

**PENGEMBANGAN *E-COMIC* NUSARIMBA
BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DALAM
PEMBELAJARAN IPS**



Oleh:

AURAH JAUHARA ALI

1107622118

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SKRIPSI

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

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2026

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

Judul : Pengembangan *E-Comic* NusaRimba Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPS

Nama Mahasiswa : Aurah Jauhara Ali

Nomor Registrasi : 1107622118

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Ujian : 9 Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II



Indah Wardatussa'idah, M.Pd.

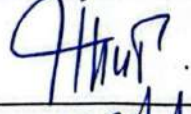
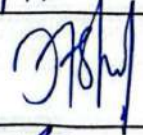
NIP. 199505252024212001



Dr. Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd.

NIP. 198903142023211016

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggungjawab)*		27 - 7 - 2026
Karta Sasmita, S.Pd. M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggungjawab)**		27 - 7 - 2026
Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd. (Ketua Sidang)***		15 - 7 - 2026
Yustia Suntari, S.Pd., M.Pd. (Anggota)****		16 - 7 - 2026
Prof. Dr. Ika Lestari, S.Pd., M.Si. (Anggota)****		15 - 7 - 2026

Catatan

- * Dekan FIP UNJ
- ** Wakil Dekan FIP UNJ
- *** Ketua Sidang
- *** Dosen Penguji

PENGEMBANGAN *E-COMIC* NUSARIMBA BERBASIS *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V DALAM PEMBELAJARAN IPS
(2026)

Aurah Jauhara Ali

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan media pembelajaran NusaRimba berupa *e-comic* berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada materi Keanekaragaman Hayati dan Persebarannya di Indonesia untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase sebesar 95% dari ahli media, 92,5% dari ahli bahasa, dan 100% dari ahli materi dengan kategori sangat layak. Selain itu, respons guru memperoleh persentase 95%, sedangkan respons peserta didik pada tahap *one-to-one*, *small group*, dan *field test* masing-masing sebesar 90%, 93,75%, dan 87,97% dengan kategori sangat layak. Hasil uji efektivitas menunjukkan rata-rata nilai *N-Gain* sebesar 0,52 yang termasuk kategori sedang. Dengan demikian, media pembelajaran NusaRimba berupa *e-comic* berbasis CTL dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar untuk membantu peserta didik memahami materi keanekaragaman hayati dan persebarannya di Indonesia secara lebih kontekstual dan bermakna.

Kata Kunci: *E-comic*, NusaRimba, *Contextual Teaching and Learning*, IPS.

Intelligentia - Dignitas

**DEVELOPMENT OF A CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING-
BASED NUSARIMBA E-COMIC TO IMPROVE FIFTH-GRADE
STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN SOCIAL STUDIES LEARNING**

(2026)

Aurah Jauhara Ali

ABSTRACT

This study aimed to develop and determine the feasibility of NusaRimba, a Contextual Teaching and Learning (CTL)-based e-comic learning media, on the topic of Biodiversity and Its Distribution in Indonesia for fifth-grade elementary school students. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The validation results indicated that the media achieved a score of 95% from media experts, 92.5% from language experts, and 100% from subject matter experts, all categorized as highly feasible. In addition, teacher responses reached 95%, while student responses in the one-to-one, small group, and field test stages were 90%, 93.75%, and 87.97%, respectively, all within the highly feasible category. The effectiveness test results showed an average N-Gain score of 0.52, which falls into the moderate category. Therefore, the NusaRimba learning media in the form of a CTL-based e-comic is considered highly feasible for use in fifth-grade elementary school Social Studies learning to help students understand biodiversity and its distribution in Indonesia in a more contextual and meaningful way.

Keywords: *E-comic, NusaRimba, Contextual Teaching and Learning, Social Studies.*

Intelligentia - Dignitas

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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

Nama : Aurah Jauhara Ali
No. Registrasi : 1107622118
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan *E-Comic* NusaRimba Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPS”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan April-Juli 2026.
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, 22 Juli 2026

Yang membuat pernyataan,



Aurah Jauhara Ali



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

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Aurah Jauhara Ali
NIM : 1107622118
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat email : aurahjauharaali@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 E-Comic Nusa Rimba Berbasis Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPS

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 izin 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, 22 Juli 2026

Penulis

(Aurah Jauhara Ali)
nama dan tanda tangan

MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا

“Allah doesn’t burden a soul beyond that it can bear.”

(QS. Al- Baqarah : 286)

وَيَمْكُرُونَ وَيَمْكُرُ اللَّهُ وَاللَّهُ خَيْرُ الْمَكْرِينَ

“They planned, but Allah also planned. And Allah is the best of planners.”

(QS. Al-Anfal : 30)

وَوَجَدَكَ ضَالًّا فَهَدَىٰ

“And He find you lost and guided you.”

(QS. Ad-Dhuha : 7)

“To life is to suffer, to survive is to find some meaning in the suffering.”

“And just like the moon, we must go through phases of emptiness to feel full again.”

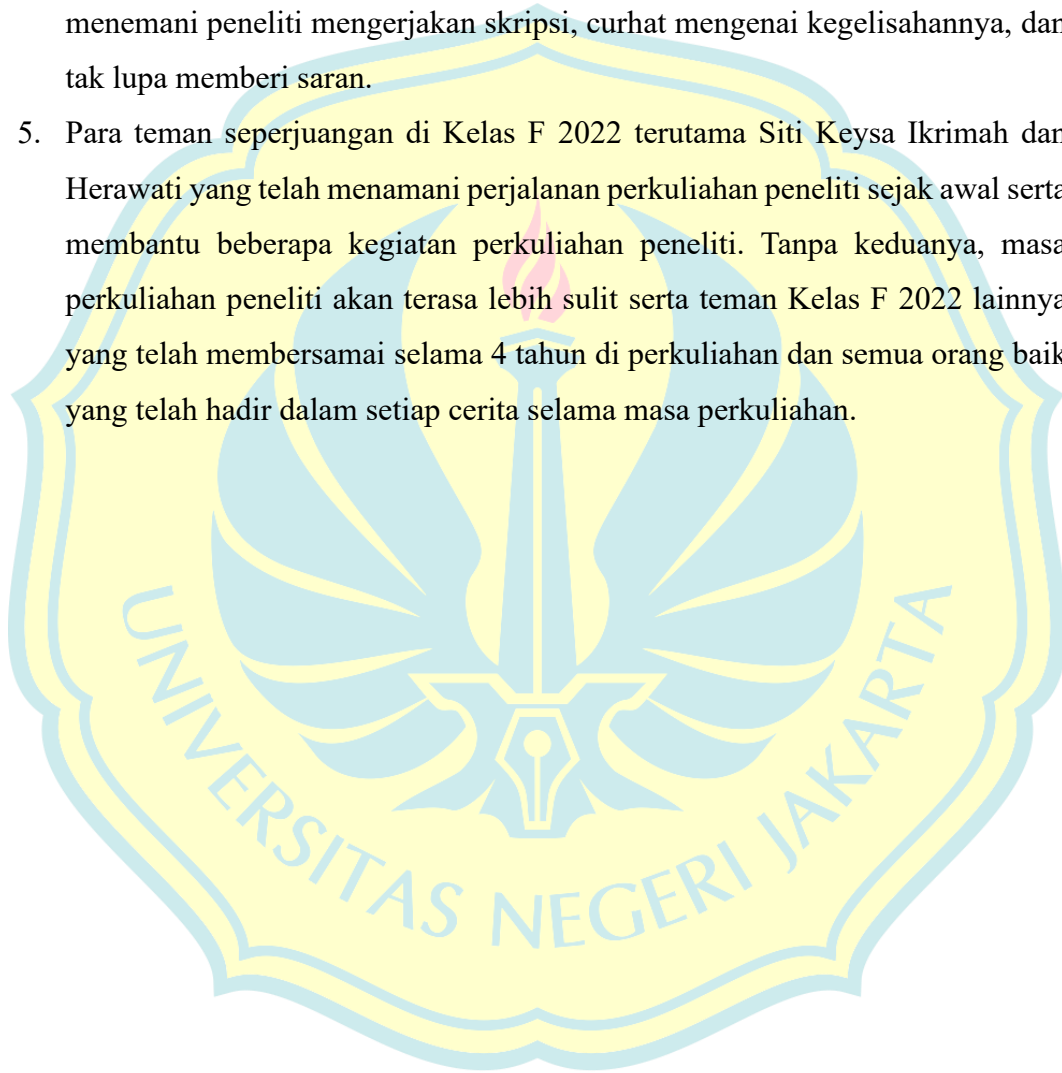
Intelligentia - Dignitas

LEMBAR PERSEMBAHAN

Segala puji hanya milik Allah Swt., Tuhan Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Atas limpahan rahmat, kasih sayang, pertolongan, serta ridha-Nya, setiap langkah yang terasa berat akhirnya mampu terlewati hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Tiada daya dan upaya tanpa izin-Nya. Semoga setiap proses yang telah dilalui menjadi amal baik, ilmu yang bermanfaat, dan langkah awal untuk terus memberikan manfaat bagi sesama. Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Mama dan Aba tercinta yang menjadi rumah pertama tempat doa-doa dipanjatkan dan harapan dititipkan. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah bertepe, pengorbanan yang tak pernah meminta balasan, serta kepercayaan yang selalu menguatkan langkah peneliti. Di setiap sujud, ada doa yang dilantunkan untuk keberhasilan peneliti. Tak lupa, keempat adik tersayang yang selalu membantu dan menghibur peneliti dengan semangat yang tak pernah luntur. Semoga karya sederhana ini menjadi salah satu wujud kebanggaan dan ungkapan terima kasih yang tak akan pernah mampu membalas seluruh cinta yang telah keluarga berikan.
2. Diriku sendiri. Terima kasih telah memilih bertahan ketika perjalanan terasa panjang, tetap melangkah meskipun sering dihampiri rasa lelah, ragu, bahkan ingin menyerah. Terima kasih telah percaya bahwa setiap proses memiliki waktunya sendiri, bahwa setiap air mata adalah bagian dari perjuangan, dan setiap kegagalan adalah pelajaran untuk menjadi lebih kuat. Hari ini bukanlah akhir dari perjalanan, Aurah! Kamu hebat! Ayo melangkah lebih jauh dan capai mimpimu untuk hidup lebih bahagia.
3. Sahabat-sahabat peneliti di kampus yaitu Dilla Aulia Ramadani, Salwa Kanahaya Saskiani, dan Adilah Riza Anindya yang selalu ada menemani peneliti dalam seluruh proses perkuliahan baik suka maupun duka tanpa mengeluh dengan mendengar segala curhatan peneliti terkait kebimbangan, ketidakyakinan, dan kegelisahan peneliti. Peneliti tidak dapat menyelesaikan penelitian ini tanpa adanya dukungan tanpa henti dari para sahabat yang memberikan kepercayaan kuat bahwa peneliti bisa melakukannya.

4. Sahabat-sahabat peneliti sejak MTsN yaitu Asyiffa Paramitha, Shafira Suherman, Zahra Ristianingsih Siregar, Fatmawati, Windy Fauziah, Siska Fitriyah, Salwa Atifatu Zahro, Asti Reyanda Huriyah, Amanda Sabrina Lasena, Imelda Fitriani, dan Nasywa Hernisa yang tetap memberikan dukungan walau dari jauh di berbagai Universitas berbeda serta meluangkan waktunya untuk menemani peneliti mengerjakan skripsi, curhat mengenai kegelisahannya, dan tak lupa memberi saran.
5. Para teman seperjuangan di Kelas F 2022 terutama Siti Keysa Ikrimah dan Herawati yang telah menemani perjalanan perkuliahan peneliti sejak awal serta membantu beberapa kegiatan perkuliahan peneliti. Tanpa keduanya, masa perkuliahan peneliti akan terasa lebih sulit serta teman Kelas F 2022 lainnya yang telah kebersamai selama 4 tahun di perkuliahan dan semua orang baik yang telah hadir dalam setiap cerita selama masa perkuliahan.



Intelligentia - Dignitas

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan *E-Comic* NusaRimba Berbasis *Contextual Teaching and Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V dalam Pembelajaran IPS.”** Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Skripsi ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan media dalam pembelajaran IPS di kelas V dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, inovatif dan menarik sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar. Penulis berharap media *e-comic* NusaRimba dapat membantu peserta didik memahami pembelajaran IPS khususnya materi Keanekaragaman Hayati dan Persebarannya di Indonesia secara lebih konkret dan kontekstual, meningkatkan hasil belajar, serta mendukung terciptanya *meaningful learning* bagi setiap peserta didik.

Penyusunan skripsi ini tentu tidaklah luput dari segala bantuan, bimbingan, serta dukungan dari beberapa pihak kepada penulis. Dengan rasa hormat, penulis haturkan banyak terima kasih kepada Ibu Indah Wardatussa'idah, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Dr. Chrisnaji Banindra Yudha, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 2 yang dengan sabar selalu meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan, saran, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd. selaku dosen penasihat akademik yang telah banyak memberikan semangat, motivasi, serta inspirasi kepada penulis untuk selalu memberikan yang terbaik dalam masa studi.

Penulis turut menyampaikan rasa terima kasih kepada Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta dan Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta seluruh dosen di Program Studi PGSD yang telah membimbing, membagikan pengetahuan, serta memberikan berbagai pengalaman berharga selama penulis menjalani proses perkuliahan di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam membantu proses penelitian, penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Lilie Setyorini, S. Pd. selaku Kepala Sekolah SD Bina Insani yang secara terbuka telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolahnya, serta Ibu Nina Kurniawati, S. Pd. SD. selaku Wali Kelas V yang selalu membantu penulis dalam melaksanakan penelitian. Terima kasih kepada seluruh peserta didik kelas V dan VI yang telah bekerja sama dan bersedia untuk menjadi subjek penelitian. Tak lupa rasa sayang dan terima kasih yang sangat besar, penulis berikan kepada orang-orang yang selalu setia di sisi penulis terutama kepada kedua orang tua, adik-adik, serta teman-teman dekat yang tak pernah lelah memberikan dukungan dan doa-doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kekurangan dan keterbatasan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan dasar dan pengembangan media pembelajaran.

Jakarta, 25 Juni 2026

Aurah Jauhara Ali

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG SKRIPSI	ii
ABSTRAK	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
MOTTO	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Kegunaan Hasil Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIK	10
A. Kajian Teoretik Berkaitan dengan Konsep yang akan Diteliti	10
1. Hakikat Media Pembelajaran	10
2. Hasil Belajar Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	16
3. Hakikat <i>E-Comic</i>	24
4. Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	29
5. Karakteristik Peserta Didik Kelas V	33
B. Hasil Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Konsep Pengembangan	40
D. Rancangan Model.....	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	48
A. Tujuan Penelitian.....	48
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	48
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	48

D. Prosedur Pengembangan	49
E. Instrumen Penelitian.....	55
F. Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	70
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan	70
1. Analisis (<i>Analyze</i>)	70
2. Desain (<i>Design</i>).....	76
3. Pengembangan (<i>Development</i>).....	95
4. Implementasi Terbatas (<i>Implementation</i>).....	117
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	126
B. Nama Produk.....	127
C. Karakteristik Produk	127
D. Analisis Data	130
E. Prosedur Pemanfaatan Produk	134
F. Pembahasan.....	135
G. Keterbatasan Penelitian.....	139
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	142
A. Kesimpulan	142
B. Implikasi.....	143
C. Saran.....	145
DAFTAR PUSTAKA.....	147
LAMPIRAN.....	156

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pemetaan Capaian Pembelajaran, Indikator Pembelajaran, dan Tujuan Pembelajaran	23
Tabel 2. 2 Storyboard E-comic NusaRimba.....	42
Tabel 3. 1 Bentuk Instrumen Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Guru	57
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Peserta Didik.....	58
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Ahli Media	59
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Ahli Bahasa	60
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Uji Ahli Materi.....	61
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respons Guru.....	62
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Instrumen Uji Perorangan, Uji Kelompok Kecil, dan Uji Lapangan.....	63
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Instrumen Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Kognitif.....	63
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrumen Pre-Test dan Post-Test Kemampuan Afektif	64
Tabel 3. 11 Kriteria Skala Likert.....	67
Tabel 3. 12 Kriteria Hasil Penilaian Kelayakan Media.....	68
Tabel 3. 13 Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	68
Tabel 3. 14 Kategori Hasil N-Gain	69
Tabel 4. 1 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Hasil Belajar Kognitif.....	74
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Hasil Belajar Afektif.....	75
Tabel 4. 3 Finalisasi Storyboard.....	79
Tabel 4. 4 Revisi E-Comic Berdasarkan Ahli Media	105
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	107
Tabel 4. 6 Revisi E-Comic Berdasarkan Ahli Bahasa.....	108
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa	112
Tabel 4. 8 Revisi E-Comic Berdasarkan Ahli Materi.....	114
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	114
Tabel 4. 10 Rekapitulasi Rerata Validasi Ahli.....	115
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Angket Respons Guru	116
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba One-to-One.....	118
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Small Group	119
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Field Test	120
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Rerata Hasil Uji Coba Peserta Didik.....	121
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Post-Test Hasil Belajar Kognitif	123
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Post-Test Hasil Belajar Afektif	124
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Pre-Test dan Post-Test.....	126
Tabel 4. 19 Penyajian Data Pengembangan E-Comic NusaRimba.....	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Konsep Pengembangan.....	41
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	50
Gambar 3. 2 Rencana Tampilan Karakter Utama	52
Gambar 3. 3 Rencana Tampilan Cover, Menu, dan E-comic di Canva	53
Gambar 3. 4 Logo Genially.....	54
Gambar 3. 5 Alur Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman	66
Gambar 4. 1 Tahap Sketching Karakter Utama.....	96
Gambar 4. 2 Tahap Outlining karakter Utama	96
Gambar 4. 3 Tahap Coloring Karakter Utama	97
Gambar 4. 4 Finalisasi Visual Karakter Utama.....	97
Gambar 4. 5 Proses Generate Gambar Karakter	98
Gambar 4. 6 Tampilan Desain E-Comic di Canva	99
Gambar 4. 7 Tampilan Karakter Adit, Laras, dan Sakha di E-Comic	100
Gambar 4. 8 Proses Export Desain Canva ke Genially.....	101
Gambar 4. 9 Tampilan Tombol Navigasi E-Comic	101
Gambar 4. 10 Proses Penambahan Animasi pada Elemen	102
Gambar 4. 11 Proses Penambahan Fitur Puzzle.....	102
Gambar 4. 12 Tampilan Quiz	103
Gambar 4. 13 Proses Penambahan Backsound	103
Gambar 4. 14 Tampilan Akhir E-Comic NusaRimba di Handphone	104

Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media E-Comic NusaRimba Berbasis CTL	156
Lampiran 2 Surat Izin Observasi Analisis Kebutuhan	161
Lampiran 3 Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan	162
Lampiran 4 Instrumen Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V dan VI	165
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V.....	167
Lampiran 6 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V.....	168
Lampiran 7 Instrumen Pre-Test dan Post-Test Hasil Belajar	169
Lampiran 8 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Hasil Belajar	175
Lampiran 9 Surat Permohonan, Keterangan & Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	177
Lampiran 10 Surat Permohonan, Keterangan & Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa	180
Lampiran 11 Surat Permohonan, Keterangan & Lembar Angket Validasi Ahli Materi	183
Lampiran 12 Lembar Angket Respons Guru	186
Lampiran 13 Surat Permohonan Izin Penelitian Skripsi.....	187
Lampiran 14 Surat Balasan Izin Penelitian Skripsi dari Sekolah	188
Lampiran 15 Instrumen & Hasil Uji Coba Media E-Comic NusaRimba Berbasis CTL pada Peserta Didik Kelas V SD Bina Insani.....	189
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Post-Test Hasil Belajar	195
Lampiran 17 Dokumentasi.....	197
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup.....	199

Intelligentia - Dignitas