

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian



Nomor : 0278.u/N/FKIP/UNIPMA/2024 Madiun, 14 Mei 2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth. Bapak/Ibu Kepala SDN Puntukdoro 2 Kab Magetan
Di tempat

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Madiun dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa/i:

Nama : Violitha Ramadhanianti Wibowo
NIM : 2002101051
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

dalam melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul:
"Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC untuk Kemampuan Literasi Siswa SD".

Demikian permohonan ini disampaikan. Atas perkenannya, kami mengucapkan terima kasih.

↓ Dekan,

Dr. Sardulo Gembong, M.Pd.
NIP. 19650922 199303 1 001

Lampiran 2 Surat Pengajuan Judul



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
 Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
 Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

Lembar Persetujuan Judul Skripsi Semester Genap T.A 2023/2024 Prodi. PGSD, FKIP, UNIPMA

NIM : 2002101051
 Nama Mahasiswa : Violitha Ramadhanianti Wibowo
 Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model CIRC Untuk Kemampuan Literasi Siswa SD Kelas IV

Madiun, 24 April 2024

Violitha Ramadhanianti Wibowo
 NIM 2002101051

Dosen Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
 NIDN. 0704098801

Dosen Pembimbing II

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803

Mengetahui,
 Kaprodi, PGSD

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd
 NIDN. 0701018803

Lampiran 3 Berita Acara Bimbingan dan Validasi Sumber Pustaka

BERITA ACARA BIMBINGAN DAN VALIDASI SUMBER PUSTAKA

Pada hari Kamis, 11 Juli 2024 telah dilakukan Validasi Sumber Penulisan Skripsi atas nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Violitha Ramadhanianti Wibowo
 NIM : 2002101051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Judul Skripsi : Pengembangan Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC untuk Kemampuan Literasi Siswa SD
 Dosen Pembimbing : 1. Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
 : 2. Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.

Berdasarkan hasil pembimbingan dan validasi pustaka dengan rincian sebagai berikut:

- a. Isi skripsi mahasiswa yang bersangkutan telah sesuai dengan format dan memenuhi syarat.
- b. Validasi sumber pustaka berjumlah 4 buku dan 27 jurnal telah sesuai dengan yang dituliskan dalam skripsi.

Untuk itu mahasiswa tersebut berhak/tidak berhak mengikuti ujian skripsi. Demikian berita acara ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Menyetujui,
Pembimbing I

Dr. Cerianing Putri Pratiwi, M.Pd.
NIDN. 0701098801

Madiun, 10 Juli 2024
Pembimbing II

Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd.
NIDN. 0701018803



Lampiran 4 Modul Ajar

**MODUL AJAR KELAS IV
SDN PUNUKDORO 2**



**OLEH :
VIOLITHA RAMADHANIANTI WIBOWO
2002101051**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI MADIUN
2024**

**BAHASA INDONESIA SD
(MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA)
KELAS IV FASE B SEMESTER 2**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
<p>Penyusun</p> <p>Instansi</p> <p>Tahun Penyusunan</p> <p>Jenjang Sekolah</p> <p>Mata Pelajaran</p> <p>Fase / Kelas</p> <p>Bab 5</p> <p>Tema</p> <p>Capaian Pembelajaran</p>	<p>VIOLITHA RAMADHANIANTI WIBOWO</p> <p>SDN PUNUKDORO 2</p> <p>Tahun 2024</p> <p>SD</p> <p>Pendidikan Bahasa Indonesia</p> <p>B / IV</p> <p>Bertukar atau Membayar</p> <p>Literasi Keuangan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
Alokasi Waktu	Pertemuan ke-1 (1x35 menit)
A. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ○ Peserta didik dapat memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya; ○ Peserta didik dapat mencari dan menggunakan informasi dari beragam sumber; ○ Peserta didik dapat memahami dan menggunakan tanda baca dalam penulisan angka atau nilai uang; ○ Peserta didik dapat memahami dan menulis teks prosedur 	
B. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ▪ Mandiri. ▪ Bernalar Kritis. 	

<ul style="list-style-type: none"> ▪ Beriman, bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, ▪ Mandiri. ▪ Bermalar Kritis. ▪ Kreatif
A. SARANA DAN PRASARANA
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati ✓ Buku bacaan sesuai tema ✓ Alat tulis dan warna ✓ Alat warna ✓ Internet ✓ Komik digital
B. TARGET PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> • Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
C. JUMLAH PESERTA DIDIK
<ul style="list-style-type: none"> ▪ 22 Peserta didik
D. MODEL PEMBELAJARAN
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Model pembelajaran tatap muka dan menggunakan LKPD ▪ Menggunakan model CIRC <i>Cooperative Integrated Reading and Computation</i>
E. MATERI POKOK
<p>Kegiatan Pembelajaran :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui tentang barter 2. Memahami isi dari komik digital 3. Meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan komik digital
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Alur Tujuan Pembelajaran :</p> <p>Membaca</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Melalui kegiatan membaca komik digital peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik. 2. Dengan membaca komik digital yang ditampilkan, peserta didik dapat menyebutkan tujuan penulis dengan tepat. <p>Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan membaca cerita pada komik digital peserta didik mampu

<p>Tujuan Pembelajaran :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melalui kegiatan membaca cerita pada komik digital peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik. • Dengan membaca cerita pada komik digital, peserta didik dapat menyebutkan tujuan penulis dengan tepat.
<p>B. PEMAHAMAN BERMAKNA</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya; ▪ Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk mengidentifikasi permasalahan tokoh dalam komik digital dengan baik.
<p>C. PERTANYAAN PEMANTIK</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Apa yang kalian ketahui tentang barter? • Menurut kalian, apakah gunanya uang?
<p>D. PERSIAPAN BELAJAR</p>
<p>1. Persiapan Mengajar</p> <p>Guru bisa mengawali bab ini dengan membahas gambar pembuka Bab V dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang pengalamannya berurusan dengan uang. Pertanyaan pemantik pada Buku Siswa bisa dikembangkan, misalnya dengan bertanya apakah ada peserta didik yang pernah kehilangan uang, bagaimana perasaan mereka, dan apa yang mereka lakukan sesudahnya. Mereka juga bisa diajak berdiskusi merencanakan sesuatu yang akan dibeli atau yang akan dilakukan seandainya punya uang banyak. Berikan kebebasan kepada mereka untuk berimajinasi.</p> <p>2. Kegiatan Pembelajaran di Kelas</p> <p>Beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran 1, terbagi menjadi beberapa bagian sesuai dengan durasi 1 x 35 menit :</p> <p>a. Kegiatan Pendahuluan (5 Menit)</p> <p>Jika kegiatan pembelajaran ada di jam pertama, maka:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Kegiatan pembelajaran diawali dengan ucapan salam dari guru; 2) Berdoa sesuai agama dan kepercayaan masing-masing; 3) Menyanyikan lagu “Garuda Pancasila” 4) Memeriksa kehadiran peserta didik;

Dengan Rincian Kegiatan Sebagai Berikut:

1. Guru membentuk kelompok-kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 siswa.
 2. Guru memberikan wacana sesuai dengan topik pembelajaran. (guru menampilkan media komik digital dengan meminta beberapa siswa untuk menjadi pemeran dan membacakan sesuai dengan perannya)
 3. Siswa yang dipilih adalah perwakilan dari setiap kelompok.
 4. Siswa bekerja sama saling membacakan ulang dengan kelompoknya dan menemukan ide pokok dan memberikan tanggapan terhadap wacana dan ditulis pada lembar kertas.
 5. Siswa mempresentasikan/membacakan hasil diskusi kelompok.
 6. Guru memberikan penguatan (reinforcement).
 7. Guru dan siswa bersama-sama membuat kesimpulan
 8. Peserta didik mendapatkan asesmen sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam kegiatan tersebut sesuai rubriknya oleh guru.
 9. Peserta didik mengisi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) bekerjasama dengan teman sekelompoknya.
 10. Peserta didik mencari sumber/referensi untuk LKPD melalui buku, internet dan lainnya dibimbing guru.
 11. Tiap kelompok melaporkan hasil diskusi LKPD secara bergantian di depan kelas, atau guru dapat berkeliling ke tiap kelompok untuk melihat hasil diskusinya.
 12. Peserta didik mendapatkan *feedback* atau balikan atas pekerjaannya dari guru;
 - a. Contoh *feedback* dari guru :
 - i. Apakah siswa dapat dengan percaya diri memainkan peran dikelas
 - ii. Apakah siswa telah benar menjawab lkpd dari guru
 13. Contoh *feedback* dari teman:
 - a. Ada teman yang belum percaya diri tampil di depan kelas
 14. Peserta didik juga mendapatkan penguatan (*reinforcement*) tentang hal penting dalam kegiatan jual beli.
- c. Kegiatan penutup (5 Menit)**
1. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat refleksi tentang materi yang telah dibahas bersama;
 2. Dengan bimbingan guru, peserta didik membuat kesimpulan;
 3. Peserta didik mengerjakan asesmen formatif pembelajaran 1 berupa soal tertulis;
 4. Peserta didik diberi penguatan berupa penugasan atau pekerjaan rumah
 5. Menyanyikan lagu “Dari Sabang Sampai Merauke
 6. Pembelajaran diakhiri dengan ucapan salam dan berdoa setelah belajar sesuai dengan agama dan kepercayaannya masing-masing.

E. PENILAIAN

Sikap

- Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada

- 5) *Ice breaking* bisa dengan tepuk-tepukan.
- 6) Melakukan apersepsi dengan cara bertanya materi yang lalu tentang pemahaman teks narasi atau memberikan gambaran kegiatan sehari-hari yang dikaitkan dengan materi tentang kegiatan barter.
- 7) Memberikan motivasi dengan cara memberitahukan manfaat mempelajari tentang menghargai dan menaati keputusan bersama
- 8) Menyampaikan tujuan pembelajaran, garis besar materi, dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan peserta didik.

b. Kegiatan Inti (25 Menit)

- 1) Guru mengawali bab ini dengan membahas gambar pembuka Bab V dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang pengalamannya berurusan dengan uang.
- 2) Guru memberikan pertanyaan pemantik seperti
 - Apa yang kalian ketahui tentang barter?
 - Menurut kalian, apakah gunanya uang?
- 3) Peserta didik diajak berdiskusi merencanakan sesuatu yang akan dibeli atau yang akan dilakukan seandainya punya uang banyak. Berikan kebebasan kepada mereka untuk berimajinasi.
- 4) Beri peluang kepada peserta didik untuk berpendapat dan menyimpulkan sendiri sebelum guru memberi penjelasan tentang istilah "barter".
- 5) Guru memberi penguatan tentang beberapa argumen yang diberikan siswa dan menjelaskan materi tentang barter.

Sintaks Model CIRC

1. *Fase pertama*, Pengenalan konsep. Fase ini guru mulai mengenalkan konsep atau istilah baru yang akan dipelajari hari ini, yaitu kegiatan barter.
2. *Fase kedua*, eksplorasi dan aplikasi. Fase ini guru memberikan peluang kepada siswa untuk mengungkapkan pengetahuan awalnya, dan menjelaskan atau berdiskusi pengalaman atau fenomena apa yang pernah mereka alami tentang materi yang diajarkan dengan teman satu kelompoknya.
3. *fase ketiga*, publikasi. Pada fase ini siswa diharapkan mampu mengkomunikasikan hasil diskusi, membuktikan, atau memperagakan dengan dilihat teman satu kelas tentang materi yang dibahas.

LAMPIRAN

A. ASESMEN/PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

No	Nama Siswa	Displin	Jujur	Tanggung Jawab	Santun	Skor Nilai	Predikat
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
dst							

Ket.

4 = jika empat indikator terlihat

3 = jika tiga indikator terlihat

2 = jika dua indikator terlihat

1 = jika satu indikator terlihat

Indikator Penilaian Sikap:

Disiplin

- Tertib mengikuti instruksi
- Mengerjakan tugas tepat waktu
- Tidak melakukan kegiatan yang tidak diminta
- Tidak membuat kondisi kelas menjadi tidak kondusif

Jujur

- Menyampaikan sesuatu berdasarkan keadaannya yang sebenarnya
- Tidak menutupi kesalahan yang terjadi
- Tidak menyontek atau melihat data/pekerjaan orang lain
- Mencantumkan sumber belajar dari dikutip/dipelajari

Tanggung Jawab

- Pelaksanaan tugas piket secara teratur
- Peran serta aktif dalam kegiatan diskusi kelompok
- Mengerjakan tugas sesuai yang ditugaskan
- Merapikan kembali ruang, alat, dan peralatan belajar yang telah dipergunakan

Santun

- Berinteraksi dengan teman secara ramah
- Berkomunikasi dengan bahasa yang tidak menyinggung perasaan
- Menggunakan bahasa tubuh yang bersahabat
- Berperilaku sopan

$$\text{Skor Nilai} : \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}}$$

Skala	Predikat
-------	----------

3,00 – 4,00	A
2,00 – 3,00	B
1,00 – 2,00	C
0,00 – 1,00	D

b. Penilaian Pengetahuan

Tujuan	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Soal
Melalui kegiatan membaca cerita pada komik digital peserta didik mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik.	- Peserta didik dapat menjelaskan beberapa permasalahan yang ada di dalam komik digital.(C2)	C2	1-4	<p>1. Pada awalnya bagaimana cara yang digunakan hewan-hewan di hutan Kalayau untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan?</p> <p>a. Meminta</p> <p>b. Bertukar (barter)</p> <p>c. Membeli</p> <p>2. Siapakah yang bertugas untuk membuat uang kayu di hutan Kalayau?</p> <p>a. Dak Bebek</p> <p>b. Hen Ayam</p> <p>c. Ela Pelatuk</p> <p>3. Mengapa Ti Tikus tidak setuju jika menggunakan batu untuk mengganti proses barter?</p>

No	Kunci Jawaban	Skor
1.	B. Bertukar (barter)	20
2.	C. Ela Pelatuk	20
3.	a. Karena batu terlalu berat baginya	20
4.	c. Ber Beruang	20
5.	a. Ingin menggambarkan bagaimana kehidupan sebelum ada mata uang.	20
Jumlah Skor		100

c. Penilaian Keterampilan

No	Aspek yang dinilai	Nilai = 4 Sangat Baik	Nilai = 3 Baik	Nilai = 2 Cukup	Nilai = 1 Kurang	Jmlh
1.	Tulisan	Sangat rapi, singkat, padat jelas, bermakna	Cukup rapi, kurang singkat, makna kurang jelas	Kurang rapi, kurang singkat, tidak bermakna	Tidak disertai tulisan	
2.	Kemandirian dalam melakukan kinerja	Seluruh kegiatan dilakukan sendiri	Kegiatan dilakukan dengan bantuan teman pada bagian tertentu	Kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik pada bagian tertentu	Seluruh kegiatan dilakukan dengan bantuan pendidik dan teman	
3.	Tingkat percaya diri yang ditunjukkan dalam memainkan peran.	Percaya diri dan jelas pengucapan kata demi kata	Cukup percaya diri dan jelas	Kurang percaya diri dan tidak jelas	Gugup dan Terlihat takut	
4.	Ketepatan menulis jawaban	Tepat	Cukup tepat	Kurang tepat	Tulisan tidak jelas	
Jumlah Skor						

				<p>a. Karena batu terlalu berat baginya</p> <p>b. Karena</p> <p>c. Ela Pelatuk</p> <p>4. Siapakah yang menjadi kepala desa di Hutan Kalayau?</p> <p>a. Dak Bebek</p> <p>b. Hen Ayam</p> <p>c. Ber Beruang</p>
<p>Dengan membaca cerita pada komik digital, peserta didik dapat menyebutkan tujuan penulis dengan tepat.</p>	<p>Peserta didik dapat menjelaskan tujuan penulis mengisahkan hutan Kalayau.(C2)</p>	C2	5	<p>5. Apakah tujuan penulis menceritakan tentang kisah desa Kalayau yang dihuni oleh Ela pelatuk dan teman-temannya?</p> <p>a. Ingin menggambarkan bagaimana kehidupan sebelum ada mata uang.</p> <p>b. Agar hutan Kalayau menjadi terkenal.</p> <p>c. Agar Ela Pelatuk bisa membuat uang kayu terus-menerus</p>

Pedoman Penskoran

Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media

Lembar Validasi Ahli Media

A. Identitas Responden

Nama : Ibu Vivi Rulmana M.Pd
 Bidang Keahlian : Ahli media
 Instansi : Univ. PGRI Madura

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak /ibu kami mohon memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan sebagai bentuk penilaian!
2. Untuk menyempurnakan Media Komik Digital Pada Kemampuan Literasi Siswa SD. mohon Bapak/ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan makna angka dan huruf penilaian pilihan Bapak/ibu adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7. Skala Likert

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

C. Kisi-Kisi Penilaian

No.	Aspek penilaian	Indikator	No. Butir
		Keterpaduan warna yang dipakai	1-2
1.	Keterpaduan	Kemudahan penggunaan tombol dalam komik digital	3-4
		Kesesuaian penempatan tombol	5-6
2.	Desain media	Kecocokan layar belakang yang digunakan	7
		Kecocokan huruf yang digunakan	8-10
3.	Penggunaan	Cara penggunaan	11-12

D. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
1.	Keterpaduan warna yang diterapkan pada tulisan dalam pembuatan terlihat kontras dengan latar belakang				✓
2.	Pemilihan warna dominan warna yang digemari siswa SD, bukan warna warna yang soft (kurang menyala).				✓
3.	Kemudahan penggunaan tombol dan kesederhanaan dalam proses pengoperasian tombol dalam komik digital.			✓	
4.	Pilihan tombol yang disediakan tidak membingungkan bagi pengguna terutama siswa sekolah dasar.			✓	
5.	Kesesuaian penempatan tombol yang dipilih tidak menghalangi atau bahkan ada yang menutup tulisan.				✓
6.	Tidak ada tombol yang berukuran terlalu besar ataupun terlalu kecil sehingga sulit untuk dilihat pengguna.				✓
7.	Kecocokan warna layar belakang, kejelasan gambar yang digunakan selaras dengan topik yang dibuat.				✓
8.	Gambar yang dipakai jelas, tidak buram, dan memiliki warna yang menarik.				✓
9.	Kecocokan jenis, ukuran, dan warna huruf yang digunakan dipastikan dapat mempermudah siswa untuk memahami isi komik digital.				✓
10.	Jarak yang diterapkan antara huruf 1 dengan yang lain tidak terlalu dekat dan tidak terlalu jauh.				✓
11.	Cara penggunaan media komik digital dapat diakses dengan mudah di berbagai perangkat dan dapat dikelola dengan mudah			✓	
12.	Siswa mudah mengoperasikan media komik digital ini bahkan tanpa pemandu, jika ingin sewaktu-waktu belajar menggunakan komik digital ini.				✓

D. Komentar dan Saran

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

E. Kesimpulan

Produk *media komik digital* dinyatakan :

- 1. Layak diujicobakan tanpa revisi
- 2. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak Layak

Madiun, 2024

Ahli Media



Vivi Rulviana, M.Pd.
NIDN. 0720108902



Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi dan Bahasa

Lembar Validasi Ahli Materi dan Ahli Bahasa

A. Identitas Responden

Nama : Dr. Heny Kusuma Widyaningrum., M.Pd
 Bidang Keahlian : Bahasa & Materi
 Instansi : Univ PGRI Madiun

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak /ibu kami mohon memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan sebagai bentuk penilaian!
2. Untuk menyempurnakan Media Komik Digital Pada Kemampuan Literasi Siswa SD. mohon Bapak/ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan makna angka dan huruf penilaian pilihan Bapak/ibu adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7. Skala Likert

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

C. Kisi-Kisi Penilaian

No.	Aspek penilaian	No. Butir
1.	Kelayakan isi	1
2.	Kelayakan penyajian	2
3.	Kepraktisan isi	3
4.	Kepraktisan penyajian	4
5.	Komunikatif	5
7.	Keselarasn isi dengan model pembelajaran	6-7
8.	Keselarasn dengan aturan bahasa	8-11
9.	Kefektifan	12-13

D. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian			
		1	2	3	4
		TS	KS	S	SS
1.	Isi komik digital sudah sesuai dengan capaian pembelajaran yang dipilih.				✓
2.	Keakuratan materi yang disajikan dalam komik digital sesuai dengan bab yang dipilih.				✓
3.	Isi dari komik digital dapat mendorong keingintahuan siswa untuk memahami materi.			✓	
4.	Teknik penyajian materi yang dipakai dalam komik digital terstruktur dengan baik.			✓	
5.	Kemudahan tingkat pemahaman terhadap pesan yang disampaikan dalam komik digital.			✓	
6.	Keselarasn isi dalam komik digital dengan model pembelajaran CIRC				✓
7.	Isi dalam media dapat menunjukkan jika media komik digital berbasis model pembelajaran CIRC				✓
8.	Tata bahasa yang digunakan dalam penyajian materi pada komik digital telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
9.	Tingkat kejelasan ejaan yang diterapkan dalam komik digital.			✓	
10.	Penggunaan bahasa pada komik digital dituliskan dengan jelas dan mudah dimengerti.				✓
11.	Penggunaan huruf kapital dan huruf kecil pada komik digital telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
12.	Ketepatan struktur kalimat yang digunakan dalam penulisan komik digital.				✓
13.	Tingkat efektifitas kalimat yang digunakan sudah baik, tidak bertele-tele.				✓

D. Komentar dan Saran


1. Penggunaan huruf kapital & kecil
 2. Sebaiknya judul media diganti agar sinkron
 3. Semua soal evaluasi dimasukkan dalam media
 karena penelitian ini media berbasis model CIRC.

E. Kesimpulan

Produk *media komik digital* dinyatakan :

4. Layak diujicobakan tanpa revisi
 5. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
 6. Tidak Layak

Madiun, 2024
 Ahli Bahasa & Materi


 Dr. Heny Kusuma Widyaningrum., M.Pd.
 NIDN: 0728098901

Lampiran 7 Hasil Respon Guru

Lembar Respon Guru

A. Identitas Responden

Nama : Fery Yuliana K., S.Pd.
 Bidang Keahlian : Guru kelas
 Instansi : SDN Puntukdoro 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak /ibu kami mohon memberikan tanda checklist (√) pada kolom yang sudah disediakan sebagai bentuk penilaian!
2. Untuk menyempurnakan Media Komik Digital Pada Kemampuan Literasi Siswa SD, mohon Bapak/ibu memberikan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan makna angka dan huruf penilaian pilihan Bapak/ibu adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7. Skala Likert

Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

C. Kisi-Kisi Penilaian

No.	Aspek penilaian	Indikator	No. Butir
Aspek	kelayakan		
		Kemenarikan tampilan	1
		Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada komik	2
		Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada aplikasi	3

1.	Tampilan	Kejelasan gambar yang ditampilkan	4
		Kemenarikan gambar dan aktor yang dipakai	5
		Kesesuaian dengan format	6
2.	Materi	Penyajian materi ajar	7
		Kejelasan kalimat	8
		Kesesuaian komik dengan materi	9
Aspek	Kepraktisan		
		Tingkat pemahaman siswa	10
		Tingkat kemudahan belajar dengan komik	11
3.	Kualitas kepraktisan	Penambahan pengetahuan	12
		Peningkatan minat belajar siswa	13
		Peningkatan motivasi belajar matematika	14
4.	Penggunaan	Kemudahan pemakaian pada media	15
		Penggunaan media pembelajaran komik digital	16

D. Penilaian

No.	Butir Penilaian	Penilaian			
		1 TS	2 KS	3 S	4 SS
1.	Kemenarikan tampilan				✓
2.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada komik			✓	
3.	Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada aplikasi			✓	
4.	Kejelasan gambar yang ditampilkan				✓
5.	Kemenarikan gambar dan aktor yang dipakai				✓
6.	Kesesuaian dengan format				✓

7.	Penyajian materi ajar				✓
8.	Kejelasan kalimat			✓	
9.	Kesesuaian komik dengan materi				✓
10.	Tingkat pemahaman siswa			✓	
11.	Tingkat kemudahan belajar dengan komik				✓
12.	Penambahan pengetahuan				✓
13.	Peningkatan minat belajar siswa				✓
14.	Peningkatan motivasi belajar matematika				✓
15.	Kemudahan pemakaian pada media				✓
16.	Penggunaan media pembelajaran komik digital				✓

D. Komentor dan Saran

layak diujicobakan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Produk *media komik digital* dinyatakan :

- 7. Layak diujicobakan tanpa revisi
- 8. Layak diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- 9. Tidak Layak

Madiun, 2024
Wali Kelas IV



Fery Yuliana K.S.Pd.

Lampiran 8 Hasil Respon Siswa

Lembar Respon Peserta Didik

A. Identitas Responden

Nama : Kamaya aqilla Puteri
 Bidang Keahlian : respon Peserta didik
 Instansi : SDN Puntuk Doro 2

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak /ibu kami mohon memberikan tanda checklist (X) pada kolom yang sudah disediakan sebagai bentuk penilaian!
2. Untuk menyempurnakan Media Komik Digital Pada Kemampuan Literasi Siswa SD. mohon para siswa memberikan kritik dan saran pada lembar yang telah disediakan.
3. Keterangan makna angka dan huruf penilaian pilihan adalah sebagai berikut.

Tabel 3.7. Skala Likert

Sangat Setuju (SS)	4 . 11 - 44
Setuju (S)	3 . 9 - 6 50 (96)
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

C. Kisi-Kisi Penilaian

No.	Aspek penilaian	Indikator	No. Butir
	Aspek kelayakan		
		Kemenarikan tampilan	1
		Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada komik	2
		Kesesuaian penggunaan jenis dan ukuran font pada aplikasi	3
1.	Tampilan	Kejelasan gambar yang ditampilkan	4
		Kemenarikan gambar dan aktor yang dipakai	5
		Kesesuaian dengan format	6

2.	Materi	Penyajian materi ajar	7
		Kejelasan kalimat	8
		Kesesuaian komik denhgan materi	9
Aspek	Kepraktisan		
		Tingkat pemahaman siswa	10
		Tingkat kemudahan belajar dengan komik	11
3.	Kualitas kepraktisan	Penambahan pengetahuan	12
		Peningkatan minat belajar siswa	13
		Peningkatan motivasi belajar matematika	14
4.	Penggunaan	Kemudahan pemakaian pada media	15
		Penggunaan media pembelajaran komik digital	16

D. Penilaian

Butir Penilaian	
1.	Apakah tampilan komik digital ini menarik? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat Setuju <input type="checkbox"/> B. Setuju <input type="checkbox"/> C. Kurang Setuju <input type="checkbox"/> D. Tidak Setuju
2.	Apakah bentuk tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan jelas? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat Setuju <input type="checkbox"/> B. Setuju <input type="checkbox"/> C. Kurang Setuju <input type="checkbox"/> D. Tidak Setuju
3.	Apakah ukuran tulisan yang digunakan sudah jelas? <input type="checkbox"/> A. Sangat Setuju <input checked="" type="checkbox"/> B. Setuju <input type="checkbox"/> C. Kurang Setuju <input type="checkbox"/> D. Tidak Setuju
4.	Apakah gambar gambar yang digunakan dalam komik bisa dilihat dengan jelas? <input checked="" type="checkbox"/> Sangat Setuju <input type="checkbox"/> B. Setuju <input type="checkbox"/> C. Kurang Setuju <input type="checkbox"/> D. Tidak Setuju

5. Apakah pemeran yang dipakai dalam komik cukup menarik? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
6. Apakah tampilan tombol pada komik digital dapat digunakan dengan mudah? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
7. Apakah materi yang ada di dalam komik sudah disajikan dengan baik? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
8. Apakah kalimat yang digunakan pada komik dapat difahami dengan mudah? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
9. Apakah tampilan komik sudah cocok digunakan untuk materi yang ada? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
10. Apakah kamu dengan mudah memahami materi yang ada dalam komik? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
11. Apakah belajar menggunakan komik digital dapat membuahmu lebih mudah memahami materi? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
12. Apakah belajar menggunakan komik digital dapat menambah pemahamanmu? <input checked="" type="radio"/> A. Sangat Setuju <input type="radio"/> B. Setuju <input type="radio"/> C. Kurang Setuju <input type="radio"/> D. Tidak Setuju
13. Apakah belajar menggunakan komik digital itu mudah?

<p><input checked="" type="checkbox"/> A. Sangat Setuju <input type="checkbox"/> B. Setuju <input type="checkbox"/> C. Kurang Setuju <input type="checkbox"/> D. Tidak Setuju</p>

E. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

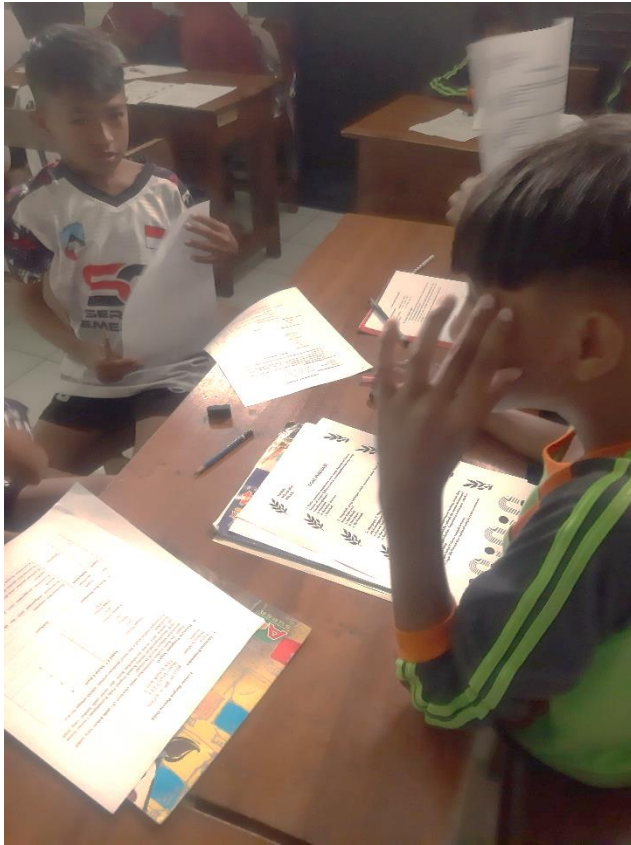
.....

.....

.....

Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian





Lampiran 10 Validasi Sumber Pustaka

VALIDASI SUMBER PUSTAKA PENULISAN SKRIPSI

Nama : Violitha Ramadhanianti Wibowo
 NIM : 2002101051
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Fakultas : FKIP
 Dosen Pembimbing I : Dr. Cerianing Putri Pratiwi., M.Pd
 Dosen Pembimbing II : Dr. Endang Sri Maruti., M.Pd.
 Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC untuk Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
		Pustaka	Skripsi	Sesuai	Tidak Sesuai
1.	Agustang, A. (2021). Makalah "Masalah Pendidikan Di Indonesia." <i>Www.Melianikasim.Wordpress.Com</i> , 0–19. https://meilianikasim.wordpress.com/2009/03/08/makalah-masalah-pendidikan-di-indonesia/	5	1	✓	
2.	Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah dasar. <i>EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru</i> , 13(1), 52–58. https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916	53	17	✓	
3.	Anggraini, S. (2016). <i>Pengaruh Model Problem Based Learning (Pbl) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Ips 3 Pada Mata Pelajaran Sejarah Di SMAN 1 TARIK</i>	5	12	✓	
4.	Aprilla, C. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik	53	10	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
	untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa. <i>Thinking Skills and Creativity Journal</i> , 3(2), 52-62. https://doi.org/10.23887/tscj.v3i2.30042				
5.	Ariyana, I. K. S., & Suastika, I. N. (2022). Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading And Composition) sebagai Salah Satu Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar. <i>Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi</i> , 22(1), 203. https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i1.2016	205	4	✓	
6.	Aziza, D. N., & Sudiby, E. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. <i>Jurnal Pendidikan Sains</i> , 7 No.2, 187-190. https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/28096	188	11	✓	
7.	B.H.S, H. A., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2020). Model Pembelajaran Kooperatif Integrated Reading Composition (CIRC) Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. <i>Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran</i> , 3(2), 233-247. https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.26465	243	4	✓	
8.	Bonita Firdiana. (2020). Pengembangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Komik Digital Kompetensi Dasar Model Pemanenan Untuk Pembelajaran Daring Siswa Aphp Smk Negeri 1 Sukaluyu Cianjur. <i>Universitas Pendidikan Indonesia</i> , 89, 25-37. Http://Www.Nber.Org/Papers/W16019	37	31-35	✓	
9.	Halimah, A. (2014). Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) Dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis di SEKOLAH DASAR/MI. <i>Jurnal Pendidikan Dasar, [Online]</i> , Vol. 1. No. 350-357 http://journal.uin%0Aalauddin.ac.id/index.php/auladuna/arti%0Acle/view/539%0A	354	16	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
10.	Harahap, D. G. S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). Analisis Kemampuan Literasi Siswa Sekolah dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(2), 2089–2098. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2400	2091	1	✓	
11.	Hidayah, Y. F., Siswandari, S., & Sudiyanto, S. (2017). Pengembangan Media Komik digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa Smk. <i>Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan</i> , 2(2), 239–250. https://doi.org/10.24832/jpnk.v2i2.588	242	11	✓	
12.	Jenisa, K., & Lubis, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Tgb Smk Negeri 1 Lubuk Pakam. <i>Educational Building</i> , 2(1), 77–86. https://doi.org/10.24114/eb.v2i1.3850	82	13	✓	
13.	Karim, M. F., & Fathoni, A. (2022). Pembelajaran CIRC dalam Menumbuhkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah dasar. <i>Jurnal Basicedu</i> , 6(4), 5910–5917. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3164	5916	18	✓	
14.	Kurniawan, R., Parnawi, A., Tinggi Agama Islam Ibnu Sina Batam Jl Teuku Umar, S., Baja Kota, L., Lubuk Baja, K., Batam, K., & Riau, K. (2023). Manfaat Literasi Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan. <i>JPBB : Jurnal Pendidikan</i> , 2(1), 184–195.	191	17	✓	
15.	Kusuma, M. W., Larasati, W., Risma, F. V., Sari, N., & Agustin, U. V. S. (2022). Pentingnya Penerapan Budaya Literasi Membaca dan Menulis Terhadap Prestasi Peserta Didik Di Sekolah dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dan Konseling</i> , 4(20), 132–138.	133	3	✓	
16.	Maarif, H. (2015). <i>EKSPERIMENTASI PROBLEM</i>	100	4	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
	<i>BASED LEARNING DAN CIRC DALAM MENYELESAIKAN SOAL CERITA BAHASA INDONESIA SISWA KELAS 5 SEKOLAH DASAR Pendidikan Guru Sekolah dasar – FKIP – UKSW Salatiga.</i> 97–115.				
17.	Muslimin, A. N., & M. (2018). Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran. <i>Journal of Education and Technology</i> , 3(1), 13–23.	14	12	✓	
18.	Nababan, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Geogebra Dengan Model Pengembangan Addie Di Kelas XI SMAN 3 Medan. <i>Jurnal Inspiratif</i> , 6(1), 37–50.	41	23,35,44, 64	✓	
19.	Nasution, W. H. R. (2019). Pemanfaatan Media Kahoot dalam pembelajaran IPA Pada Sekolah dasar Di Era Revolusi 4.0. <i>Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan</i> , 3, 894–898. http://semnasfis.unimed.ac.id2549-435x	894	9,62	✓	
20.	Nuriza, S. (2018). Pengembangan E-Comic Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII SMP Pokok Bahasan Aritmatika Sosial Kurikulum 2013. <i>Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan</i> .	31	10	✓	
21.	Nurkamilah, M., Nugraha, M. F., & Sunendar, A. (2018). Mengembangkan Literasi Bahasa Indonesia Siswa Sekolah dasar melalui Pembelajaran. <i>Bahasa Indonesia Realistik Indoneisa.THEOREMS</i> , 2 (2), 70–79. https://redirect.is/g7bat78 [diakses pada tanggal 20 November 2020]	71	1	✓	
22.	Putra, A., Milenia, I. F. (2021). Media Komik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. <i>Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia</i> , 3(1), 30–43. https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951	43	10	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
23.	Putri, L. A., & Dewi, P. S. (2020). Media Pembelajaran Menggunakan Video Atraktif pada Materi Garis Singgung Lingkaran. <i>Mathema: Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia</i> , 2(1), 32. https://doi.org/10.33365/jm.v2i1.568	33	60	✓	
24.	Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi Bahasa Indonesia kelas IV. <i>AKSIOMA: Jurnal Bahasa Indonesia Dan Pendidikan Bahasa Indonesia</i> , 10(1), 60-70. https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741	65	3	✓	
25.	Senen, A., Sari, Y. P., Herwin, H., Rasimin, R., & Dahalan, S. C. (2021). The use of photo comics media: Changing reading interest and learning outcomes in elementary social studies subjects. <i>Cypriot Journal of Educational Sciences</i> , 16(5), 2300-2312. https://doi.org/10.18844/cjes.v16i5.6337	2303	3	✓	
26.	sholahudin, U., Dewi, L. M., & Gentari, R. E. (2019). Student Empowerment In The Literacy Movement To Increase Interest In Reading School-Age Children [Pemberdayaan Mahasiswa Dalam Gerakan Literasi Untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Sekolah]. <i>Proceeding Of Community Development</i> , 2, 658. https://doi.org/10.30874/Comdev.2018.372	659	3	✓	
27.	Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah dasar. <i>Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme</i> , 4(2), 507-519. https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745	514	4,18,67	✓	
28.	Sudiarni, N. K., & Sumantri, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Penilaian Portofolio Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru</i> , 2(1), 71-81.	74	15,65	✓	

No	Sumber Pustaka	Halaman		Hasil Validasi	
	https://doi.org/10.23887/jippg.v2i1.18087				
29.	Susilo, M. J., Dewantoro, M. H., & Yuningsih, Y. (2022). Character education trend in Indonesia. <i>Journal of Education and Learning (EduLearn)</i> , 16(2), 180-188. https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i2.2041	180	1	✓	
30.	Taufik, T., Erwin, E., & Khatimah, H. (2020). Model Pembelajaran CIRC pada Mata Kuliah Apresiasi Sastra "Mantra Mbojo" untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa. <i>Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)</i> , 1(2), 62-70. https://doi.org/10.54371/ainj.v1i2.15	63	13	✓	
31.	Wardana dan Zamzam. (2014). Strategi Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa di Madrasah. <i>Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan</i> , 2 (3), 248 - 258.	250	17	✓	

Catatan Dosen Pembimbing:

Layak/Tidak Layak untuk Diuji (coret yang tidak perlu)

Madiun, 3 Juni 2024
Dosen Pembimbing

Dr. Endang Sramaruti, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 11 Hasil Cek PLagiat



UNIVERSITAS PGRI MADIUN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Jalan Setiabudi No.85 Madiun 63118, Telepon (0351) 462986, Fax (0351) 459400
Website : www.unipma.ac.id Email: rektorat@unipma.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS UJI PLAGIASI

Nomor: 064/PGSD/FKIP/UNIPMA/2024

Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Volitha Ramadhanianti Wibowo
NIM : 2002101051
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Compositition) untuk Kemampuan Literasi Siswa SD
Tingkat Plagiasi : 29%

Dinyatakan sudah memenuhi syarat batas maksimal plagiasi kurang dari 30 % pada setiap subbab naskah skripsi yang disusun. Surat keterangan ini digunakan sebagai prasyarat untuk mengikuti ujian skripsi.

Madiun, 27 Juni 2024
Kepala Program Studi



Dik. Endang Sri Maruti, M.Pd
NIDN. 0701018803

Lampiran 12 Surat Pernyataan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN MAGETAN
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
UPTD SPF SD NEGERI PUNTKUDORO 2**

Desa Puntukdoro Kec. Plaosan, Kab. Magetan, Jawa Timur
Email: sdnpuntukdoro2.plaosan@gmail.com . Kode Pos (63361)



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 421/ 52 / 403.101.03.24 / 2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Suyud, S.Pd**
NIP : 19641128 199003 1008
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Puntukdoro 2

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama : Violitha Ramadhianti Wibowo
NIM : 2002101051
Semester : 8
Judul : Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model
Pembelajaran CIRC untuk Kemampuan Literasi Siswa
SD
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas PGRI Madiun

Telah selesai melakukan penelitian dan pengambilan data dalam rangka penyusunan skripsi di SDN Puntukdoro 2 pada Rabu, 29 Mei 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magetan, 29 Mei 2024

Kepala Sekolah

Suyud, S.Pd
NIP. 19641128 199003 1008

Lampiran 13 Lembar Evaluasi Siswa



NAMA:
NO ABSEN:
KELAS:

**SOAL EVALUASI**

1. Pada awalnya bagaimana cara yang digunakan hewan-hewan di hutan Kalayau untuk mendapatkan barang yang mereka inginkan?
- Meminta
 - Bertukar (barter)
 - Membeli



2. Siapakah yang bertugas untuk membuat uang kayu di hutan Kalayau?
- Dak Bebek
 - Hen Ayam
 - Ela Pelatuk



3. Mengapa Ti Tikus tidak setuju jika menggunakan batu untuk mengganti proses barter?
- Karena batu terlalu berat baginya
 - Karena
 - Ela Pelatuk



5. Apakah tujuan penulis menceritakan tentang kisah desa Kalayau yang dihuni oleh Ela pelatuk dan teman-temannya?
- Ingin menggambarkan bagaimana kehidupan sebelum ada mata uang.
 - Agar hutan Kalayau menjadi terkenal.
 - Agar Ela Pelatuk bisa membuat uang kayu terus-menerus



Lampiran 14 Hasil Evaluasi Siswa

No.	Nama	Skor	Presentase
1.	ZDN	5	100%
2.	ZRD	5	100%
3.	VAK	5	100%
4.	VNN	5	100%
5.	RNJ	5	100%
6.	VAP	5	100%
7.	NFZ	5	100%
8.	KF	3	60%
9.	KAP	5	100%
10.	JFA	5	100%
11.	JO	5	100%
12.	FHR	4	80%
13.	ESB	4	80%
14.	EAS	4	80%
15.	EAF	5	100%
16.	BKA	5	100%
17.	ANK	5	100%
18.	AKH	4	80%
19.	AAM	4	80%
20.	GAW	5	100%
21.	ABA	5	100%
22.	HAS	5	100%

Lampiran 15 Hasil Wawancara Guru Kelas IV

P1 : *“Apa jenis media pembelajaran yang sering ibu gunakan dalam pembelajaran Indonesia?”*

GK : *“Biasanya jika materi bahasa indonesia kan kebanyakan teks cerita, saya bantu menggunakan gambar dari internet mbak, kadang juga sesekali menggunakan video pembelajaran dari YouTube untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.”*

P2 : *“Berapa sering ibu mengintegrasikan media tersebut dalam setiap pertemuan Bahasa Indonesia?”*

GK : *“Cukup sering mbak, karena alhamdulillah disini sarana dan prasarana untuk menunjang kebutuhan peserta didik sudah cukup baik.”*

P3 : *“Bagaimana ibu memilih jenis media pembelajaran yang akan digunakan? Apa kriteria yang Anda pertimbangkan?”*

GK : *“Ya biasanya saya sesuaikan dengan tema pada hari itu mbak dan juga saya sesuaikan dengan sarana dan prasarana yang tersedia”*

P4 : *“Sejauh mana teknologi digunakan dalam pembelajaran Indonesia?”*

GK : *“ Saya menerapkan teknologi juga sesuai kebutuhan saja mbak, Saya sampai sempat berangan anan, jika lebih banyak waktu luang pasti bisa untuk pendekatan kepada masing-masing anak didik saya agar dapat lebih memahami sifat belajarnya, bisa menyiapkan bahan ajar dan media apa yang cocok untuk setiap materi pembelajaran”*

P5 : *“Apakah ada perangkat lunak atau aplikasi khusus dan telah tersedia yang ibu gunakan, seperti classroom atau powerpoint?”*

GK : *“Tidak mbak”*

P6 : *“Apakah ada perubahan yang ibu perhatikan dalam pemahaman siswa setelah menggunakan media pembelajaran?”*

GK : *“Sedikit karena ya kembali lagi pada waktu sih mbak”.*

P7 : *“Apakah ibu mengalami tantangan dalam mengimplementasikan media*

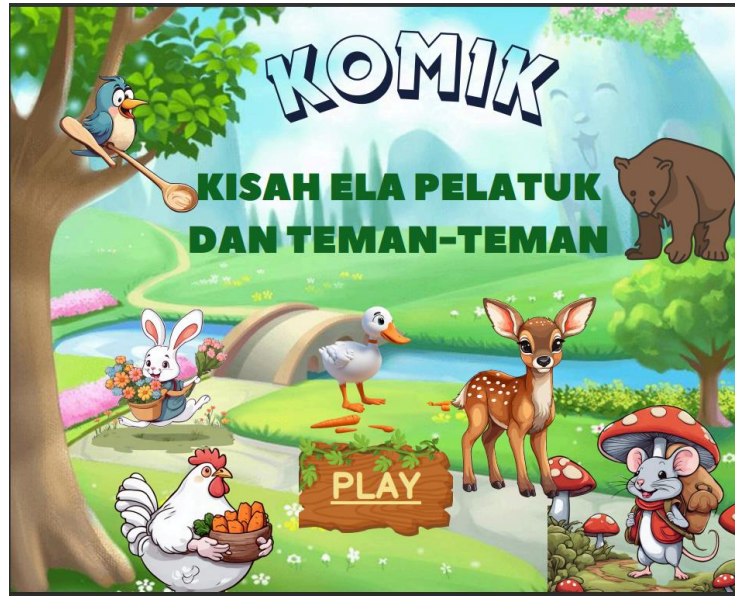
pembelajaran di kelas 4?”


GK : *“Saya merasa sedikit kesulitan jika materi yang akan diajarkan adalah memahami bacaan yang cukup Panjang, karena itu akan membuat peserta didik sangat bosan, sebenarnya anak didik saya ini menyukai pembelajaran jika saya ajak bermain peran, namun saya tidak bisa menerapkan itu setiap pembelajaran karena keterbatasan waktu”.*

P8 : *“Bagaimana ibu menggabungkan penggunaan media pembelajaran dengan metode pengajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran Indonesia?”*

GK : *“Saya sesuaikan dengan materi bahasan hari itu dan didukung seperti sarana dan prasarana di sekolah”*

Lampiran 16 Semua Slide Media Komik Digital

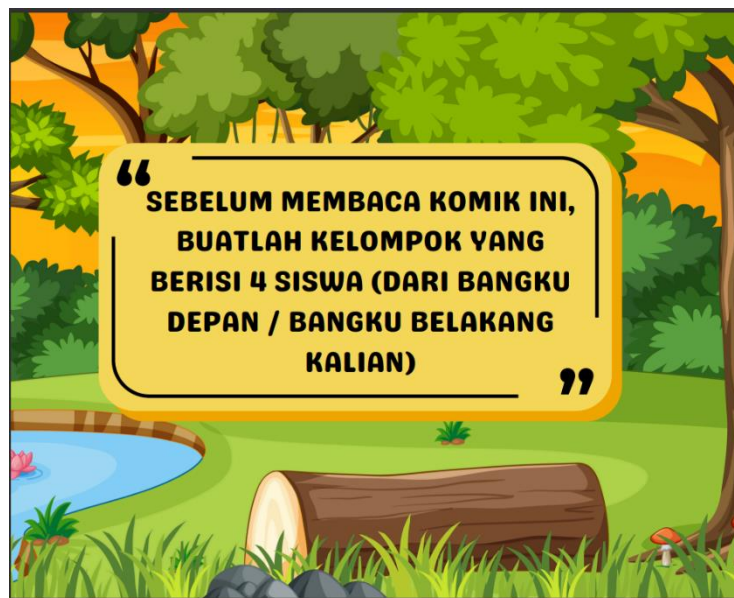




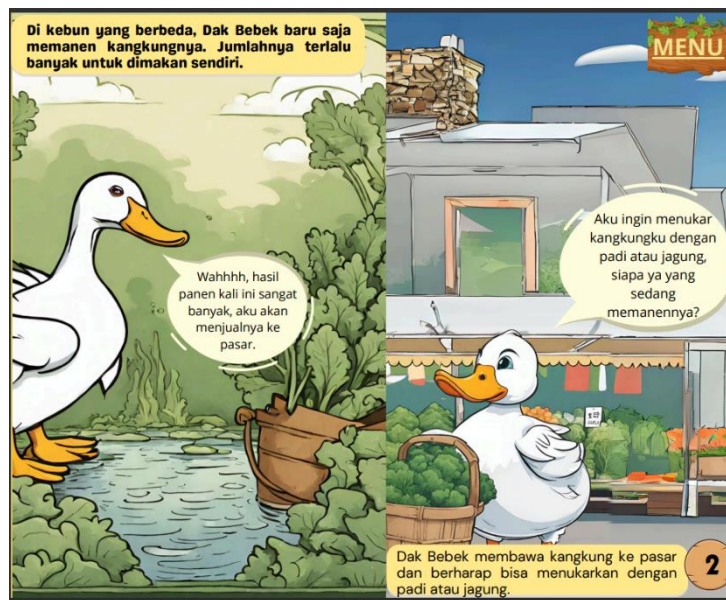
MENU

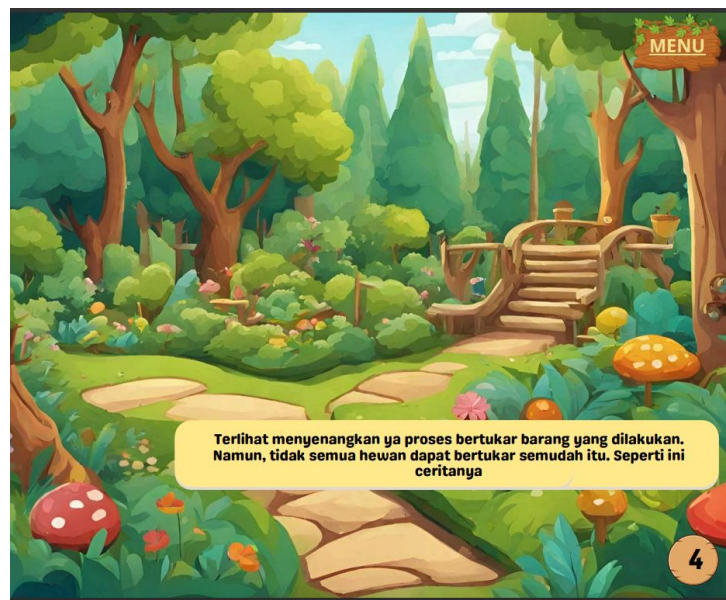
Tujuan Pembelajaran :

- Memahami tujuan dan pesan yang disampaikan penulis dalam tulisannya.
- Mampu mengidentifikasi permasalahan tokoh dengan baik.

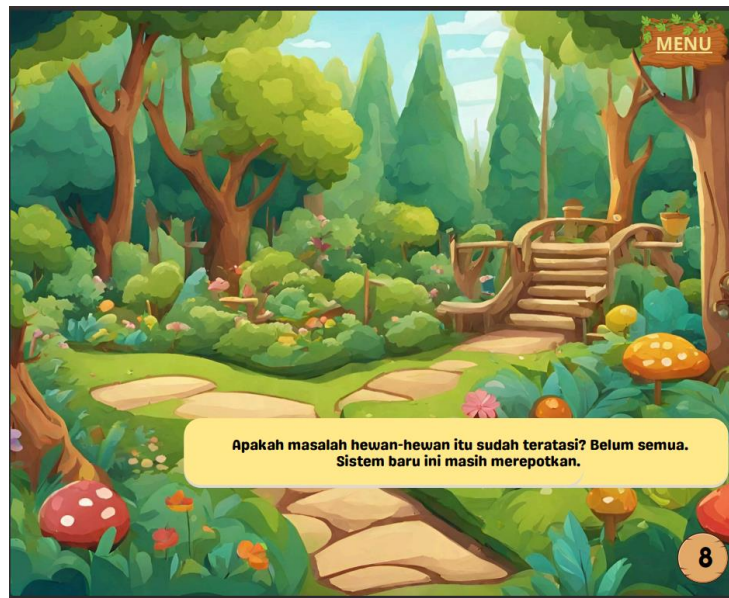
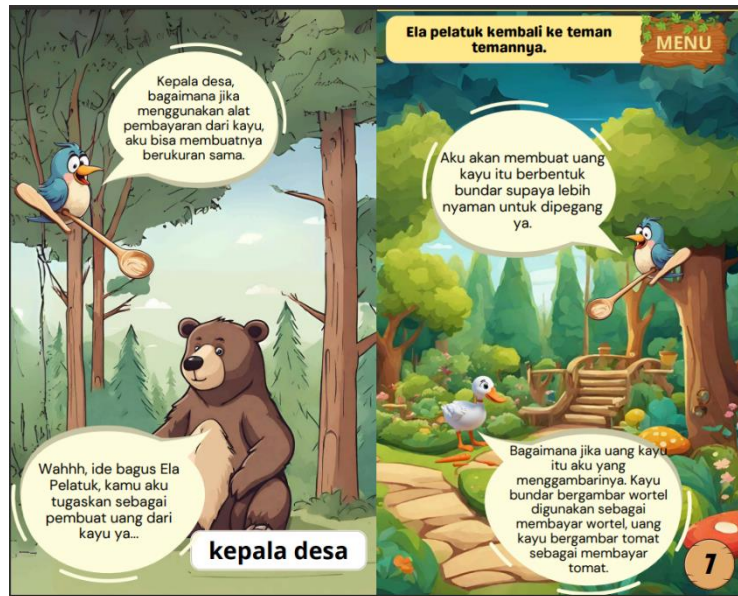


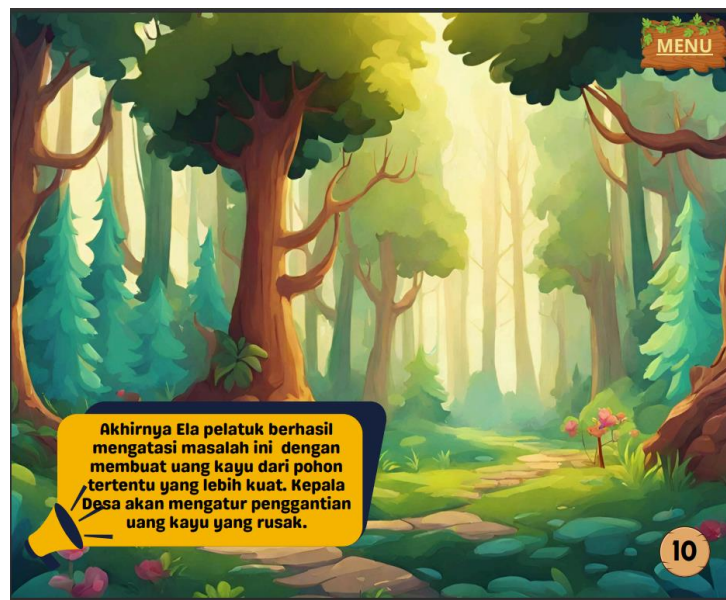
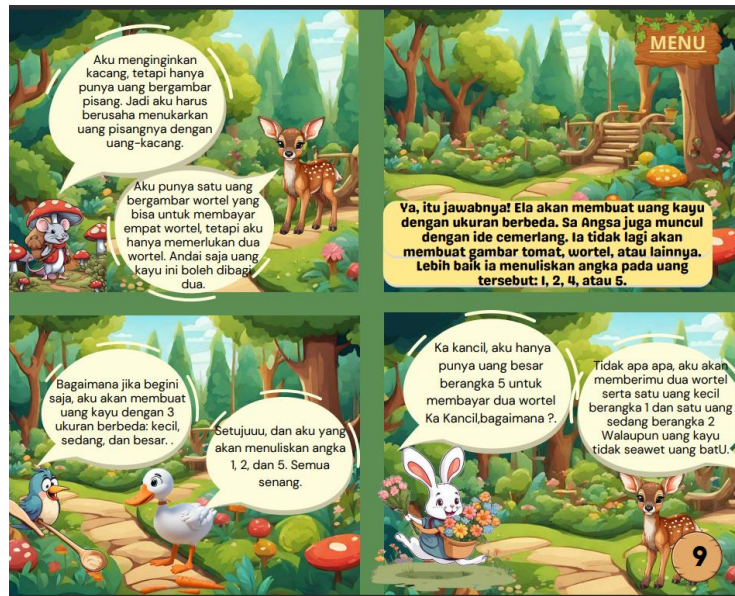
“ SEBELUM MEMBACA KOMIK INI, BUATLAH KELOMPOK YANG BERISI 4 SISWA (DARI BANGKU DEPAN / BANGKU BELAKANG KALIAN) ”

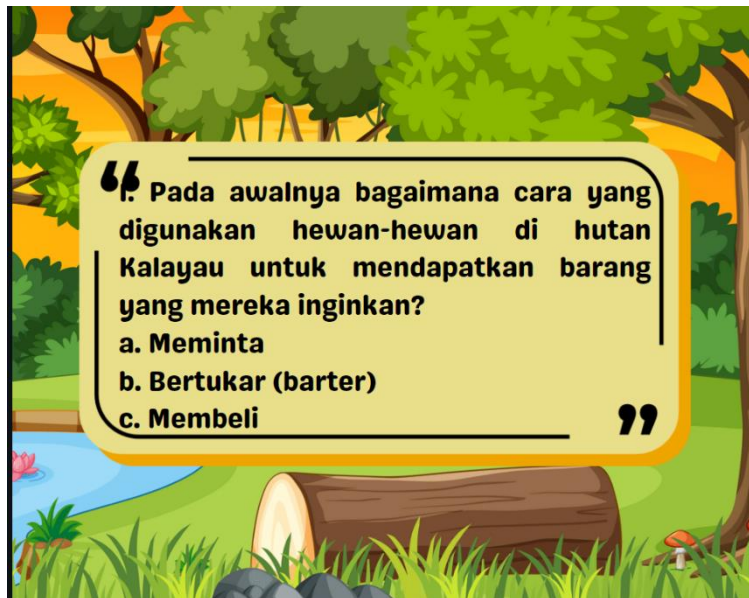
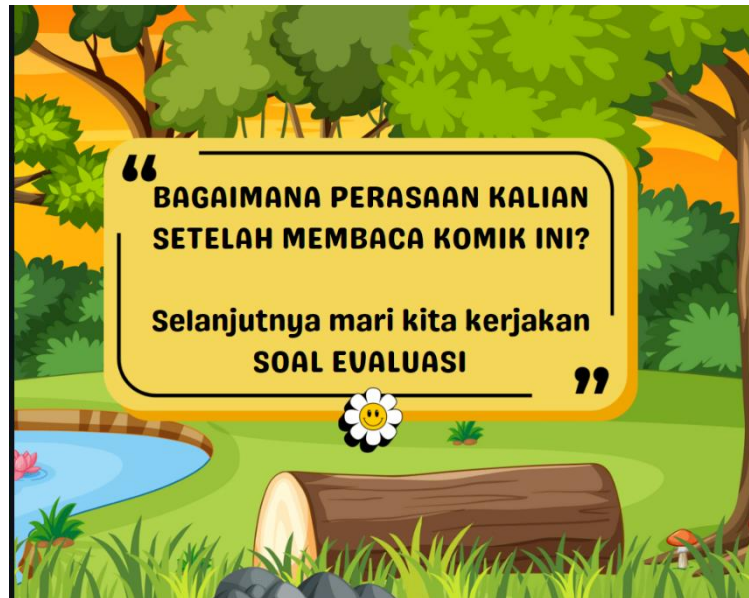


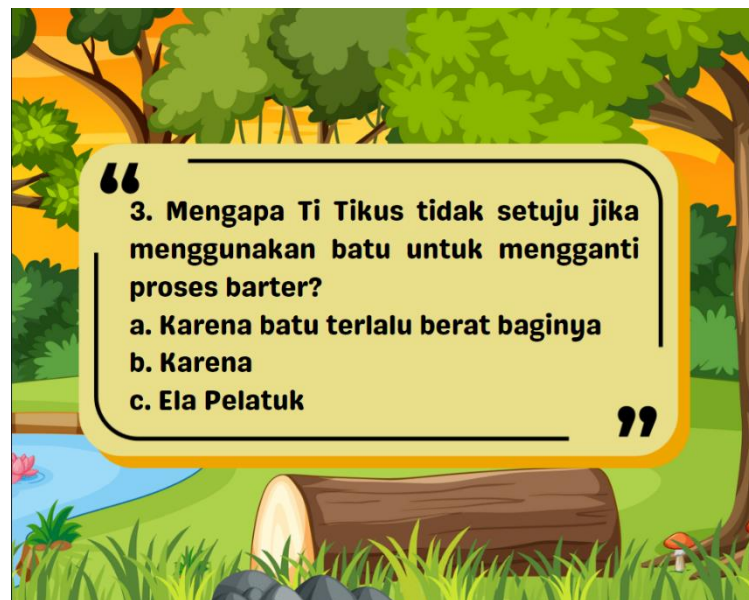
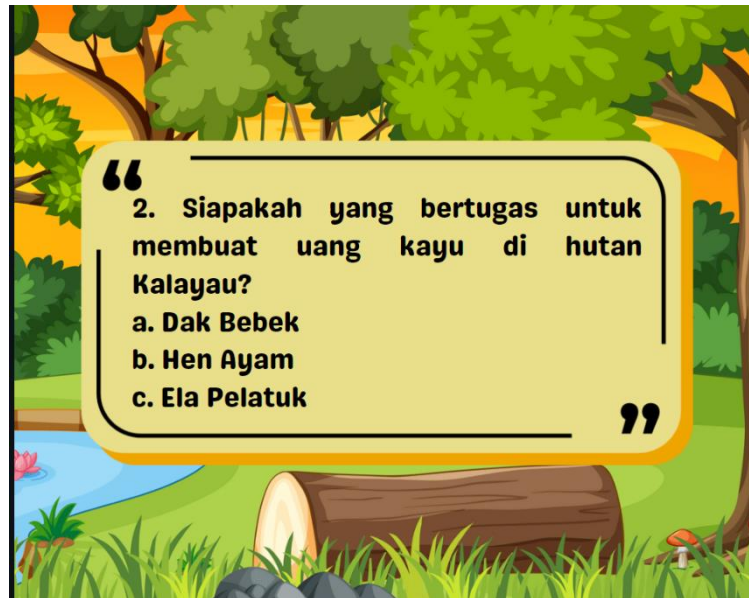


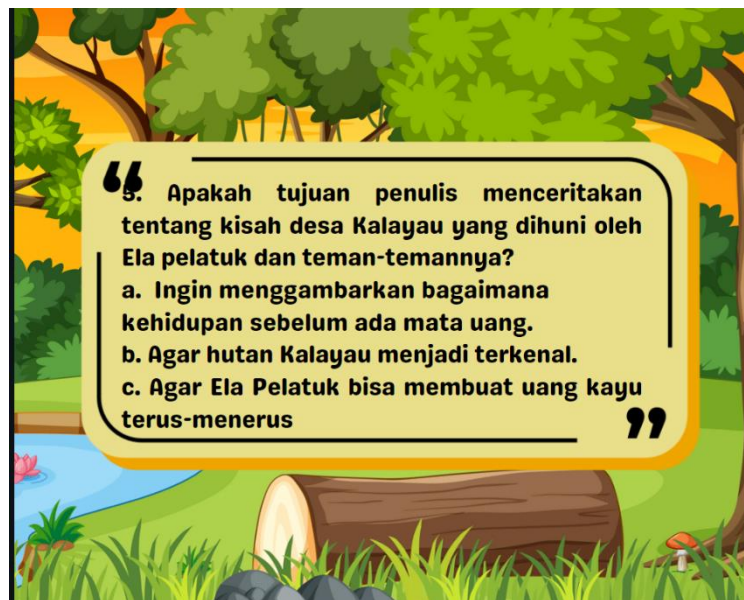
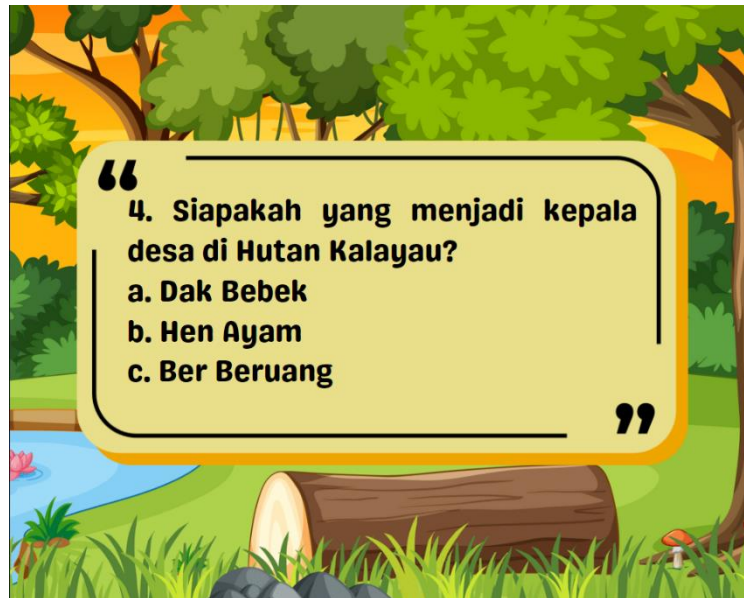












RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Violitha Ramadhanianti Wibowo lahir pada tanggal 23 November 2001 di Kabupaten Magetan tepatnya di Dusun Klaten Desa Puntukdoro, Kecamatan Plaosan, Kabupaten Magetan, Jawa Timur. Penulis adalah anak pertama dari dua bersaudara, pasangan dari Bapak Teguh Wibowo dan ibu Sumarmi. Peneliti menyelesaikan Pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri Plaosan 2 pada tahun 2014. Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Plaosan, Kecamatan Plaosan dan lulus pada tahun 2017. kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMA Budi Utomo Perak Jombang dan selesai pada tahun 2020, Pada tahun 2020 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi swasta, tepatnya di Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.