian Penyusunan Tugas Akhir/Skripsi selama 3 Bulan dari Bulan Maret s/d. Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mei 2022  
Kepala SDN Kembangan Utara 09  
  
PURWATI PRIHATININGSIH, S.Pd.  
NIP. 197208261996062002

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis Nurafiah Rizkiyani atau dipanggil Ani, lahir di Jakarta pada tanggal 02 Desember 1999. Penulis merupakan anak terakhir dari 2 bersaudara yaitu putri dari Bapak Panudin dan Ibu Siti Daiyah. Riwayat Pendidikan penulis yaitu menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kembangan Utara 011 Petang selama enam tahun, kemudian melanjutkan Pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 205 Jakarta selama tiga tahun, selanjutnya menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 94 Jakarta. Pendidikan selanjutnya di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Beberapa pengalaman organisasi yang pernah penulis ikuti yakni Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) periode 2015-2015 di SMAN 94 Jakarta dan menjabat sebagai Sekbid Kebangsaan I, mengikuti Taekwondo Protector Club menjabat sebagai ketua Taekwondo di SMAN 94 Jakarta 2 periode (2014-2016) dan organisasi Pusat Informasi dan Konseling (PIK) Remaja tahun 2014-2016. Peneliti pernah bekerja di Bimbel Brilliant Kalideres sebagai pengajar pada tahun 2017-2018, Lembaga Fun Teacher Privat (FTP) pada tahun 2020 - sekarang (2022), dan Smart Private Learning (SPL) sejak tahun 2019 - sekarang (2022). Pada semester genap 2021/2022. Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media Komik Brilian berbasis Pembelajaran Multiliterasi pada materi Hubungan antara Gaya dengan Gerak Tema 8 Sub Tema 2 Pembelajaran 1 kelas IV SDN Kembangan Utara 09 Jakarta.