

**PENGEMBANGAN KOMIK SAINS DIGITAL  
BERBASIS *CASE BASED LEARNING*  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA  
DI KELAS V SEKOLAH DASAR**



*Intelligentia - Dignitas*

Oleh

**Dea Annisa**

**1107620026**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA  
UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Komik Sains Digital Berbasis *Case Based Learning* sebagai Media Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar  
Nama Mahasiswa : Dea Annisa  
Nomor Registrasi : 1107620026  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Tanggal Ujian : 6 Februari 2025

Pembimbing I

Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.  
NIP. 196610121993031003

Pembimbing II

Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd.  
NIP. 196809051993022002

**Panitia Ujian/Sidang Skripsi**

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		20 - 02 - 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		20 - 02 - 2025
Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd. (Ketua Sidang)***		17-02-2025
Dr. Dina Rahmi Darman, M.Pd. (Anggota)****		17-02-2025
Prof. Dr. Waluyo Hadi, M.Pd. (Anggota)****		20-02-2025

Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- \*\* Wakil Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta
- \*\*\* Ketua Sidang
- \*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

**PENGEMBANGAN KOMIK SAINS DIGITAL BERBASIS *CASE BASED LEARNING* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS V SEKOLAH DASAR**

(2025)

**Dea Annisa**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan komik sains digital berbasis *case based learning* sebagai media pembelajaran IPA untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan di SDN Manggarai 03 dengan melibatkan 34 peserta didik kelas V sebagai responden. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menghasilkan produk akhir berupa komik sains digital. Uji validasi produk dilakukan dengan melibatkan tiga orang ahli validator dan uji coba produk dilaksanakan dalam tiga tahap dengan melibatkan peserta didik. Hasil uji validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase sebesar 96,25%, ahli materi memperoleh skor persentase sebesar 89,06%, dan ahli bahasa memperoleh skor persentase sebesar 94,23%. Rata-rata skor persentase dari uji validasi ahli adalah 93,18% dengan kategori "sangat baik". Uji coba produk yang melibatkan peserta didik pada tahap *one to one* memperoleh skor persentase sebesar 93,33%, tahap *small group* memperoleh skor persentase sebesar 94,38%, dan tahap *field test* memperoleh skor persentase sebesar 90,76%. Rata-rata skor persentase yang diperoleh dari uji coba produk dengan peserta didik adalah 92,82%, yang juga termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan hasil penelitian tersebut, komik sains digital berbasis *case based learning* dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA di kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik sains digital, *Case Based Learning*, Pembelajaran IPA.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL SCIENCE COMICS BASED ON CASE  
BASED LEARNING AS A SCIENCE LEARNING MEDIA IN GRADE V OF  
ELEMENTARY SCHOOL**

**(2025)**

**Dea Annisa**

**ABSTRACT**

*This study aims to develop and produce a digital science comic based on case-based learning as a science learning medium for fifth-grade elementary school students. The research was conducted at SDN Manggarai 03, involving 34 fifth-grade elementary school students as respondents. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques included observation, interviews, and questionnaires. The data analysis technique used was descriptive quantitative analysis. This study resulted in a final product in the form of a digital science comic. Product validation tests were conducted involving three expert validators, and product trials were carried out in three stages involving students. The results of the validation test by media experts showed a percentage score of 96,25%, material experts scored 89,06%, and language experts scored 94,23%. The average percentage score from the expert validation tests was 93,18%, categorized as "very good". Product trials involving students in the one-to-one stage obtained a percentage score of 93,33%, the small group stage scored 94,38%, and the field test stage scored 90,76%. The average percentage score obtained from the product trials with students was 92,82%, which is also categorized as "very good". Based on these findings, the digital science comic based on case-based learning is deemed suitable for use as a science learning medium for fifth-grade elementary school students.*

*Keywords: Digital Science Comic, Case Based Learning, Science Learning.*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dea Annisa

No. Registrasi : 1107620026

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Komik Sains Digital Berbasis *Case Based Learning* sebagai Media Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/ pengembangan pada bulan Mei 2024 - Januari 2025
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 25 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Dea Annisa

# LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dea Annisa  
NIM : 1107620026  
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : dea.annisa034@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Komik Sains Digital Berbasis Case Based Learning  
Sebagai Media Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Januari 2025

Penulis

( Dea Annisa )  
nama dan tanda tangan

## MOTTO

“Tidak ada yang dapat mencegah takdir, kecuali doa. Tidak ada yang dapat menambah umur seseorang, kecuali perbuatan baik.”

*(HR. Al Hakim)*

“Tidak ada balasan bagi kebaikan selain kebaikan (pula).”

*(QS. Ar-Rahman: 60)*

“Barangsiapa bertakwa kepada Allah, niscaya Dia akan memberikan jalan keluar baginya dan memberinya rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka.”

*(QS. At-Talaq: 2-3)*



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta ridha-Nya yang senantiasa mengiringi setiap langkah dalam kehidupan. Penyusunan skripsi ini tidaklah mudah jika tanpa izin Allah SWT serta dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan skripsi ini kepada:

Pertama, kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Joni Adam dan Ibu Suratiningsih. Terima kasih atas doa yang tiada putus, kasih sayang yang teramat tulus, motivasi yang tak pernah surut, serta dukungan yang senantiasa mengiringi setiap langkah saya. Perjuangan dan pengorbanan yang tiada henti dari Bapak dan Ibu menjadi alasan utama saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kedua, kepada kakak-kakak saya, Febri Irvani dan Alfadillah. Terima kasih atas doa, motivasi, dan dukungan tanpa henti yang menguatkan saya selama proses penyusunan skripsi ini. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Ketiga, kepada dosen pembimbing saya, yaitu Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd dan Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. Saya sampaikan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam atas ilmu, arahan, serta bimbingan yang telah diberikan sepanjang proses penyusunan skripsi ini.

Keempat, kepada teman-teman kelas C, teman-teman seperjuangan di prodi PGSD angkatan 2020, dan seluruh teman dekat saya. Secara khusus, saya sampaikan terima kasih kepada Anita Khoerunnisa, Hanisya Nurul, Radhiyyah Zharifah, Riliana Andriani, Rheina Putri, Rahmah Hasna, Indah Putria, Putri Harianti, Pinasti Putri, Resti Nugrahaning, Nadia Virdha, serta teman-teman kelompok PKM SDN Manggarai 03 yaitu Intan Lestari, Meliyana Putri, Nurul Zahro, dan Vera Stela, atas kebersamaan, doa, dukungan, dan berbagai bantuan sejak awal penyusunan proposal hingga terselesaikannya skripsi ini.

Kelima, kepada diri saya sendiri, Dea Annisa. Terima kasih telah bertahan, terus melangkah meski sempat diliputi keraguan, dan menyelesaikan setiap proses ini dengan izin dan pertolongan Allah SWT. Semoga ini menjadi pengingat bahwa setiap perjuangan yang dijalani dengan kesabaran akan membuahkan hasil.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, karunia, serta ridha-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dengan judul penelitian “Pengembangan Komik Sains Digital Berbasis *Case Based Learning* sebagai Media Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar”.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi.

Pertama, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd selaku pembimbing I dan Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, masukan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Kedua, kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, terima kasih kepada Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Prof. Dr. Herlina, M.Pd selaku Penasihat Akademik yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya kepada peneliti selama masa studi.

Keempat, kepada Ibu Nurhayati, S.Pd., M.Pd selaku kepala SDN Manggarai 03, Ibu Rice Nurahmi selaku guru kelas V SDN Manggarai 03, dan peserta didik kelas V SDN Manggarai 03 yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian dan berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian ini.

Kelima, kepada Bapak Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd selaku dosen ahli media, Ibu Susi Winarni, M.Pd selaku dosen ahli materi, dan Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd selaku dosen ahli bahasa yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti.

Keenam, ucapan terima kasih yang mendalam kepada keluarga tercinta, terutama kepada kedua orang tua peneliti, Bapak Joni Adam dan Ibu Suratiningih,

serta kakak-kakak peneliti, Febri Irvani dan Alfadillah, yang senantiasa memberikan doa dan dukungan tanpa henti selama proses penyusunan skripsi ini.

Ketujuh, ucapan terima kasih kepada teman-teman seperjuangan peneliti yang telah kebersamai perjalanan dan perjuangan peneliti, turut memberikan doa, dukungan, serta berbagai bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

Demikian yang dapat peneliti sampaikan, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta. Terima kasih.

Jakarta, 25 Januari 2025

Peneliti,

Dea Annisa



## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	ii
ABSTRAK.....	iii
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	vi
MOTTO .....	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	8
D. Perumusan Masalah .....	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORETIS.....</b>	<b>10</b>
A. Kajian Teori .....	10
1. Media Pembelajaran.....	10
2. Media Komik Sains Digital.....	17
3. Model <i>Case Based Learning</i> .....	26
4. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar.....	31

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .....	37
B. Hasil Penelitian yang Relevan .....	40
C. Kerangka Konsep Pengembangan .....	43
D. Rancangan Model .....	45
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
A. Tujuan Penelitian .....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Metode Penelitian .....	48
D. Prosedur Pengembangan .....	49
1. Tahap Analisis ( <i>Analyze</i> ) .....	50
2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	51
3. Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	52
4. Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ) .....	52
5. Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	52
E. Teknik dan Instrumen Penelitian .....	53
1. Teknik Pengumpulan Data .....	53
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	54
F. Komik Sains Digital Berbasis <i>Case Based Learning</i> Sebagai Media Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar .....	59
1. Definisi Konseptual .....	59
2. Definisi Operasional .....	60
G. Teknik Analisis Data .....	60
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>62</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	62
B. Nama Produk .....	78
C. Karakteristik Produk .....	78

D. Analisis Data.....	79
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	89
F. Pembahasan.....	90
G. Keterbatasan Penelitian.....	94
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN .....</b>	<b>96</b>
A. Kesimpulan .....	96
B. Implikasi .....	97
C. Saran .....	98
DAFTAR PUSTAKA .....	100
LAMPIRAN.....	106
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	167



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka .....	35
Tabel 2. 2 Rancangan Model Komik Sains Digital.....	46
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Instrumen Observasi.....	55
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	55
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	55
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Uji Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Uji Validasi Ahli Materi .....	56
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Uji Validasi Ahli Bahasa .....	57
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Uji Coba Peserta Didik .....	58
Tabel 3. 8 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert .....	61
Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan.....	61
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka .....	65
Tabel 4. 2 Tabel <i>Storyline</i> Komik <i>Case Based Learning</i> .....	65
Tabel 4. 3 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Ahli Media .....	73
Tabel 4. 4 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Ahli Materi .....	73
Tabel 4. 5 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Ahli Bahasa .....	74
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba <i>One to One</i> .....	75
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	76
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	76
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi Uji Validasi Ahli.....	77
Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik.....	77
Tabel 4. 11 Kategori Kelayakan.....	80
Tabel 4. 12 Analisis Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	80
Tabel 4. 13 Analisis Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	81
Tabel 4. 14 Analisis Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa .....	83
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Saran Perbaikan Validator .....	85
Tabel 4. 16 Analisis Hasil Uji Coba <i>One to One</i> .....	85
Tabel 4. 17 Analisis Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	86
Tabel 4. 18 Analisis Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	87
Tabel 4. 19 Respons Uji Coba Pengguna.....	88
Tabel 4. 20 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Validasi Ahli .....	88

Tabel 4. 21 Hasil Analisis Data Rekapitulasi Uji Coba Peserta Didik ..... 88



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Organ-Organ Pada Sistem Pernapasan Manusia.....	36
Gambar 2. 2 Kerangka Konsep Pengembangan.....	44
Gambar 3. 1 Pengembangan Model ADDIE .....	50
Gambar 4. 1 Tampilan Desain Karakter .....	67
Gambar 4. 2 Pembuatan Alternatif Sketsa Cover .....	68
Gambar 4. 3 Pembuatan Storyboard .....	68
Gambar 4. 4 Pembuatan Line Art .....	69
Gambar 4. 5 Tampilan Sampul Komik .....	70
Gambar 4. 6 Tampilan Identitas Komik dan Pengantar.....	70
Gambar 4. 7 Tampilan Sinopsis dan Petunjuk Penggunaan .....	70
Gambar 4. 8 Tampilan Peta Pembelajaran.....	71
Gambar 4. 9 Tampilan Pengenalan Tokoh dan Isi Cerita .....	71
Gambar 4. 10 Tampilan Kuis .....	72
Gambar 4. 11 Tampilan Profil Penyusun.....	72
Gambar 4. 12 Tampilan Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Media .....	81
Gambar 4. 13 Tampilan Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	83
Gambar 4. 14 Tampilan Perbaikan Berdasarkan Saran Ahli Bahasa.....	84
Gambar 4. 15 Tampilan Mengakses Komik Sains Digital.....	89
Gambar 4. 16 Tampilan QR Code Komik Sains Digital.....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Observasi.....	107
Lampiran 2 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru .....	110
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	113
Lampiran 4 Instrumen Uji Validasi Ahli Media .....	120
Lampiran 5 Instrumen Uji Validasi Ahli Materi.....	124
Lampiran 6 Instrumen Uji Validasi Ahli Bahasa.....	127
Lampiran 7 Hasil Uji Validasi Ahli Media .....	130
Lampiran 8 Hasil Uji Validasi Ahli Materi.....	135
Lampiran 9 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa.....	140
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media.....	145
Lampiran 11 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi .....	146
Lampiran 12 Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Bahasa .....	147
Lampiran 13 Instrumen Uji Coba One to One, Small Group, dan Field Test ....	148
Lampiran 14 Hasil Penilaian Uji Coba One to One .....	151
Lampiran 15 Hasil Penilaian Uji Coba Small Group.....	154
Lampiran 16 Hasil Penilaian Uji Coba Field Test .....	157
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba One to One.....	160
Lampiran 18 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Small Group.....	161
Lampiran 19 Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba Field Test .....	162
Lampiran 20 Dokumentasi Uji Coba Produk Kepada Peserta Didik.....	164
Lampiran 21 Surat Permohonan Izin Penelitian .....	165
Lampiran 22 Surat Keterangan Penelitian Sekolah .....	166