

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya, Jakarta.
- Branch, R. M. (2009). *Intructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Cloud, S. M. (2008). *Membuat Komik Rahasia Bercerita dalam Komik Manga dan Novel Grafis*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ekayani, N. P. (2007). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Iniversitas Pendidikan Ganesha Singaraja 2 (1) 1-11, 2007*, 1-11.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: cv.literasi Nusantara Abadi.
- Kurnia, R. (2017). *Ngomik Yuk! Trik Asyik Buat ngomik*. Bandung: Bitread.
- Kustianingsari, N. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan 6 (2) 2015*, 1.
- Laily, I. F. (2014). Hubungan Kemampuan Membaca Pemahaman Dengan Kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar. *EduMa Vol.3 No. 1 Juli 2014*, 53.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan Vol 1 Nomor 2, Desember 2013*, 103.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Pres Group).
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan 8 (1), 2011*, 22.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurna Ekonomi & Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011*, 21.

- Nunu, M. (2012). Media Pembelajaran. *Jurnal Pemikiran islam Vol.37. No.1*, 27.
- Prihanto, D. A. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika 5 (1) 2018*, 79.
- Purwanto, D., & Yuliani . (2013). Pengembangan Media Komik Ipa Terpadu Tema Pencemaran Air. *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa Volume 01 Nomor 01 Tahun 2013*, 71-76, 1.
- Ramli, M. (2015). Media Pembelajaran dalam Persepektif Al-Qur'an dan Hadits. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan 13 (23) 133-134 2015*, 139-140.
- Riyana, C. (2012). Media Pembelajaran. Jakarta Pusat: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementrian Agama RI.
- Siagian, M. D. (2016). Kemampuan Koneksi Matematik Dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Mathematics Education and Science Vol. 2, No. 1, Oktober 2016*, 59.
- Sugiono. (2016). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta, Bandung.
- Sundayana, W. (2014). *Pembelajaran Berbasis Tema* . Pt. Glora Aksara Pratama.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran Unit 5*. Jakarta: Cv Wacana Prima.
- Widoyoko, E. P. (2020). *Teknik Penyusunan Inatrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah

Visi dan Misi SDN 2 Purwasari

VISI SDN PURWASARI

1. Menyiapkan Generasi yang memiliki potensi dibidang IMTAK
2. Membentuk Siswa Aktif, Kreatif dan Inovatif
3. Membangun citra Sekolah sebagai Mitra yang dapat dipercaya dimasyarakat

Misi merupakan kegiatan jangka panjang yang masih perlu diuraikan menjadi beberapa kegiatan yang memiliki tujuan lebih detil dan lebih jelas. Berikut ini jabaran tujuan yang diuraikan dari visi dan misi di atas.

1. Menyiapkan Generasi yang memiliki potensi dibidang IMTAK
2. Membentuk siswa Aktif, Kreatif. Dan Inovatif
3. Membangun citra Sekolah sebagai Mitra yang dapat dipercaya dimasyarakat

MISI SDN PURWASARI

1. Mampu menampilkan kebiasaan sopan santun dan berbudi pekerti sebagai cerminan akhlak mulia dan iman taqwa
2. Mampu mengaktualisasikan diri dalam berbagai seni dan olah raga, sesuai pilihannya
3. Mampu mendalami cabang pengetahuan yang dipilih
4. Mampu melanjutkan ke SMP/MTs terbaik sesuai pilihannya melalui pencapaian target pilihan yang ditentukan sendiri.
1. Mampu bersaing dalam mengikuti berbagai kompetisi akademik dan non akademik di
2. tingkat kecamatan, Kabupaten, propinsi, dan nasional.
6. Mampu memiliki kecakapan hidup personal, sosial, environmental dan pra-vocasional.

TUJUAN

SDN PURWASARI

1. Sekolah memiliki guru dan tenaga kependidikan yang kompeten, unggul dan berkompetitif
2. Semua kelas melakukan pendekatan pembelajaran aktif pada semua mata pelajaran
3. Sekolah memiliki tim olahraga, seni modern, seni tradisional dan seni islami yang dapat berkompetensi di tingkat provinsi
4. Terlaksananya program berbagai kegiatan keagamaan, seperti pengamalan sholat berjamaah, tadarus Alquran oleh siswa, bimbingan baca tulis Al-Quran, pesantren kilat, dan peringatan hari besar keagamaan
5. Merealisasikan kepedulian warga sekolah terhadap kesehatan, kebersihan dan keindahan lingkungan sekolah
6. Mewujudkan pengamalan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan dan Santun)
7. Merealisasikan jumlah sarana dan prasarana serta pemanfaatannya yang mendukung peningkatan prestasi akademik dan non akademik
8. Menjalani kerjasama dengan pihak stakeholder

DAFTAR TENAGA PEDIDIK DAN KEPENDIDIKAN
SD NEGERI 2 PURWASARI KECAMATAN CICURUG

Bulan : DESEMBER 2016

No	Nama Sekolah	Nama Kepala Sekolah dan Guru	NIP	Jenis Kelamin (Kode)	Tempat Lahir	Tanggal/Bulan/Tahun Lahir	Status Kepegawaian (kode)	Gol. Ruang (kode)	Tanggungan Keluarga		Masa Kerja		Th. Mulai bertugas sbg Guru WKS/KS	Ijazah Tertinggi			Tugas Pokok/Mata pelajaran yg diajarkan dan		Nomor unik pendidik dan tenaga kependidikan (NUPTK)	Sertifikasi			
									Istri/Suami	Anak	Seluruhnya	Sesuai SK		Tk. (kode)	Jurusan	Tahun	Mata Pelajaran/Tugas lain	Jam/Minggu		Tanggal dan Th	No SK Sertifikat Pendidik		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22		
1	SDN 2 Purwasari	Dedi Ahmad, S.Pd.SD.,MM	196107101981121003	L	Sukabumi	01-07-1961	PNS	IV b	1	2	36	00	28	00	1981	S2	MM	2014	Kasekdas	6	004273964020003	25/11/2011	1351102702620
2	SDN 2 Purwasari	Ety Nuryati	195910271979122002	P	Sukabumi	27/10/1959	PNS	IV a	1	2	37	01	30	00	1979	D2	PGSD	2000	Guru Kelas	26	235973763930004	25/11/2011	1351102702596
3	SDN 2 Purwasari	Lukman Amsori	196002041981091001	L	Cianjur	04/02/1960	PNS	IV a	1	2	35	03	28	00	1981	D2	PAI	1997	Guru PAI	30	753673863830000	29/12/2009	020912707595
4	SDN 2 Purwasari	Wisnu, S.Pd.I.	196106231982011002	L	Cirebon	23/06/1961	PNS	IV a	1	2	35	00	28	00	1982	S1	PAI	2002	Guru Kelas	28	395573964020001	30/05/2008	100702703250
5	SDN 2 Purwasari	Tita Juwita	196106151982042002	P	Sukabumi	15/06/1961	PNS	IV a	1	2	34	08	28	00	1982	D2	PGSD	1996	Guru Kelas	24	594773964130004	25/11/2011	11020602710240
6	SDN 2 Purwasari	Mamah Halimah, S.Pd.SD.	196206121983052002	P	Ciamis	12/06/1962	PNS	IV a	1	2	33	07	28	00	1983	S1	PGSD	2009	Guru Kelas	25	594474064230007	25/11/2010	351002704626
7	SDN 2 Purwasari	Yayat Supriatni, S.Pd.SD.	196604051991032008	P	Sukabumi	05/04/1966	PNS	IV a	1	2	25	08	20	00	1991	S1	PGSD	2009	Guru Kelas	27	673574464830001	17/09/2012	1351202702106
8	SDN 2 Purwasari	Jaya Supriadi, S.Pd.I.	196903131992031010	L	Sukabumi	13/03/1969	PNS	IV a	1	2	24	09	18	00	1992	S1	PAI	2009	Guru Kelas	27	964574764930006	17/09/2012	1351202702614
9	SDN 2 Purwasari	Encup Supendi	-	L	Bogor	08/07/1986	BPNS		1	1	11	05	11	01	2006	SMA	IPS	2005	Guru Mulok	24	304076266720000		
10	SDN 2 Purwasari	Agung Wibawa, S.E.	-	L	Sukabumi	30/07/1983	BPNS				07	09	07	05	2009	S1	Ekonomi	2008	Guru PJK	28	206276166311003		
11	SDN 2 Purwasari	Indri Maya Lestari, S.Pd.	-	P	Sukabumi	26/10/1983	BPNS		1	3	08	09	08	05	2008	S1	Pend. B. Ind	2010	Guru Kelas	28	1358761664300010		
12	SDN 2 Purwasari	Indri Anggraeni	-	P	Sukabumi	09-01-1994	BPNS				02	00	01	08	2015	SMA	IPS	2013	Guru Kelas	25	-		
13	SDN 2 Purwasari	Asep Supandi	-	L	Bogor	10-09-1996	BPNS				01	00	01	00	2016	SMA	IPS	2014	Guru Kelas	28	-		
14	SDN 2 Purwasari	Eutik Sukayasih	-	P	Sukabumi	05/06/1968	BPNS			3	11	02	10	09	2006	SD	-	1981	Penjaga	-	998774664830010		
15	SDN 2 Purwasari	Apin	-	L	Bogor	18/07/1961	BPNS		1	2	07	05	07	01	2010	SD	-	1975	Penjaga	-	-		

Daftar Pendidik dan Tenaga Kependidikan**SD NEGERI 2 PURWASARI**

Kecamatan Kec. Cicurug, Kabupaten Kab. Sukabumi, Provinsi Prov. Jawa Barat

Tanggal Unduh: 2018-06-17 21:28:35 Pengunduh: ENCUP SUPENDI (sdnduapuri@yahoo.com)

No	Nama	NUPTK	JK	Tempat Lahir	Tanggal Lahir	NIP	Status Kepegawaian	Jenis PTK		
									Gelar Depan	Gelar Belakang
1	AGUNG WIBAWA	2062761663110033	L	SUKABUMI	1983-07-30		Guru Honor Sekolah	Guru Mapel		S.Pd
2	DEDI AHMAD	0042739640200033	L	Bandung	1961-07-10	19610710198112100	PNS	Kepala Sekolah		S.Pd, M.Pd
3	Dwi Yani		P	Sukabumi	1993-06-04		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas		S.Pd
4	ENCUP SUPENDI	3040762667200003	L	BOGOR	1986-07-08		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas		
5	EUTIK SUKAYASIH		P	SUKABUMI	1968-06-05		Tenaga Honor Sekolah	Tenaga Administrasi Sekolah		
6	INDRI MAYA LESTARI	1358761664300013	P	SUKABUMI	1983-10-26		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas		S.Pd
7	JAYA SUPRIADI	9645747649300062	L	SUKABUMI	1969-03-13	19690313199203101	PNS	Guru Kelas		S.Pd.I
8	LUKMAN AMSORI	7536738638300002	L	CIANJUR	1960-02-04	19600204198109100	PNS	Guru Mapel		S.Pd.I
9	MAMAH HALIMAH	5944740642300072	P	CIAMIS	1962-06-12	19620612198305200	PNS	Guru Kelas		S.Pd
10	Tina Anugrah Maulina		P	Sukabumi	1993-09-02		Guru Honor Sekolah	Guru Kelas		S.Pd
11	TITA JUWITA	5947739641300042	P	SUKABUMI	1961-06-15	19610615198204200	PNS	Guru Kelas		M.E, M.E, M.E, S.Pd
12	WISNU	3955739640200012	L	CIREBON	1961-06-23	19610623198201100	PNS	Guru Kelas		S.Pd.I
13	YAYAT SUPRIATNI	6735744648300012	P	SUKABUMI	1966-04-05	19660405199103200	PNS	Guru Kelas		S.Pd

Rombongan Belajar**SD NEGERI 2 PURWASARI**

No	Nama Rombel	Tingkat Kelas	Jumlah Siswa			Wali Kelas	Kurikulum	Ruangan
			L	P	Total			
1	Kelas 1A	1	41	31	72	TITA JUWITA	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 1
3	Kelas 2	2	22	33	55	MAMAH HALIMAH	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 2
4	Kelas 3A	3	15	17	32	ETY NURYATI	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 3A
5	Kelas 3B	3	28	8	36	ASEP SUPANDI	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 3B
6	Kelas 4A	4	22	10	32	JAYA SUPRIADI	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 4A
7	Kelas 4B	4	14	27	41	INDRI ANGGRAENI	Kurikulum SD 2013	Ruang Kelas 4B
8	Kelas 5A	5	17	15	32	YAYAT SUPRIATNI	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 5A
9	Kelas 5B	5	14	17	31	INDRI MAYA LESTARI	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 5B
10	Kelas 6A	6	16	16	32	WISNU	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 6A
11	Kelas 6B	6	28	21	49	ENCUP SUPENDI	Kurikulum SD KTSP	Ruang Kelas 6B

Nama Prasarana	Panjang	Lebar	Kondisi Kerusakan Prasarana (%)																	Persentase Tingkat Kerusakan (%)	Status kepemilikan						
			Pondasi	Sloof, Kolom, Balok	Plaster-Struktur	Kuda-kuda Atap	Kaso Atap	Berang Atap	Penutup atap/lisplang/talang	Rangka Plafon	Tutup Plafon	Bata Dinding	Plaster Dinding	Daun Jendela	Daun Pintu	Kusen	Tutup Lantai	Instalasi Listrik	Instalasi Air			Drainase	Finishing Struktur	Finishing Plafon	Finishing Dinding	Finishing Kusen, Pintu, Jendela	
1 Gudang	6	3	50	0	70	0	0	50	80	70	80	0	0	0	80	80	90	100	0	0	0	0	0	0	0	34,08	Milik
2 KM Guru	2	1,5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	50	0	70	60	0	0	0	0	0	0	0	11,88	Milik
3 KM Guru	2	1,5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,13	Milik
4 KM Siswa	2	1,5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,75	Milik
5 KM Siswa	2	1,5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	60	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,75	Milik
6 Mushola	5	4	40	0	0	70	80	0	69	0	0	40	70	0	80	75	0	88	0	0	0	0	0	0	0	24,06	Milik
7 Panggung Terbuka	7	5	30	50	80	20	60	0	90	0	0	0	90	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	27,23	Milik
8 Perpustakaan	7,5	7	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	29	30	0	30	0	20	0	0	0	0	0	0	0	3	Milik
9 Ruang Guru	7	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	0	10	0	20	0	0	0	0	0	0	0	1,53	Milik
0 Ruang Kelas 1	7,5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,39	Milik
1 Ruang Kelas 2	7,5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,08	Milik
2 Ruang Kelas 3A	7,5	7	0	0	0	30	0	0	0	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2,25	Milik
3 Ruang Kelas 3B	7,5	7	50	80	0	80	70	70	0	0	59	0	80	80	60	80	80	100	0	0	0	0	0	0	0	55,87	Milik
4 Ruang Kelas 4A	7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,13	Milik
5 Ruang Kelas 4B	7,5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,34	Milik
6 Ruang Kelas 5A	7,5	7	0	0	0	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0	50	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6,06	Milik
7 Ruang Kelas 5B	7	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	0	0	30	20	0	0	0	0	0	0	0	4,63	Milik
8 Ruang Kelas 6A	7,5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0,73	Milik
9 Ruang Kelas 6B	7,5	7	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	0	0	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0,36	Milik
0 Ruang Kepala Sekolah	6	4	20	0	0	30	0	0	40	0	20	0	30	0	20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7,3	Milik
1 Ruang UKS	4	3	0	0	0	40	30	40	60	80	0	30	70	30	40	30	80	0	0	0	0	0	30	0	0	23,21	Milik
2 Rumah Dinas Kepala Sekolah	7	6	70	60	0	80	0	0	70	40	50	0	10	30	70	0	80	0	50	0	0	0	0	0	0	44,75	Milik

Lampiran 2 Instrumen Observasi

Nama Mahasiswa : Eva
 NIM : H.1610046
 Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD
 Tempat Penelitian : SDN 2 Purwasari

Petunjuk:

Pengamatan yang dilakukan di dalam lingkungan pada waktu jam sekolah

Aspek Pertanyaan	Hasil Pengamatan
1. Keadaan Sarana dan Prasarana Sekolah	
1. Perpustakaan kondisi ruangan, memadai atau tidak ?	Perpustakaan dalam keadaan baik dan layak digunakan, memiliki meja khusus untuk membaca, serta buku-buku yang terawat dengan baik.
2. Ruang UKS, kondisi ruangan, memadai atau tidak ?	Ruang UKS terawat dan memadai dengan peralatan yang telah disesuaikan dengan fungsinya.
3. Alat Olahraga, kondisi serta memadai atau tidak ?	Alat-alat olah raga dengan kondisi yang baik serta layak digunakan.
4. Ruang kelas terdiri dari berapa ruangan, kondisi, serta layak atau tidak ?	9 ruang kelas dengan kondisi baik, kelas dengan jumlah siswa 53 per kelasnya.
5. Ruang kepala sekolah, kondisi serta memadai atau tidak ?	Ruangan kepala sekolah dalam keadaan baik serta layak digunakan, ruangan menyatu dengan ruang operator
6. Jumlah toilet siswa, guru serta kepala sekolah, memadai atau tidak ?	Jumlah toilet ada 3, guru ada 2, kepala sekolah 1, keadaan baik dan layak digunakan.
7. Tempat olah raga, keadaan serta layak digunakan atau tidak ?	2 lapangan terletak didepan kelas dan disamping balai desa, dalam keadaan baik dan layak digunakan
2. Upaya Yang Dilakukan Sekolah atau Guru	
8. Dalam bidang kurikulum	Kepala sekolah menggunakan kurikulum 2013 dari kelas 1 hingga kelas 6.
9. Penanganan peserta didik	Menyelesaikan permasalahan dengan cara musyawarah dan dengan sanksi educatif.
10. Pengembangan media pembelajaran	Dari observasi yang dilakukan belum adanya inovasi yang dilakukan karena proses pembelajaran masih menggunakan media buku tematik.
11. Model pembelajaran	Metode yang digunakan seperti metode ceramah, latihan dari buku tematik.
3. Aktifitas Siswa Dalam Pembelajaran	

12. Melakukan pengamatan terhadap objek pembelajaran	Beberapa siswa melakukan pengamatan terhadap materi yang disampaikan oleh guru.
13. Membaca materi dengan aktif	Sebagian siswa membaca dengan aktif meskipun ada hal yang mengganggu konsentrasi siswa.
14. Menyimak materi dengan aktif	Sebagian siswa menyimak materi meskipun sebagian tidak berkonsentrasi dengan materi.
15. Menyimak dengan aktif	Siswa menyimak dengan aktif meskipun kurang berkonsentrasi dan berbicara dengan temanya.
16. Mencoba mengerjakan soal	Siswa berlatih dan mencoba mengerjakan soal meskipun sebagian soal ada yang tidak difahami dengan baik, latihan soal terdapat pada buku tema.
17. Berpikir kritis dalam memecahkan masalah	Terdapat beberapa siswa yang menonjol di kelas dan selalu menjawab pertanyaan guru dengan aktif, tapi ada beberapa siswa yang kurang aktif cenderung hanya menyimak siswa lain yang lebih aktif
18. Menyimpulkan materi	Diakhir pelajaran siswa diminta guru untuk menyimpulkan materi yang telah dipelajari, dengan sesi tanya jawab.
4. Observasi Pembelajaran Dikelas	
19. Persiapan guru sebelum melakukan pembelajaran	Sebelum melakukan pembelajaran, guru menyiapkan RPP sehingga telah menguasai materi
20. Keterampilan guru dalam membuka pelajaran	Sebelum melakukan pembelajaran guru membukanya dengan berdoa, dilanjutkan literasi, absensi,
21. Keterampilan guru menyampaikan dan mengingatkan materi yang sebelumnya telah dipelajari	Sebelum guru masuk kedalam pelajaran, guru mengingatkan kembali pelajaran yang sebelumnya telah dipelajari, lalu menyampaikan materi yang akan dipelajari.
22. Keterampilan guru membuka pembelajaran	Guru membuka KBM dengan berdoa, menyanyikan lagu nasional, membaca hafalan surat pendek al-qur'an, literasi, absensi siswa, apersepsi.
23. Guru menanggapi pertanyaan siswa	Guru menanggapi dengan santun dan jelas.
24. Guru melakukan evaluasi pembelajaran	Evaluasi berupa penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan siswa.
25. Guru menutup pembelajaran	Pembelajaran ditutup dengan kesimpulan hasil belajar, guru memberikan penguatan dan refleksi, berdoa dan salam.

Lampiran 3 Pedoman Wawancara Untuk Siswa (Analisis Kebutuhan Untuk Media)

Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari
 Alamat Sekolah : kp. Purwasari rt.02/04
 Nama Guru : Dava Alviansyah (siswa Kelas II)
 Hari/tanggal wawancara :

Daftar Pertanyaan	Jawaban Siswa
1. Pada buku tema, ada berbagai pelajaran, apakah matematika adalah salahsatunya ?	Iya bu, matematika ada
2. Menurut adik-adik, bagai manakah pelajaran matematika itu ?	Pelajaran matematika bikin ngantuk, soalnya harus banyak ngitung jadi cepat bikin bosan
3. Didalam matematika ada materi bangun datar, apakah adik-adik menyukai materi bangun datar ?	Tidak suka
4. Apakah ibu guru suka memakai media pembelajaran ?	Jarang bu, tidak setiap hari pake mediapembelajaran
5. Bagai mana cara ibu guru mengajar pelajaran matematika?	Menerangkan seperti biasa, bercerita, bertanya, sama ngisi soal.
6. Media pembelajaran apa yang pernah ibu guru gunakan pada pelajaran matematika ?	Buku, sama foto bentuk-bentuk kotak, segitiga, lingkaran.
7. Dengan ibu guru menjelaskan materi bangun datar dengan media yang ibu berikan, apakah adik-adik faham ?	Tidak begitu faham, gambarnya terlalu kecil di pajang dipapan tulis
8. Saaf ibu guru menjelaskan, apa yang adik-adik rasakan ?	Agak bosen bu, kadang lebih asik ngobrol sama teman
9. Jika ibu guru menggunakan media pembelajaran, media apa yang adik-adik inginkan ?	Buku tapi dibanyakin gambar banyak warna, kalau bisa belajar ada video nya juga

Simpulan :

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 orang siswa, Kelas II SDN 2 Purwasari, dapat disimpulkan bahwa pelajaran matematika khususnya materi bangun datar kurang diminati dan lumayan sulit untuk difahami oleh siswa. Pada proses pembelajaran guru masih menggunakan metode ceramah, hal ini membuat siswa merasa bosan dan tidak fokus dengan materi yang tengah dipelajari. Hal itu disebabkan karena siswa tidak dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat membantu siswa memahami konsep abstrak tersebut.

Lampiran 4 Pedoman Wawancara untuk Guru (Analisis Kebutuhan Untuk Media)

Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari
 Alamat Sekolah : Kp. Purwasari rt.02/04
 Nama Guru : Ibu Mamah S.Pd (Guru Wali Kelas II)
 Hari/tanggal wawancara :

Butir Pertanyaan	Jawaban Guru
1. Menurut ibu penggunaan media pembelajaran penting atau tidak ?	Tentu saja penting dengan memakai media, siswa dapat lebih memahami pelajaran.
2. Menurut ibu bagai mana pelajaran matematika khususnya materi bangun datar ?	Pelajaran matematika kurang diminati siswa, sangat jarang ada siswa yang menyukai pelajaran matematika, materi bangun datar hatu menggunakan gambaran pada siswa agar siswa dapat lebih memahami bentuk-bentu dan ruas garisnya.
3. Kenapa harus seperti itu bu?	Ada, beberapa anak yang kemampuannya berbeda-beda, jadi terkadang ibu harus mengulang kembali materi yang sudah dipelajari pada anak-anak yang pemahamannya lamban.
4. Bagai mana ketersediaan media pembelajaran matematika di sekolah ?	Kurang lengkap dan kurang memadai khususnya pada pelajaran matematika.
5. Media pembelajaran apa saja yang tersedia di kelas khususnya untuk pelajaran matematika ?	Cetakan bentuk-bentuk bangun datar yang terbuat dari gabus, gambar-gambar yang d print, benda yang sering ditemui disekitar trekait materi bangun datar, seperti jam, bola, buku, penggaris segi tiga dan lain-lain.
6. Apakah pada pelajaran matematika ibu memakai media pembelajaran ?	Hanya memakai buku paket, ceramah, dan bentuk-bentuk bangun datar yang dapat ditemukan di kelas.
7. Apakah ibu pernah berinovasi menciptakan media pembelajaran khususnya untuk pelajaran matematika ?	Sejaug ini belum.
8. Menurut ibu bagai mana materi bangu datar ?	Sebenarnya materi ini harus dibarengi dengan media agar siswa lebih faham.
9. Apakah dengan metode tersebut siswa akan tercipta hasil belajar siswa agar lebih baik ?	Tentu saja, karena dengan media pembelajaran siswa akan lebih semangat dan akan menarik minat belajar khususnya pada pelajaran matematika.

Simpulan : berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas II disimpulkan bahwa penyampaian materi bangun datar membutuhkan penunjang agar materi yang disampaikan tidak hanya dengan metode ceramah saja, siswa akan bosan dan jenuh dengan materi, hal ini akan dapat menyebabkan ketidak pemahaman terhadap pelajaran matematika khususnya materi bangun datar, maka media dan bersifat inovatif sangat diperlukan untuk proses pembelajaran dapat lebih menarik, dan membantu pemahaman siswa untuk memahami materi tersebut.

Lampiran 5 Storyboard Komik GEMA

KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
 “Menenal Bangun Datar”

HALAMAN PANEL	PANEL	KETERANGAN	DIALOG
Tampilan	-	Gema yang menggondong Embul ditemani keluarga bangun datar dengan latar belakang jendela, tanaman, lampum tumbler dan rak buku berlantai kayu.	
Kata Pengantar	Jilid ke 2	Ucapan terima kasih, pada semua pihak yang terlibat atas pembuatan buku komik GEMA	
Halaman 2 Daftar Isi	-	-	
Halaman 3 Perkenalan	-	Nama-nama tokoh yang ada dalam cerita : Gema Siswa Kelas 2 Embul Kucing Pintar Segi Empat Segi Tiga Lingkaran Segi Lima	
Halama 4 Prolog	1	Menjelaskan kondisi langit yang mendung, dan rencana esoknya yang akan pergi ke kebun nenek	
Halaman 5		Kondisi awan yang mendung	
Halaman 6 Bertemu Dengan Keluarga Segi tiga		Berisi indikator dan tujuan	
Halaman 7	Panel 1	Suara gemuruh langit yang akan turun hujan,	
	Panel 2/3	Gema yang terbangun karena suara kilat	Gema : “astahgfirullah, suara kilatnya kencang sekali, apakah hari ni akan turun hujan ?
	Panel 4	Embul yang masih tertidur	

		pulas walau suara kilat sangat kencang	
Halaman 8	Panel 1	Gema mengambil air wudhu untuk melakukan shalat subuh	
	Panel 2	Gema menuju mushola	Gema : “alhamdulillah”
	Panel 3	Gema melakukan shalat subuh dengan khusu	
Halaman 9	Panel 1	Gema kesal karena Embul belum bangun dari tidurnya	Gema : “kenapa embul belum keliatan ya, pasti embul masih tidur”.
	Panel 2/3	Gema memandangi embul yang masih tidur pulas	Gema : “benar saja kan ?, kalau begitu aku akan membangunkannya dengan alat pengeras suara”.
	Panel 4	Gema membangunkan embul dengan alat pengeras suara	Gema : “bangun embul sudah pagi”.
Halaman 10	Panel 1	Embul yang terkejut lalu menangis	Embul : “astahgfirullah kaget tau”. Gema : “ habisnya kamu sulit sekali untuk bangun”.
	Panel 2	Gema menakuti embul bahwa hri ini akan turun hujan, embulpun terkejut	Gema : “kalau kamu terus-terusan bangun siang nanti keburu turun hujan loh”. Embul : “apa ? hari ini akan turun hujan ?”.
	Panel 3	Lalu gema mengajak embul untuk ke ruang perpustakaan	Gema : “ mungkin saja hari ini akan turun hujan, nah jika itu terjadi sebagai gantinya ayo kita membaca sesuatu di ruangan perpustakaan. Embil : “tapi aku tidak suka membaca buku, aku hanya aku ingin ke kebun nenek”.
Halaman 11	Panel 1/2	Gema mengajak embul membersihkan diri sebelum melakukan kegiatan apapun	Gema : “ sebelum melakukan kegiatan apapun kita harus membersihkan diri dahulu agar tubuh bersih dan sehat”.

			Embul : “kenapa harus seperti itu? Dan kenapa sabun yang digunakan untuk membersihkan ?”.
	Panel 3	Gema yang sedang sikat gigi	Gema : “Dengan kita rajin mandi maka kita akan terhindar dari kuman penyakit yang bisa membuat kita sakit, dengan menggunakan sabun maka badan kita akan bersih dari kuman penyakit”.
Halaman 12	Panel 1	Gema dan embul selesai mandi	Gema ; “ alhamdulillah, setelah mandi tubuh menjadi segar, sekarang waktunya sarapan”. Embul : “ayo makan”
	Panel 2	Gema dan Embulduduk di meja makan dan sarapan	Gema : “dipagi hari alangkah baiknya, sebelum melakukan aktifitas, tenagamu harus diisi dengan sarapan”. Embul : “selamat makan”.
	3 Panel	Gema mengajak Embul ke ruang baca	Gema : “nah sekarang kita selesai sarapan, jadi ayo kita ke ruang baca untuk membaca sesuatu”.
Halaman 13	Panel 1/2	Gema duduk dan membaca sesua, sedangkan embul hanya ingin bermain	Embul : “Gema aku sedang tidak ingin membaca apapun, aku hanya ingin bermain”.
	Panel 3	Keadaan hujan di luar rumah	Suara kilat
	Panel 4	Embul yang terus memaksa Gema untu bermain dan tidak ingin membaca,	Embul : “aku sungguh tidak suka membaca”. Gema : “padahal dengan kita membaca, maka kita akan mendapatkan pengetahuan yang belum kita dapatkan sebelumnya”.

Halaman 14	Panel 1/2	Embul yang terus memohon untuk mengajaknya bermain pada Gema, membuat Gema kesal,	Gema : “hmmm.. baiklah aku akan mengajakmu bermain sesuatu, tapi aku tidak akan melakukannya jika kamu sama sekali tidak mau membaca sesuatu”. Embul : “baiklah kalau begitu aku akan membaca buku”.
	Panel 3	Kemudian Embul membaca buku walaupun ia tidak suka membaca	Embul : “baiklah kalau begitu aku akan membaca sesuatu”.
Halaman 15	Panel 1	Gema yang senang embul mau membaca sesuatu lantas mengajak Embul untuk mencari sesuatu yang berbentuk kotak berwarna coklat.	Gema : “ Nah karena embul sudah mau membaca sesuatu, aku akan mengajak Embul untuk bermain dengan Keluarga Bangun datar, tapi sebelum itu ayo temukan dahulu kotak yang berwarna coklat”. Embul : “Ayo kita cari”.
	Panel 2	Dengan latar belakang buku-buku yang menumpuk terdapat kotak berwarna coklat yang dicari Embul dan Gema.	Gema : “apakah kamu melihat kotak berwarna coklat ?”. Embul : “ ya aku melihatnya”.
	Panel 3	jengjreeeng	Gema : “agus sudah ketemu”.
Halaman 16	Panel 1	Gema membawa kotak yang berisi keluarga bangun datar.	Gema : “wah hebat Embul berhasil menemukannya”. Embul : “aku ingin melihatnya”.
	Panel 2	Embul dan Gema membuka kotak tersebut.	Embul : “kira-kira bagaimana dengan isinya ya?”. Gema : “kalau begitu ayo kita buka kotaknya”.
	Panel 3	Isi kotak	Gema : “ini dia keluarga

			bangun adatar”.
Halaman 17	Panel 1/2	Embul terlihat bersemangat	Embul : “salah satu dari mera aku seperti pernah melihat pada keset”. Gema : “ya... kamu benar, yang kamu kasud adalah persegi panjang”
	Panel 3	Embul mulai penasaran dan bertanya pada Gema	Embul : “Tapi apa itu bangun datar?”. Gema : “Kalau begitu akan aku beri tahu tapi duduk yang manis ya”.
	Panel 4	Gema menjelaskan apa itu bangun datar	Gema : “Nah selain persegi, segi tiga, lingkaran, juga ada segi lima”. Embul : “Bolehkah aku lebih mengenal mereka lagi?”.
Halaman 18	Panel 1	Gema mengajak Embul mengenal keluarga bangun datar lebih dekat lg	
	Panel 2	Embul dan keluarga bangun datar saling menyapa	Embul : “hallo teman-teman, aku Embul, senang bertemu dengan kalian”. Keluarga bangun datar : “hallo Embul kami adalah keluarga bangun datar senang bertemu denganmu”.
	Panel 3	Gema maminta keluarga bangun datar untuk menjelaskan masing-masing dari bentuknya.	Gema : “teman-teman bisakah kalian menjelaskan tentang bangun datar kepada embul?”. Keluarga bangun datar : “tentu saja gema”.
Halaman 19		Mengenal persegi empat	Berisi indikator dan tujuan
Halaman 20	Panel 1/2/3	Menyapa Gema dan Embul, dan menjelaskan tentang persegi empat, dan	Penjelasan materi persegi empat

		meminta untuk mencari benda-benda yang mirip dengan persegi 4.	
Halaman 21	Panel 1	Embul dan Gema yang masih belum memahami benda-benda yang mirip dengan persegi 4	Gema : “Aku tidak tahu, coba kamu yang jawab Embul”. Embul : “aku juga tidak tahu Gema”.
	Panel 2	Persegi empat mengajak Embul dan Gema untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam rumah.	Persegi : “kalau begitu, aku akan mengajak kalian untuk mengamati benda-benda yang ada di dalam rumah”.
	Panel 3	Kemudian mereka bertiga berkeliling rumah dan mengamati benda-benda yang ada di dalam rumah	Persegi : “coba perhatikan benda0benda ini, apakah ada yang terlihat seperti aku ?”.
Halaman 22	Panel 1	Embul yang pertama kali melihat benda-benda yang terlihat mirip dengan persegi 4.	Embul : “aku melihat layar komputer yang terlihat mirip denganmu.
	Panel 2	Gema juga melihat benda-benda yang terlihat persegi 4	Persegi : “ bagaimana denganmu Gema ? apa yang kamu temukan ?”. Gema : “aku melihat pas foto yang gterlihat mirip denganmu”.
	Panel 3	Jawaban mereka berdua tepat, lalu persegi 4 menjelaskan persamaan benda-benda yang mereka temukan didalam rumah.	
Halaman 23	Panel 1	Gema dan Embul terlihat senang	Gema dan Embul : “wah kita berhasil menjawabnya”.
	Panel 2	Persegi ikut senang karena mereka berdua menjawabnya dengan tepat	Persegi : “baiklah anak-anak pintar karena kalian telah menemukan persamaan benda-benda yang ada didalam rumah, kalian boleg bermain dengan segi tiga.

	Panel 3	Gema dan terlihat bersemangat.	Embul dan Gema : “ayo temui segi tiga”.
Halaman 24		Mengenal segi tiga	Berisi indikator dan tujuan
Halaman 25	panel 1	Segi tiga menyapa dan memperkenalkan diri kepada Embul dan Gema.	Segi tiga : “halo teman-teman, aku adalah segi tiga, apakah kalian siap mengenalku lebih jauh ?”.
	Panel 2	Embul dan Gema terlihat bersemangat.	Embul dan Gema : “tentu saja kami sangat bersemangat segi tiga”.
	Panel 3	Segitiga menjelaskan materi.	
Halam 26	Panel 1	Segi tiga meminta Gema dan Embul untuk mencari benda yang mirip dengan bentuk segi tiga	Seagi tiga : “benda apa saja yang mewakili bentuk segitiga ?”. Embul dan Gema : “ biarkan kami berfikir dulu”.
	Panel 3	Embul menunjukan benda yang mewakili bentuk segi tiga	Embul : “aku menemukan buah seangka, dan bentuk potongannya segi tiga, apakah jawabanku tepat ?”.
Halaman 27	Panel 1	Gemapun tidak mau kalah dari embul, kemudian ia menunjukan benda yang terlihat berbentuk segi tiga.	Gema : “lihat aku, aku menemukan penggais yang berbentuk segi tiga, jawabanku juga pasti tepat iya kan ?
	Panel 2	Embul merasa gema berlebihan, dan ia juga tidak mau kalah dengan temuannya.	Embul : “lihat ! lihat ! aku menemukan pizza bentuknya juga segi tiga, dan ini juga enak sekali”.
	Panel 3	Gema yang terlihat kesal karena yang Embul temukan hanya makanan yang enak.	Gema : “ kucing ini kenapa dari tadi yang ia tunjukan makana yang enak, sedangkan yang aku temukan benda-benda yang tidak dapat dimakan”.
Halaman 28	Panel 1	Segi tiga mencoba membuat mereka baikan	Segi tiga : “sudah kalian jangan bertengkar, jawaban kalian berdua sudah sangat benar, jadi ayo baikan”.
	Panel 2	Menjelaskan jawaban mereka yang sama-sama	

		tepat.	
	Panel 3	Kemudian Embul dan Gema perbaikan	
Halaman 29	Panel 1	Embul dan Gema telah memahami dan mengenal segi tiga serta benda-benda yang mewakili segi tiga	Embul dan Gema : “dan sekarang kami memahami segi tiga dan benda-benda yang mewakili bentuk segi tiga”.
	Panel 2	Segitiga berpamitan dan meminta lingkaran untuk menemani Embul dan Gema bermain	Segi tiga : “selanjutnya kalian akan berkenalan dengan lingkaran”.
	Panel 3	Gema dan Embul Berkenalan dengan lingkaran	Lingkaran : “haloo teman-teman aku adalah lingkaran, senang berkenalan dengan kalian”.
Halaman 30	Panel 1	Mengenal lingkaran	Berisi indikator dan tujuan
Halaman 31	Panel 1/2/3	Lingkaran memperkenalkan diri dan menjelaskan materi lingkaran dan benda-benda yang mewaliki lingkaran.	
Halam 32	Panel 1	Lingkaran meminta Gema dan Embul untuk mencari benda-benda yang ada dirumah yang mirip dengan lingkaran	Lingkaran : “cobalah kalian mencari benda-benda yang mewakili bentuk lingkaran yang ada di dalam rumah” Gema : “aku tahu, apakah bola termasuk lingkaran ?”.
	Panel 2	Lingkaran menjelaskan persamaan lingkaran dengan benda bola sepak	
	Panel 3	Gema memperkuat jawabanya tentang benda yan ia temui di dalam rumah	Gema : “bola itu tidak memiliki sudut, dan ganya memiliki satu sisi keliling lingkaran”.
Halaman 33	Panel 1/2	Lingkaran menjelaskan maeri	
	Panel 3/4	Lingkaran menanyakan temuan Embul	Lingkaran : “bagai mana denganmu Embul, apa yang kamu temukan?”. Embul : “Entahlah, aku

			masih belum menemukan apa-apa”.
Halaman 34	Panel 1	Lingkaran mengajak Embul dan Gema ke suatu tempat	Lingkaran : “kalau begitu ayo ikut aku ke suatu tempat” Embul dan Gema : “mau ke mana ?”.
	Panel 2		Lingkaran : “sudah ayo ikut saja denganku”.
	Panel 3	Lingkaran masih merahasiakan tempat yang akan ia tuju yang masih ada di dalam rumah.	Lingkaran : “pokonya ikut saja, kalian pasti akan senang ketika sampai di sana”.
Halaman 35		Di ruangan dapur	Lingkaran : “kita sudah sampai”. Gema : “ini kan dapur”. Embul : “lihat di atas meja ada makanan”.
Halaman 36	Panel 1	Gema tidak mengerti kenapa lingkaran membawa mereka ke dapur, namun embul berbeda, ia sangat faham tujuan lingkaran membawa mereka ke dapur.	Gema : “kenapa kamu membawa kami kemari ?”. Embul : “sepertinya aku tahu kenapa kamu membawa kami kemari”.
	Panel 2	Lingkaran meminta mereka berdua mencari benda yang mewakili lingkaran.	Lingkaran : “kita akan mencari sesuatu yang bentuknya lingkaran di sini”.
	Panel 3	Embul dan lingkaran tertawa, sedangkan Gema masih kebingungan dengan mereka berdua.	Gema : “apa yang kalian pikirkan :”. Embul dan Lingkaran : “disini banyak makanan yang bisa kita temukan”.
Halaman 37	Panel 1	Ada banyak yang bisa ditemukan di dapur, bentuk-bentuk lingkaran.	Lingkaran : “Gema, lihat jam dinding yang ada di sana, bukankah bentuknya seperti lingkaran”. Gema : “wah kamu benar, dan waktu menunjukkan

			pukul 12 siang”.
	Panel 2	Embul dan Lingkaran semangat mengingatkan Gema bahwa sudah waktunya makan siang	Embul dan Lingkaran : “bolehkah kami makan donat yang ada di atas meja itu ?”.
	Panel 3	Gema membawakan donat yang lezat	Gema : “tentu saja boleh”.
Halaman 38		Donat yang lezat	Gema : “ini dia”.
			Embul : “aku suka donat”.
			Lingkaran : “wah donat”.
Halaman 39		Buah jeruk yang segar	Gema : “lalu aku juga punya ini”.
			Embul : “buah jeruk”.
			Lingkaran : “aju suka”.
Halaman 40	Panel 1		Gema : “ini dia makanan pembuka yang manis sesuai yg kalian inginkan”.
	Panel 2		Embul : “aku mau satu, berikan aku donat itu”.
	Panel 3	Latar belakang jeruk segar	Lingkaran : “aku juga mau”.
Halaman 41	Panel 1	Embul dan Lingkaran fokus makan	Gema : “setelah makan donat, kalian boleh makan jeruk”.
	Panel 2	Tiba-tiba Gema memperhatikan bentuk donat yang akan mereka makan	Lingkaran dan Embul : “terima kasih Gema, bismillahirrahmanirrahim, selamat makan”.
	Panel 3		Gema : “Tunggu dulu”.
Halaman 42	Panel 1		Gema : “Embul coba angkat tanganmu”.
			Embul : “seperti ini ?”.

	Panel 2		Gema : “donat yang akan kamu makan itu ternyata berbentuk lingkaran Embul”.
	Panel 3	Lingkaran yang masih fokus pada makanannya	Lingkaran : “yup, tebakan kalian benar, donat ini berbentuk lingkaran”.
Halaman 43	Panel 1	Latar belakang jeruk	Embul : “bagai mana dengan jeruk ini? Bentuknyapun seperti lingkaran”.
	Panel 2		Lingkaran : “buah jeruk juga termasuk berbentuk lingkaran Embul”.
	Panel 3	Embul dan Gema sangat senang dengan temuannya	Embul : “Hebat”. Gema : “ternyata tanpa kita sadari ada banyak benda-benda berbentuk lingkaran yang dapat kita temui di dapur”.
Halaman 44	Panel 1		Gema : “lalu bagai mana dengan jam dinding yang tadi aku lihat di tembok ?”. Embul : “benar juga, jam itu bentuknya lingkaran”.
	Panel 2	Lingkaran masih fokus makan	Embul : “lihat Gema fokus sekali lingkaran itu makan, sampai ia tidak memperhatikan kita berbicara padanya”. Gema : “wah.. wah.. lahap sekali makannya”.
	Panel 3	Embul dan Gema memperhatikan Lingkaran yang maan dengan kesal	Lingkaran : “maaf teman-teman tadi kalian berbicara apa, donat ini sangat enak, apakah kalian mau?”.
Halaman 45	Panel 1	Embul dan Gema masih menatap Lingkaran yang mulai malu	Lingkaran : “kalian mau ini sangat enak teman-teman”.
	Panel 2		Lingkaran : “teman-teman ayo kita makan donat ini dahulu, aku benar-benar

			lapar, aku tidak dapat berkonsentrasi jika perutku masih kosong hihi”.
	Panel 3		Gema : “Gema dan Embu : “baiklah ayo kita makan donat ini dulu”.
Halam 46	Panel 1	Lingkaran, embul dan gema dengan lahap memakan donat dengan semangatnya.	
	Panel 2	Selesai memakan donat kemudian lingkaran mulai menjelaskan benda apa saja yang mewakili bentuk lingkaran.	Lingkaran : “nah apakah kalian tau bola sepak, jam dinding dan buah jeruk merupakan bentuk yang mewakili lingkaran, ketiga lingkaran ini memiliki satu garis dan nol sudut”
	Panel 3		Lingkaran “ begitu juga donat yang lezat ini, bentuknya bulat, memiliki satu garis dan nol sudut”.
Halaman 47	Panel 1	Sementara itu segitiga sedang menunggu di suatu tempat.	Segi tiga : “gema dan embul di mana ya ? aku sangat kelaparan sekali”
	Panel 2	Gema merasa ada yang ia lupakan	Gema :”seperti ada yang akulupakan” Embul : “ada apa gema, sepertinya ada sesuatu yang kamu pikirkan”.
	Panel 3	Kemudian gema memberitahu embul bahwa mereka melupakan segi lima	Gema ; “astaghfirallah embul kita telah melupakan segi lima, bagai mana ini pasti dia marah. Embul : “hahah kita telah melupakannya.. ayo kita temui segi lima, aku yakin ia saat ini sedang kelaparan.
Halaman 48	Panel 1	Mengenal segi lima	
Halaman 49	Panel 1	Gema dan embul kemudian menghampiri segi lima	Embul : “ segi lima apakah kamu baik-baik saja?” Segi lima hanya terdiam
	Panel 2	Segi lima merasa sedih karena tidak ada yang	Segilima : “aku dari tadi menunggu kalian, sampai

		menghampirinya,	perutku keroncongan” Gema : “heheh maaf kan kami segi lima kami lupa, tapi kami membawa donat”
	Panel 3	Segi lima terlihat seperti masih kesal	Gema :”jangan marah ya, maafin kita”
Halaman 50	Panel 1	Gema memperlihatkan donat yang ia bawa dari dapur.	Gema : “ini untukmu” sambil menyodorkan sepiring donat
	Panel 2	Segi lima terlihat sangat senang dan menerima donat tersebut	Gema : “ wah senang sekali, terima kasih aku suka sekali donat.
	Panel 3	Segi lima memakan donatnya dengan lahap	Sehi lima : “enak sekali” Embul : “apakah kamu masih marah, apakah sekarang kamu mau bermain denganku ?”
Halamn 51	Panel 1		Segi lima : “bagai mana ya.. sebenarnya aku masih marah, tapi kalian sudah membawakanku donat, jadi ayo kita bermain bersama”
	Panel 2	Segi lima mengajak embul dan gema kesuatu tempat	Segi lima : “kalau begitu ayo ikut aku untuk bermain bersama. Gema dan embul : “ ehh... mau k mana?”
	Panel 3		Segi lima : “pokoknya ayo ikut saja [pasti kalian akan menyukainya, tapi aku ragu, apakah kalian akan sanggup mengikuti permainan yang aku miliki ..”
Halaman 52	Panel 1	Rupanya embul dan gema merasa penasaran dan merasa tertantang dengan ucapan segi lima.	Gema : “wah aku siap” Embu : “aku juga”
	Panel 2	Lalu segi limapun memulai permainan yang akan membuat embul dan gema harus berpikir dengan keras	Segi lima : “baiklah, ini semua tentang segi lima, aku adalah termasuk kedalam persegi banyak beraturan karena sisi dan panjang sudutnya yang beraturan,

			segi lima memiliki lima sisi dan lima sudut “
	Panel 3		Embul : “ wah ternyata segi lima termasuk kedalam segi banyak beraturan” Segi lima : “tentu saja embul”
Halaman 53	Panel 1		Segi lima : “bailah aku akan memberikan kalian gambar yang d mana semuanya memiliki garis, tapi kalian hanya cukup mencari bentuk yang mirip denganku” Gema : “aku mengerti” Namun embul terlihat tidak yakin.
	Panel 2	Segi lima mengeluarkan beberapa bentuk bangun datar dan meminta mereka untuk memilih bentu yang sama dengan bentuk segi lima.	Segi lima : “lihat dan perhatikan, yang manakah bentuk yang terlihat sama denganku?”
	Panel 2/3	Embul terlihat tidak mengerti dan mengeluh kepada gema, namun gema memberikan semangat sehingga embul dapat mencoba memilih	Embul : “gema bagai mana i i sepertinya aku tidak dapat menjawab pertanyaan yang ia berikan” Gema : “kamu harus yakin bahwa kamu bisa, ayo fokus dan kembali melihat gambarnya”
Halaman 54	Panel 1		Gema : “untuk mencari segi lima kamu harus menghitung setiap sudutnya, pasti kamu bisa “
	Panel 2		Gema : “coba perhatikan setiap sudutnya”. Embul : “ya aku mengerti sekarang”
	Panel 3	Jengjreeeng	Embul : “biarkan aku mencoba menjawabnya”
Halaman 55	Panel 1		Segi lima : “ayo embul .. apakah kamu bsa menjawabnya ?”

	Panel 2	Kemudian embul dengan percaya diri mencoba untuk menjawabnya. Namun jawabannya salah	Embul :” aku yakin bentuk yang berwarna oren itu adalah segi lima” Segi lima : “sayang sekali embul jawabanmu kurang tepat”
	Panel 3		Embul : “jawabanku ternyata salah” Gema : “semangat embul kamu pasti bisa”
Halaman 56	Panel 1		Embul : “baiklah aku tidak akan menyerah, akan aku coba kembali”
	Panel 2/3/4	Embul mulai menganalisa dan memperhatikan setiap sudutnya	Embul : “aku tahu, yang berwarna hijau itu adalah segi lima memiliki 5 sudut dan lima garis lurus”
Di skip hingga halaman 75			

(RPP) KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan	: SDN 2 Purwasari
Kelas / Semester	: II / 1
Tema 4	: Hidup Bersih dan Sehat
Sub Tema 1	: Hidup Bersih dan Sehat di Rumah
Pembelajaran Ke	: 4
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (6 x 35 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
- 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 dan sekolah sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, 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)

Bahasa Indonesia

- 3.4 Mengenal kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.
- 4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mendengarkan contoh, siswa dapat menentukan tekanan kuat dan lemah pada lagu berbirama dua atau tiga secara benar.
 - Melalui penugasan, siswa dapat memainkan/menyuarakan tekanan kuat dan lemah pada lagu anak berbirama dua atau tiga secara benar.
 - Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan isi teks yang dibacakan berkaitan dengan lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa lisan (dapat dibantu menggunakan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman) secara tepat.
 - Melalui penugasan, siswa dapat mencatat isi teks yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat dengan bahasa tulis secara tepat.
 - Melalui diskusi kelompok, siswa dapat menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat berdasarkan teks yang dibacakan secara benar.
 - Melalui penugasan, siswa dapat menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat berdasarkan teks yang dibacakan secara benar.
 - Melalui penugasan, siswa dapat membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
 - Melalui penugasan, siswa dapat melakukan pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat dengan berpedoman pada isi teks yang telah dibaca secara benar.
 - Dengan mengamati gambar atau lingkungan sekitar, siswa dapat menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat dengan ejaan yang tepat.
 - Melalui penugasan, siswa dapat melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat.
 - Dengan mengamati gambar atau benda-benda di sekitar, siswa dapat mengenal sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar secara benar.
 - Dengan mengamati bentuk bangun datar, siswa dapat menentukan banyak sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar secara benar.
 - Dengan berpedoman pada ciri bangun datar, siswa dapat mengelompokkan benda di sekitar yang termasuk bangun datar secara benar.
- ❖ **Karakter siswa yang diharapkan :** Religius, Nasionalis , Mandiri, Gotong-royong, Integritas

Matematika

3.10 Menjelaskan bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya

4.10 Mengklasifikasi bangun datar dan bangun ruang berdasarkan ciri-cirinya..

SBdP

3.2 Memahami pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

4.2 Menampilkan pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.

D. INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

Bahasa Indonesia

- Menyebutkan isi teks yang dibacakan berkaitan dengan lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa lisan (dapat dibantu menggunakan kosakata bahasa daerah untuk membantu pemahaman) secara tepat.
- Mencatat isi teks yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat dengan bahasa tulis secara tepat.
- Menemukan kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat berdasarkan teks yang dibacakan secara benar.
- Menjelaskan makna kosakata yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat berdasarkan teks yang dibacakan secara benar.
- Membaca teks pendek yang berkaitan dengan lingkungan tidak sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Melakukan pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat dengan berpedoman pada isi teks yang telah dibaca secara benar.
- Menuliskan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat dengan ejaan yang tepat.
- Melaporkan hasil pengamatan sederhana tentang lingkungan tidak sehat menggunakan bahasa Indonesia yang tepat

Matematika

- Mengenal sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar secara benar.
- Menentukan banyak sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar secara benar.
- Mengelompokkan benda di sekitar yang termasuk bangun datar secara benar.

SBdP

- Menentukan tekanan kuat dan lemah pada lagu berirama dua atau tiga secara benar.

- Memainkan/menyuarakan tekanan kuat dan lemah pada lagu anak berbirama dua atau tiga secara benar.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. (<i>Religius</i>) ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Siswa di ajak meneriakkan <i>yel-yel</i> penyemangat (guru berkreasi mencipayakan <i>yel-yel penyemangat</i>).guru dapat berkeliling sambil memeriksa kerapihan pakaian dan kebersihan kelas. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Aku dan Rumahku". (<i>Integritas</i>) ▪ Guru menyampaikan tujuan dan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. (<i>Communication</i>) 	15 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada awal pembelajaran, siswa diminta mengungkapkan pendapat tentang tekanan kuat dan tekanan lemah pada lagu. ▪ Siswa kembali menyanyikan lagu "Membuang Sampah" dengan memperhatikan tekanan kuat dan tekanan lemah pada lagu. (<i>Integritas</i>) ▪ Tujuan lagu ini dinyanyikan dua hampir tiga kali agar siswa benarbenar dapat menyanyikan sebuah lagu dengan teknik yang benar. ▪ Siswa diminta membaca teks yang berhubungan 	180 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>dengan pekarangan rumah yang tidak sehat dengan lafal dan intonasi yang tepat. (<i>Literasi</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bertanya jawab tentang isi teks yang telah dibaca. Pertanyaan yang diajukan misalnya: <ol style="list-style-type: none"> 1. “Apa isi bacaan yang terdapat pada teks tersebut?” 2. “Apa saja ciri-ciri pekarangan rumah yang tidak sehat?”, dan sebagainya. ▪ Siswa mengamati gambar yang berhubungan dengan pekarangan rumah yang tidak sehat. (<i>Critical Thinking and Problem Solving</i>) ▪ Bertanya jawab tentang isi gambar yang dihubungkan dengan cirri pekarangan rumah yang tidak sehat. ▪ Siswa menuliskan hasil pengamatan dan tanya jawab sebelumnya tentang pekarangan rumah yang tidak sehat dalam bentuk laporan sederhana. (<i>Literasi</i>) ▪ Ketika menulis laporan, siswa hendaknya dibimbing agar memperhatikan penggunaan ejaan secara tepat. ▪ Siswa diminta membacakan laporan yang telah ditulis dengan lafal dan intonasi yang tepat. ▪ Siswa diminta kembali mengamati gambar pekarangan rumah yang tidak sehat sebelumnya. ▪ Siswa di ajak kembali meneriakkan <i>yel-yel</i> dan guru dapat memberikan gift atau hadiah berupa alat tulis atau makanan agar siswa semakin bersemangat mengikuti pelajaran. ▪ Siswa diajak mengidentifikasi gambar dan menemukan berbagai bentuk bangun datar pada gambar yang diamati. (<i>Critical Thinking and</i> 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>Problem Solving</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa diberikan penjelasan tentang sisi, sudut, dan titik sudut pada bangun datar. (<i>Communication</i>) ▪ Siswa diajak menghitung banyak sisi, sudut, dan titik sudut berbagai bentuk bangun datar. ▪ Siswa mengerjakan latihan yang berhubungan dengan banyak sisi, sudut, dan titik sudut pada bangun datar yang diisikan pada tabel di Buku Siswa. (<i>Mandiri</i>) ▪ Selanjutnya, siswa diminta mengelompokkan bangun datar yang memiliki ciri yang sama ke dalam kotak segi empat atau segitiga. (<i>Creativity and Innovation</i>) ▪ Mengoreksi kebenaran hasil kerja siswa tentang banyak sisi, sudut, dan titik sudut pada bangun datar. ▪ Bertanya jawab tentang materi yang belum dipahami siswa. ▪ Memberikan motivasi dan penguatan terhadap prestasi belajar siswa. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari (<i>Integritas</i>) ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Guru memberikan tugas berkaitan dengan pelajaran yang telah di pelajari. ▪ Guru mengajak siswa merapihkan alat tulis yang ada di atas meja, memberikan motivasi belaja dan senang tiasa bersyukur atas ilmu yang telah di dapat kepada Allah YME. ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) (<i>Religius</i>)	

F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Aku dan Sekolahku* Kelas 2 (Buku Tematik Terpadu 2013 Rev.2017 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).
- Gambar pekarangan rumah yang tidak sehat.
- Teks lagu “Membuang Sampah”
- Gambar dan benda-benda yang berbentuk bangun datar.

Mengetahui,

Kepala SDN 2 Purwasari

Sukabumi, 2022
Guru Kelas II

Dedi Ahmad, S.Pd.

Mamah Halimah, S.Pd.



SILABUS
SDN 2 PURWASARI
(SD)

KURIKULUM 2013
REVISI 2017

TEMATIK TERPADU
KELAS 2
SEMESTER I

SILABUS TEMATIK KELAS II

Tema 4 : Hidup Bersih Dan Sehat
 Subtema 1 : Hidup Bersih Dan Sehat Di Rumah

KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangga.
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 dan di sekolah.
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.

Mata Pelajaran	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1.4 Menerima keberagaman di sekolah sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa	1.4.1 Mengikuti sikap sesuai dengan makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah.	Hubungan gambar pada lambang Negara dengan sila-sila Pancasila	Membuat laporan sederhana tentang lingkungan sehat di rumah dengan percaya diri	Sikap: • Jujur • Disiplin • Tanggung Jawab • Santun • Peduli • Percaya diri • Kerja Sama Jurnal: Catatan pendidik tentang sikap peserta didik saat di sekolah maupun informasi dari orang lain Penilaian	24 JP	Buku Guru Buku Siswa Internet (www.gurumaju.com) Lingkungan
	2.4 Menampilkan sikap kerja sama dalam keberagaman di sekolah	2.4.1 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah.		Menceritakan pengalaman tentang sikap bersatu dalam keberagaman di sekolah sesuai lambang sila Pancasila dengan percaya diri			
	3.4 Memahami makna bersatu dalam keberagaman di rumah dan sekolah.	3.4.1 Menjelaskan makna bersatu dalam		Menjelaskan manfaat hidup bersatu			
	4.4 Menceritakan						

	<p>n pengalaman melakukan kegiatan yang mencerminkan persatuan dalam keberagaman di sekolah</p>	<p>keberagaman di rumah dan sekolah.</p> <p>4.4.1 Melaporkan tentang pengalaman melakukan kegiatan bersatu dalam keberagaman di rumah menggunakan bahasa yang santun</p>		<p>dan kerugian apabila hidup tidak bersatu di rumah dengan percaya diri</p>	<p>Diri:</p> <p>Peserta didik mengisi daftar cek tentang sikap peserta didik saat di rumah, dan di sekolah</p> <p>Pengetahuan Tes tertulis</p>		
<p>Bahasa Indonesia</p>	<p>3.4 Menentukan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual, dan/atau eksplorasi lingkungan</p>	<p>3.4.1 Menjelaskan kosakata dan konsep tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bahasa Indonesia atau bahasa daerah melalui teks tulis, lisan, dan visual.</p>	<p>Ungkapan, ajakan, perintah, penolakan yang terdapat dalam teks cerita atau lagu yang menggambarkan sikap hidup rukun Budaya santun (permintaan maaf/tolong) sebagai gambaran sikap hidup rukun dalam kemajemukan masyarakat Indonesia melalui ungkapan</p>	<p>Membaca syair lagu yang berhubungan dengan lingkungan sehat di rumah dengan percaya diri</p> <p>Menemukan kosakata dalam syair lagu dan maknanya yang berhubungan dengan lingkungan sehat di rumah dengan teliti dan jujur</p>	<p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan lingkungan sehat di rumah.</p> <p>Menemukan kosakata dan maknanya yang berhubungan dengan lingkungan sehat di rumah.</p> <p>Menentuk</p>		

	<p>4.4 Menyajikan penggunaan kosakata bahasa Indonesia yang tepat atau bahasa daerah hasil pengamatan tentang lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat di lingkungan sekitar serta cara menjaga kesehatan lingkungan dalam bentuk teks tulis, lisan, dan visual.</p>	<p>3.4.2 Mengidentifikasi kosakata yang berkaitan dengan lingkungan sehat berdasarkan teks.</p> <p>4.4.1 Melaporkan hasil pengamatan kosakata bahasa Indonesia yang berkaitan dengan lingkungan sehat</p>	<p>dalam bahasa Indonesia lisan dan tulis</p>		<p>an ruas garis yang membatasi model bangun datar. Menyebutkan sikap agar terwujud persatuan dalam keberagaman di rumah.</p> <p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan lingkungan sehat di rumah.</p>		
<p>Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan</p>	<p>3.4 Memahami prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>3.4.1 Mengetahui prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>Prosedur gerak variasi pola gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional</p>	<p>Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan dengan kerjasama dan jujur</p>	<p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Menemukan kosakata dan maknanya yang</p>		

	<p>4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>4.4.1 Melakukan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional.</p>			<p>berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Menentukan ruas garis yang membatasi model bangun datar.</p> <p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p>		
Matematika	<p>3.9 Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang</p> <p>4.9 Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar dan bangun ruang.</p> <p>3.10 Menjelaskan pola barisan bangun datar</p>	<p>3.9.1 Menyebutkan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar dan bangun ruang.</p> <p>4.9.1 Menunjukkan ruas garis yang membatasi model bangun datar dengan tepat.</p>	<p>Makna bilangan cacah dan menentukan lambangnya berdasarkan nilai tempat dengan menggunakan model konkret serta cara membacanya</p> <p>Pertidaksamaan dua bilangan cacah</p> <p>Bilangan cacah yang bersesuaian dengan kumpulan obyek</p>	<p>Menentukan ruas garis, sisi, sudut, dan titik sudut yang membatasi model bangun datar pada lambang negara dengan percaya diri</p>	<p>teks yang berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Menentukan banyak sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar.</p> <p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan cara menjaga</p>		

	<p>dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.</p> <p>4.10 Memprediksi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.</p>	<p>3.10.1 Mengidentifikasi pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret.</p> <p>4.10.2 Mengkategorikan pola barisan bangun datar dan bangun ruang menggunakan gambar atau benda konkret</p>	<p>Penjumlahan dan pengurangan bilangan yang melibatkan bilangan cacah sampai dengan 999 dalam kehidupan sehari-hari serta mengaitkan penjumlahan dan pengurangan</p>		<p>kehatan lingkungan rumah.</p> <p>Menemukan kosakata dan maknanya yang berhubungan dengan cara menjaga kesehatan lingkungan rumah.</p> <p>Menyebutkan sikap agar terwujud persatuan dalam keberagaman di rumah.</p> <p>Menyebutkan isi teks yang berhubungan dengan cara menjaga kesehatan lingkungan rumah.</p> <p>Menjelaskan</p>		
<p>Seni Budaya dan Prakarya</p>	<p>3.2 Mengenal elemen musik melalui lagu</p> <p>4.2 Menirukan elemen musik melalui lagu</p>	<p>3.2.1 Mengetahui pola irama sederhana melalui lagu anak-anak.</p> <p>4.2.1 Memainkan panjang dan pendek bunyi pada lagu anak menggunakan simbol.</p>	<p>Karya imajinatif dua dan tiga dimensi</p> <p>Pola irama sederhana melalui lagu anak-anak</p> <p>Gerak keseharian dan alam dalam tari</p> <p>Pengolahan bahan alam dan buatan</p>	<p>Menyanyi lagu bertema lingkungan sehat dengan memperhatikan panjang dan pendeknya bunyi, tekanan kuat dan lemah pada lagu berbirama dua atau tiga dengan percaya diri</p>			

			dalam berkarya		<p>manfaat dan kerugian apabila hidup tidak bersatu di rumah.</p> <p>Menentukan banyak sisi, sudut, dan titik sudut bangun datar.</p> <p>Keterampilan Praktik/Kinerja</p> <ul style="list-style-type: none"> •Menyanyi dengan memperhatikan panjang dan pendek bunyi pada lagu. <p>Membaca lancar teks yang berhubungan dengan lingkungan sehat di</p>		
--	--	--	----------------	--	---	--	--

					<p>rumah. Membuat laporan sederhana a tentang lingkungan sehat di rumah. Membuat laporan sederhana a tentang lingkungan sehat di rumah. Mempraktikkan gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani dalam permainan. Membaca lancar teks yang berhubu</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>ngan dengan lingkungan sehat di rumah.</p> <p>Menceritakan pengalaman tentang kegiatan bersatu dalam keberagaman di rumah.</p> <p>Menyanyi dengan memperhatikan tekanan kuat dan lemah pada lagu berbira ma dua atau tiga.</p> <p>Membaca lancar teks yang berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Membuat laporan</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>sederhana tentang lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Menyanyi dengan memperhatikan tekanan kuat dan lemah pada lagu berbira ma dua atau tiga.</p> <p>Membaca lancar teks yang berhubungan dengan lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Membuat laporan sederhana tentang lingkungan tidak sehat di rumah.</p> <p>Mempraktikkan</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>gerak secara seimbang dominan statis dalam rangka pembangunan kebugaran jasmani melalui permainan.</p> <p>Menceritakan pengalaman tentang kegiatan bersatu dalam keberagaman di rumah.</p> <p>Membuat laporan sederhana tentang cara menjaga kesehatan lingkungan rumah.</p> <p>Membaca lancar teks</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

					<p>yang berhubu ngan dengan cara menjaga kesehata n lingkung an rumah. Membaca lancar teks yang berhubu ngan dengan cara menjaga kesehata n lingkung an rumah. Membuat laporan sederhana tentang cara menjaga kesehatan lingkunga n rumah.</p>		
--	--	--	--	--	--	--	--

Mengetahui
Kepala Sekolah,

.....,

Guru Kelas 2

.....
NIP.

.....
NIP.....

**VALIDASI KELAYAKAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK DOSEN AHLI MATERI DAN BAHASA**

Nama Dosen :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Ahli Materi untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian anda terhadap media pembelajaran.
Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan KI dan KD						
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi						
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran						
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti						
Materi	5. Konsep materi jelas						
	6. Konsep dalam media menarik						
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep						
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar						

Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi						
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa						
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa						
Bahasa	12. Keterbacaan teks dan ejaan						
	13. Penggunaan bahasa benar						
	14. Ketepatan pemilihan font						
	15. Ketepatan pemilihan kalimat						
	16. Kalimat bahasa mudah di mengerti						
	17. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda						

Bogor,

2021

**VALIDASI KELAYAKAPRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK DOSEN AHLI MATERI DAN BAHASA**

Nama Dosen : D.r La Ode Amril, M.Pd.

Hari/Tanggal : Jum'at 11 juni 2021

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Ahli Materi untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian anda terhadap media pembelajaran.
Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan KI dan KD				√		
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi				√		
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran					√	
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti				√		

Materi	5. Konsep materi jelas				✓	
	6. Konsep dalam media menarik					✓
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep				✓	
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar				✓	
Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi				✓	
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa				✓	
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa					✓
Bahasa	12. Keterbacaan teks dan ejaan			✓		
	13. Penggunaan bahasa benar				✓	
	14. Ketepatan pemilihan font				✓	
	15. Ketepatan pemilihan kalimat					✓
	16. Kalimat bahasa mudah di mengerti			✓		
	17. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓

Bogor, Jum'at 2021

Dr. La Ode Amril, M.Pd.

**VALIDASI KELAYAKAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK DOSEN AHLI MEDIA**

Nama Dosen :

Hari/Tanggal :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Ahli Media untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Manfaat Media	18. Memudahkan Proses Pembelajaran						
	19. Memudahkan peserta didik memahami materi						
	20. pembelajaran						
	21. Menarik perhatian peserta didik						
	22. Memberikan kejelasan tentang materinya						
Desain Tampilan	23. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran						
	24. Keterpaduan pemilihan warna						
	25. Ketepatan pemilihan gambar						
Pengoperasian	26. Mudah dalam penggunaan						

	27. Praktis dalam penggunaan						
--	---	--	--	--	--	--	--

Bogor,

2021

**VALIDASI KELAYAKAPRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK DOSEN AHLI MEDIA**

Nama Dosen : Teguh Prasetyo, Mp.d.
Hari/Tanggal : Senin, 14 juni

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Ahli Media untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

No	Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
			1	2	3	4	5	
1	Manfaat Media	1. Memudahkan Proses Pembelajaran				√		
		2. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran				√		
		3. Menarik perhatian peserta didik					√	

2	Desain Tampilan	4. Memberikan kejelasan tentang materinya				√		
		5. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran					√	
		6. Keterpaduan pemilihan warna				√		
		7. Ketepatan pemilihan gambar					√	
3	Pengoperasian	8. Mudah dalam penggunaan				√		Lakukan ujicoba
		9. Praktis dalam penggunaan				√		Lakukan ujicoba

Catatan:

1. Tulis juga nama identitas lengkap dengan nim/prodi/fakultas
2. Untuk kelas ditingkat sekolah dasar harus ada font huruf capital dan kecil supaya anak mengenali huruf capital/kecil
3. Baiknya ada cakupan tujuan materi untuk mengajarkan apa? Seperti tujuan pembelajaran
4. Tulisan tentang bukan tantang
5. Untuk menguji operasional harus diujicobakan, selebihnya bagus produknya

Bogor, 14 Juni 2021

Ahli Media



Teguh Prasetyo, M.Pd.
NPP. 213870645

**VALIDASI KELAYAKAN PRODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK GURU**

Nama Guru :

Hari/Tanggal :

Nama sekolah:

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Guru untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran Matematika	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan SK dan KD						
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi						
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran						
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti						
Materi	5. Konsep materi jelas						
	6. Konsep dalam media menarik						
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep						
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar						

Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi						
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa						
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa						
Manfaat Media	12. Memudahkan Proses Pembelajaran						
	13. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran						
	14. Menarik perhatian peserta didik						
	15. Memberikan kejelasan tentang materinya						
Desain Media	16. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran						
	17. Keterpaduan pemilihan warna						
	18. Ketepatan pemilihan gambar						
Pengoperasian	19. Mudah dalam penggunaan						
	20. Praktis dalam penggunaan						
Bahasa	21. Keterbacaan Teks dan Ejaan						
	22. Ketepatan Pemilihan Font						
	23. Ketepatan Pemilihan Kalimat						
	24. Kalimat bahasa mudah di mengerti						
	25. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda						
	26. Penggunaan bahasa benar						

**VALIDASI KELAYAKAN RODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK GURU**

Nama Dosen : Wisnu, S.Pd.
 Hari/Tanggal : Minggu 27 Juni 2021
 Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Guru untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran Matematika	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan SK dan KD					√	
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi					√	
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran					√	
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti					√	

Materi	5. Konsep materi jelas					√	
	6. Konsep dalam media menarik					√	
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep				√		
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar					√	
Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi				√		
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa					√	
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa					√	
Manfaat Media	12. Memudahkan Proses Pembelajaran					√	
	13. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran					√	
	14. Menarik perhatian peserta didik					√	
	15. Memberikan kejelasan tentang materinya				√		
Desain Media	16. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran				√		
	17. Keterpaduan pemilihan warna					√	
	18. Ketepatan pemilihan gambar					√	

Pengoperasian	19. Mudah dalam penggunaan					✓
	20. Peraktis dalam penggunaan					✓
Bahasa	21. Keterbacaan Teks dan Ejaan				✓	
	22. Ketepatan Pemilihan Font				✓	
	23. Ketepatan Pemilihan Kalimat				✓	
	24. Kalimat bahasa mudah di mengerti				✓	
	25. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓
	26. Penggunaan bahasa benar					✓

Bogor, Minggu 27 2020



Wisnu,S.Pd.L.
196106231982011001

**VALIDASI KELAYAKAN RODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK GURU**

Nama Guru : Jaya Supriyadi, S.Pd.
 Hari/Tanggal : Minggu 27 Juni 2021
 Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Guru untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran Matematika	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan SK dan KD					✓	
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi					✓	
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran					✓	
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti				✓		

Materi	5. Konsep materi jelas				✓		
	6. Konsep dalam media menarik					✓	
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep					✓	
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar					✓	
Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi					✓	
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa				✓		
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa					✓	
Manfaat Media	12. Memudahkan Proses Pembelajaran					✓	
	13. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran					✓	
	14. Menarik perhatian peserta didik					✓	
	15. Memberikan kejelasan tentang materinya				✓		
Desain Media	16. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran					✓	
	17. Keterpaduan pemilihan warna					✓	
	18. Ketepatan pemilihan gambar					✓	

Pengoperasian	19. Mudah dalam penggunaan					✓
	20. Peraktis dalam penggunaan				✓	
Bahasa	21. Keterbacaan Teks dan Ejaan				✓	
	22. Ketepatan Pemilihan Font				✓	
	23. Ketepatan Pemilihan Kalimat				✓	
	24. Kalimat bahasa mudah di mengerti				✓	
	25. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda				✓	
	26. Penggunaan bahasa benar				✓	

Bogor, Minggu 27 juni 2021


 Jaya Supriyadi, S.Pd.
 196903131992031000

**VALIDASI KELAYAKAN RODUK MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
UNTUK GURU**

Nama Guru : Indri Maya Lestari
 Hari/Tanggal : Minggu 27 Juni 2021
 Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Guru untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran Matematika	1. Indikator pembelajaran sesuai dengan SK dan KD				✓		
	2. Indikator pembelajaran sesuai dengan materi					✓	
	3. Tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator pembelajaran	✘				✓	
	4. Materi yang di sampaikan dapat di mengerti					✓	

Materi	5. Konsep materi jelas					✓	
	6. Konsep dalam media menarik					✓	
	7. Hubungan yang logis dengan fakta dan konsep					✓	
	8. Penggunaan contoh peristiwa yang ada di lingkungan sekitar					✓	
Evaluasi Belajar	9. Kajian isi materi					✓	
	10. Terdapat soal untuk mengukur hasil belajar siswa					✓	
	11. Terdapat soal yang mengarahkan siswa untuk mengukur hasil belajar siswa					✓	
Manfaat Media	12. Memudahkan Proses Pembelajaran					✓	
	13. Memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran					✓	
	14. Menarik perhatian peserta didik					✓	
	15. Memberikan kejelasan tentang materinya					✓	
Desain Media	16. Kerapihan tampilan pada media pembelajaran					✓	
	17. Keterpaduan pemilihan warna					✓	
	18. Ketepatan pemilihan gambar					✓	
Pengoperasian	19. Mudah dalam penggunaan					✓	
	20. Peraktis dalam penggunaan					✓	
Bahasa	21. Keterbacaan Teks dah Ejaan					✓	
	22. Ketepatan Pemilihan Font					✓	
	23. Ketepatan Pemilihan Kalimat					✓	
	24. Kalimat bahasa mudah di mengerti					✓	
	25. Kalimat yang di gunakan tidak menimbulkan makna ganda					✓	
	26. Penggunaan bahasa benar					✓	

Bogor, 2020


 Indri Maya Lestari S.Pd.

Lampiran 11 Lembar Penilaian Kualitas Media Untuk Siswa

**VALIDASI KUALITAS MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA
(GEMAR MEMBACA) UNTUK SISWA**

Nama Siswa :
 Hari/Tanggal :
 Nama Sekolah :

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami						
	2. Bahasa yang digunakan jelas						
	3. Materi yang disajikan menarik						
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar						
	5. Media mudah digunakan						
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca						
	7. Gambar pada komik menarik						
	8. Tampilan warna menarik						
	9. Gambar yang ada pada komik						

	sesuai dengan materi						
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik						

Bogor, 2021

**VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA (GEMAR MEMBACA)
UNTUK SISWA**

Nama Siswa : *aina nurmaida*
 Hari/Tanggal : *Jumat 2 Juli 2021*
 Nama sekolah : *SDN 2 Purwasari*

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (✓) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 =Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 =Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami				✓		
	2. Bahasa yang digunakan jelas					✓	
	3. Materi yang disajikan menarik				✓		
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar				✓		
	5. Media mudah digunakan					✓	
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca				✓		
	7. Gambar pada komik menarik				✓		
	8. Tampilan warna menarik			✓			
	9. Gambar yang ada pada komik sesuai dengan materi					✓	
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik					✓	

Bogor, 2021

Stanza

**VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA (GEMAR MEMBACA)
UNTUK SISWA**

Nama Siswa : *Wagat alam Perkasa*
 Hari/Tanggal : *Jum'at 2 Juli 2021*
 Nama Sekolah : *SDN R Purwasari*

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami				√		
	2. Bahasa yang digunakan jelas					√	
	3. Materi yang disajikan menarik				√		
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar				√		
	5. Media mudah digunakan			√			
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca					√	
	7. Gambar pada komik menarik				√		
	8. Tampilan warna menarik			√			
	9. Gambar yang ada pada komik sesuai dengan materi					√	
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik					√	

Bogor, 2021

Yasat

**VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA (GEMAR MEMBACA)
UNTUK SISWA**

Nama Siswa : Adisti Auliya
 Hari/Tanggal : Jumat 2 Juli 2021
 Nama Sekolah : SDN 2 Purwasari

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami					√	
	2. Bahasa yang digunakan jelas				√		
	3. Materi yang disajikan menarik				√		
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar					√	
	5. Media mudah digunakan				√		
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca					√	
	7. Gambar pada komik menarik					√	
	8. Tampilan warna menarik				√		
	9. Gambar yang ada pada komik sesuai dengan materi					√	
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik				√		

Bogor, 2021

Adisti

**VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA (GEMAR MEMBACA)
UNTUK SISWA**

Nama Siswa : *danis Rosidix*
 Hari/Tanggal : *Jum'at 2 Juli 2021*
 Nama Sekolah : *SM 2 Purwasari*

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami					√	
	2. Bahasa yang digunakan jelas					√	
	3. Materi yang disajikan menarik				√		
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar				√		
	5. Media mudah digunakan				√		
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca				√		
	7. Gambar pada komik menarik					√	
	8. Tampilan warna menarik				√		
	9. Gambar yang ada pada komik sesuai dengan materi					√	
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik				√		

Bogor, 2021

danis

**VALIDASI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK GEMA (GEMAR MEMBACA)
UNTUK SISWA**

Nama Siswa : *eth m. Diva Virddas*
 Hari/Tanggal : *Jumat 2 Juli 2021*
 Nama sekolah : *SDN 2 Purwasari*

Petunjuk Pengisian :

1. Lembar penilaian penelitian ini diisi oleh Siswa untuk menilai media pembelajaran Komik GEMA.
2. Mohon memberikan tanda (√) pada kolom nilai sesuai penilaian terhadap media pembelajaran.
 Nilai 1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Cukup Baik, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik.
3. Mohon memberi saran dan masukan perbaikan pada kolom yang tersedia.

Aspek	Butir Pertanyaan	Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
Pembelajaran	1. Materi yang disajikan mudah difahami				√		
	2. Bahasa yang digunakan jelas				√		
	3. Materi yang disajikan menarik					√	
	4. Media komik meningkatkan semangat belajar					√	
	5. Media mudah digunakan					√	
Tampilan	6. Tulisan jelas dan mudah dibaca				√		
	7. Gambar pada komik menarik				√		
	8. Tampilan warna menarik				√		
	9. Gambar yang ada pada komik sesuai dengan materi					√	
	10. Media pembelajaran kreatif dan menarik					√	

Bogor, 2021



Lampiran 12 Data Penilaian Produk Oleh Ahli Media

a. Perhitungan Rumus Kategori Kualitas

Aspek Manfaat Media

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 16,68$	Sangat Baik
2	$13,56 < X \leq 16,68$	Baik
3	$10,44 < X \leq 13,56$	Cukup
4	$7,32 < X \leq 10,44$	Kurang
5	$X < 7,32$	Sangat Kurang

Aspek desain

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 12,6$	Sangat Baik
2	$10,2 < X \leq 12,6$	Baik
3	$7,8 < X \leq 10,2$	Cukup
4	$5,4 < X \leq 7,8$	Kurang
5	$X < 5,4$	Sangat Kurang

Aspek Pengoperasian

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 8,34$	Sangat Baik
2	$6,78 < X \leq 8,34$	Baik
3	$5,22 < X \leq 6,78$	Cukup
4	$3,66 < X \leq 5,22$	Kurang
5	$X < 3,66$	Sangat Kurang

Nilai total

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 37,8$	Sangat Baik
2	$30,6 < X \leq 37,8$	Baik
3	$23,4 < X \leq 30,6$	Cukup
4	$16,4 < X \leq 23,4$	Kurang
5	$X \leq 16,4$	Sangat Kurang

b. Rekapitulasi Data Penilaian Oleh Ahli Media

No	Aspek/Butir Pernyataan	Skor	Jumlah	Skor Mak	Kategori
	Manfaat Media				
1	Memudahkan Proses Pembelajaran	4	17		
2	Pembelajaran Mudah difahami	4			
3	Menarik Perhatian Peserta didik	5			
4	Materi Jelas	4			
	Desain Tampilan				
5	Tampilan Media Rapih	5	14		
6	Warna Yang Sesuai	4			
7	Pemilihan Gambar yang tepat	5			
	Pengoperasian		8		
8	Mudah Dalam Penggunaan	4			
9	Penggunaan Yang Praktis	4			
Total			63	75	Baik

Lampiran 13 Data Penilaian Produk Oleh Ahli Materi Dan Bahasa

a. Perhitungan Rumus Kategori Kualitas

Aspek pembelajaran dan materi

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 16,68$	Sangat Baik
2	$13,56 < X \leq 16,68$	Baik
3	$10,44 < X \leq 13,56$	Cukup
4	$7,32 < X \leq 10,44$	Kurang
5	$X < 7,32$	Sangat Kurang

Aspek Evaluasi

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 12,6$	Sangat Baik
2	$10,2 < X \leq 12,6$	Baik
3	$7,8 < X \leq 10,2$	Cukup
4	$5,4 < X \leq 7,8$	Kurang
5	$X < 5,4$	Sangat Kurang

Aspek Bahasa

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 25,2$	Sangat Baik
2	$20,4 < X \leq 25,2$	Baik
3	$15,6 < X \leq 20,4$	Cukup
4	$10,8 < X \leq 15,6$	Kurang
5	$X < 10,8$	Sangat Kurang

Total

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 71,34$	Sangat Baik
2	$57,78 < X \leq 71,34$	Baik
3	$44,22 < X \leq 57,78$	Cukup
4	$30,66 < X \leq 44,22$	Kurang
5	$X \leq 30,66$	Sangat Kurang

Lampiran 11 Data Penilaian Produk Oleh Siswa

a. Perhitungan rumus kategori kualitas

Aspek pembelajaran

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 20,94$	Sangat Baik
2	$16,98 < X \leq 20,94$	Baik
3	$13,02 < X \leq 16,98$	Cukup
4	$9,06 < X \leq 13,02$	Kurang
5	$X < 9,06$	Sangat Kurang

Aspek Mdia

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 20,94$	Sangat Baik
2	$16,98 < X \leq 20,94$	Baik
3	$13,02 < X \leq 16,98$	Cukup
4	$9,06 < X \leq 13,02$	Kurang
5	$X < 9,06$	Sangat Kurang

Nilai Total

No	Rentang Skor	Kategori Kualitas
1	$X > 41,88$	Sangat Baik
2	$33,96 < X \leq 41,88$	Baik
3	$26,04 < X \leq 33,96$	Cukup
4	$18,12 < X \leq 26,04$	Kurang
5	$X < 18,12$	Sangat Kurang

Lampiran 14 Tampilan Media Pembelajaran Komik GEMA



TAMPILAN BAGIAN DEPAN



TAMPILAN BAGIAN BELAKANG

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, berkat rahmat dan karunianya, media pembelajaran Komik GEMA (Gemar Membaca) materi bangun datar untuk kelas II SD/MI ini dapat selesai dengan baik.

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, sebagai pendidik alangkah baiknya memperhatikan segala bentuk situasi didalam proses pembelajaran di kelas. Maka dari itu penulis mencoba membuat sebuah produk Komik GEMA (Gemar Membaca) materi bangun datar untuk kelas II SD/MI untuk membantu guru mergefektifkan proses pembelajaran di kelas.

Dalam proses penyusunan media ini, penulis telah berupaya memaksimalkan untuk menciptakan media pembelajaran yang baik. Namun tidak ada manusia yang luput dari kekurangan dan kesalahan, media ini pasti masih memiliki banyak kekurangan.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dr. Widya Sari, M.Pd. dan Dr. Rusi Rusmiati, M.Pd. tanpa arahan dan bimbingannya, buku ini tidak akan terselesaikan dengan baik, serta terimakasih kepada Dr. La Ode Amril, M.Pd. dan Teguh Prasetyo, M.Pd. sebagai validator komik GEMA tanpa arahnya media ini tidak akan sebaik ini, dan terimakasih kepada orangtua yang terus mendoakan, serta teman-teman yang sudah memberikan dukungan penuh agar segera menyelesaikan media ini.

Semoga media pembelajaran Komik GEMA (Gemar Membaca) ini dapat membantu proses pembelajaran agar lebih efektif.

KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
MENGENAL BANGUN DATAR

KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1: Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2: Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3: Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan bertanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai dirumah.
- KI 4: Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, logis dan sistematis serta karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang dalam mencerminkan perilaku anak beriman dan berahlak mulia.

KOMPETENSI DASAR (KD)

- 3.9 - Menjelaskan ruas garis dengan menggunakan model konkret bangun datar.
- 4.9 - Mengidentifikasi ruas garis dengan menggunakan bangun datar.

KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
MENGENAL BANGUN DATAR 1

KATA PENGANTAR

KOMPETENSI INTI



PERKENALAN



PROLOG



1. BERTEMU DENGAN KELUARGA BANGUN DATAR



AWAL CERITA

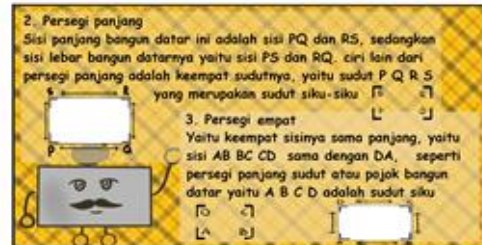
2. Menenal Persegi Empat

INDIKATOR

1. Memahami ciri-ciri persegi empat
2. Memahami sisi-sisi persegi empat
3. Menemukan benda yang mewakili persegi empat

TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengenal bentuk persegi empat
2. Dengan mengamati bentuk-bentuk persegi empat siswa dapat menemukan benda yang mewakili bentuk persegi empat



2. MENGENAL PERSEGI EMPAT

AWAL CERITA

3. Menenal Segi Tiga

INDIKATOR

1. Memahami ciri-ciri segi tiga
2. Menenal sisi-sisi segi tiga
3. Menenal sudut-sudut segi tiga

TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengenal bentuk-bentuk segi tiga
2. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menemukan benda-benda yang mewakili bentuk segi tiga



3. MENGENAL SEGI TIGA

AWAL CERITA

4. Mengenal Lingkaran

INDIKATOR

1. Memahami ciri-ciri lingkaran
2. Mengenal sisi-sisi lingkaran

TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengenal bentuk lingkaran
2. Dengan mengamati gambar lingkaran, siswa dapat menemukan benda yang mewakili bentuk lingkaran



4. MENGENAL LINGKARAN

AWAL CERITA

5. Mengenal Segi Lima

INDIKATOR

1. Memahami ciri-ciri segi lima
2. Mengenal sisi-sisi segi lima
3. Mengenal sudut-sudut segi lima

TUJUAN

1. Dengan mengamati gambar, siswa dapat mengenal bentuk-bentuk segi lima
2. Dengan mengamati gambar, siswa dapat menemukan benda-benda yang mewakili bentuk segi lima







5. MENGENAL SEGI LIMA

AWAL CERITA



LATIHAN 1

	1. NAMA BANGUN DATAR ?	
	2. BANYAK SISI ?	
	3. BANYAK TITIK SUDUT ?	
	1. NAMA BANGUN DATAR ?	
	2. BANYAK SISI ?	
	3. BANYAK TITIK SUDUT ?	
	1. NAMA BANGUN DATAR ?	
	2. BANYAK SISI ?	
	3. BANYAK TITIK SUDUT ?	
	1. NAMA BANGUN DATAR ?	
	2. BANYAK SISI ?	
	3. BANYAK TITIK SUDUT ?	



HALAMAN AKHIR

HALAMAN EVALUASI

KUNCI JAWABAN

LATIHAN 1

1. SEGI TIGA
2. 3 SISI
3. 3 TITIK SUDUT

1. PERSEGI EMPAT
2. 4 SISI
3. 4 TITIK SUDUT

1. LINGKARAN
2. 1 SISI YANG TERHUBUNG
3. 0 TITIK SUDUT

1. SEGI LIMA
2. 5 SISI
3. 5 TITIK SUDUT



LATIHAN 2

1. SEGI 3 → PIZZA
2. SEGI 4 → PAS FOTO
3. LINGKARAN → DONAT
4. SEGI 5 → MAKANAN

DAFTAR PUSTAKA

<https://www.pngdownload.id/png-873ibb>
<https://www.pngdownload.id/png-1p79tu>
<https://www.pngdownload.id/png-pakaet>
<https://www.pngdownload.id/png-j0gt3z/html>
<https://www.pngdownload.id/png-4w3z0i/html>
<https://www.pngdownload.id/png-zlpw35>



66 KOMIK GEMA IGEMER MEMBAJAL MENGENAL BANGUN DATAR.

KATA KUNCI

DAFTAR PUSTAKA



OPINI PARA AHLI
Dr. Widya Sari, M.Pd.



KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
MENGENAL BANGUN DATAR 67



OPINI PARA AHLI
Dr. Rusli Rusmiati, M.Pd.



68 KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
MENGENAL BANGUN DATAR

OPINI DOSEN 1

OPINI DOSEN 2

TENTANG PENULIS



KOMIK GEMA (Gemar Membaca)
MENGENAL BANGUN DATAR 69

TENTANG PENULIS

Lampiran 15 Dokumentasi



Foto saat observasi dengan guru kelas



Validasi dengan guru



Validasi dengan guru



Validasi dengan siswa kelas 2

Dokumentasi validasi pada siswa kelas 2



Lampiran 16 Surat Permohonan Izin validasi Ahli Materi Dan Bahasa



UNIVERSITAS DJUNDA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Manajemen Pendidikan Islam dan Pendidikan Bahasa Arab
JL. TOL. CIAWI I, KOTAK POS 35 BOGOR 16720, Telp. 0251-8243872, Fax. 0251-8240985

Web : www.unida.ac.id, e-mail : fkp@unida.ac.id

Nomor : 706/02/FKIP/C-X/V/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Skripsi

Bogor, 27 Mei 2020

Kepada Yth.
Bapak La Ode Amril, M.Pd
Di tempat

Assalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Teriring salam dan do'a kami sampaikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan *rahmat, taufik, dan hidayah-Nya* dalam menjalankan aktivitas kita sehari-hari. *Amin ya Rabbal' alamin.*

Selanjutnya, dalam rangka memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai Skripsi yang Diteliti dengan topik penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Komik GEMA (Gemar Membaca) Pada Siswa Kelas 11 SD*, maka dengan ini kami merekomendasikan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Eva
NIM : H1610046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Widyasari, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Rusi Rusmiati aliyah, M.Pd.

untuk melaksanakan kegiatan validasi skripsi kepada Bapak/Ibu Dosen. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kerjasama dari Bapak/Ibu untuk dapat memberikan informasi kepada mahasiswa kami tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Wakil Dekan I

Teguh Prasetyo, M.Pd.
NIP. 213 870 645

Tembusan :

1. Yth. Dekan (sebagai laporan)
2. Pertinggal

Lampiran 17 Surat Izin Validasi Ahli Media



UNIVERSITAS DJUNDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Manajemen Pendidikan Islam dan Pendidikan Bahasa Arab
JL. TOL CIAWI 1, KOTAK POS 35 BOGOR 16720, Telp. 0251-8243872, Fax. 0251-8240985
Web : www.unida.ac.id, e-mail : fkip@unida.ac.id

Nomor : 705/02/FKIP/C-X/V/2020
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Validasi Skripsi

Bogor, 27 Mei 2020

Kepada Yth.
Bapak Teguh Prasetyo, M.Pd
Di tempat

Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,

Teriring salam dan do'a kami sampaikan, semoga Allah SWT senantiasa memberikan *rahmat, taufik, dan hidayah-Nya* dalam menjalankan aktivitas kita sehari-hari. *Amin ya Rabbal' alamin.*

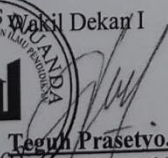
Selanjutnya, dalam rangka memperdalam pemahaman mahasiswa mengenai Skripsi yang Diteliti dengan topik penelitian *Pengembangan Media Pembelajaran Komik GEMA (Gemar Membaca) Pada Siswa Kelas 11 SD*, maka dengan ini kami merekomendasikan mahasiswa kami sebagai berikut:

Nama : Eva
NIM : H1610046
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Dosen Pembimbing 1 : Dr. Widyasari, M.Pd
Dosen Pembimbing 2 : Dr. Rusi Rusmiati aliyah, M.Pd.

untuk melaksanakan kegiatan validasi skripsi kepada Bapak/Ibu Dosen. Sehubungan dengan hal tersebut, kami mohon kerjasama dari Bapak/Ibu untuk dapat memberikan informasi kepada mahasiswa kami tersebut.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas bantuan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.


Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh,


Wakil Dekan I
Teguh Prasetyo, M.Pd.
Npp. 213 870 645

Tembusan :

1. Yth. Dekan (sebagai laporan)
2. Peringgal

Lampiran 18 Surat Keputusan

**UNIVERSITAS DJUANDA**
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Manajemen Pendidikan Islam dan Pendidikan Bahasa Arab
JL. TOL CIAWI 1, KOTA POS 35 BOGOR 16720, Telp. 0251-8243872, Fax. 0251-8240985
Web : www.unida.ac.id, e-mail : fkip@unida.ac.id

SURAT KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS DJUANDA BOGOR
Nomor : 03/01/FKIP/SKEP-B/1/2020

Tentang :
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DJUANDA BOGOR
TAHUN AKADEMIK 2019/2020

Bismillahirrahmanirrahim

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor, setelah :

Menimbang : a. Bahwa dalam rangka melaksanakan Pancadharna Perguruan Tinggi Universitas Djuanda Bogor khususnya bidang pendidikan, dipandang perlu menetapkan Dosen Pembimbing Skripsi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
b. Bahwa mereka yang tercantum pada lampiran surat keputusan ini, dipandang mampu dan memenuhi syarat untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar;
c. Bahwa untuk keperluan sebagaimana tersebut pada butir a dan b diatas, perlu menerbitkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Djuanda Bogor guna penetapan dan pengesahan.

Mengingat : 1. Undang-undang No. 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang No.14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2004, tentang Standar Nasional Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (LN.RI tahun 2010 No.23, TLNRI No.5105) jo. PP No.66 Tahun 2010, tentang pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan;
6. Keputusan Mediknas No. 045/U/2002, tentang Kurikulum Inti Pendidikan Tinggi;
7. Statuta Universitas Djuanda;
8. Surat Keputusan Rektor Universitas Djuanda Bogor No.06/2019 tentang Promosi dan Mutasi Serta Pemberhentian Pejabat Struktural di Lingkungan Universitas Djuanda.

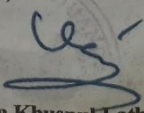
MEMUTUSKAN

Menetapkan :
Pertama : Mengangkat mereka yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini sebagai Dosen Pembimbing Skripsi, atas nama :
Nama : Eva
NIM : H.1610046
Pembimbing : 1. Dr. Widyasari, S.TP., M.Pd.
2. Rusi Rusmiati Aliyyah, S.Pd.I., M.Pd.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak surat keputusan ini diterbitkan dengan ketentuan apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Surat Keputusan ini
Disampaikan kepada :

1. Yth. Pembimbing I
2. Yth. Pembimbing II
3. Yth. Ketua Program Studi
4. Yth. Sekretaris Program Studi
5. Yth. Mahasiswa Ybs
6. Peringgal

Ditetapkan di : Bogor
Pada Tanggal : 06 Januari 2020
Dekan,

Zahra Khusnul Lathifah, M.Pd.I.
NPP: 213 870 716



RIWAYAT HIDUP

Eva adalah anak terakhir dari 3 bersaudara perempuan. Terlahir dari pasangan Bapak Hasanudin dan Ibu Asih ini lahir pada 19 April 1995 di Sukabumi. Telah menyelesaikan Pendidikan di SDN 2 Purwasari pada tahun 2007, lalu melanjutkan ke tingkat menengah pertama di SMPN 2 Cicurug pada tahun 2010, kemudian menyelesaikan sekolah menengah kejuruan di SMK EKA Prasetya Cicurug dengan jurusan Administrasi Perkantoran pada tahun 2013. Dan terakhir melanjutkan pendidikan pendidikan S1 pada program studi Pendidikan Sekolah Dasar (PGSD) pada tahun 2016-2021 di Universitas Djuanda Bogor yang kini telah menyelesaikan tugas akhir perkuliahan pada tahun 2021 dan telah menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik GEMA (Gemar Membaca) Materi Bangun Datar Pada Siswa Kelas II SD”.

Ketika masih duduk di sekolah menengah pertama ia aktif pada organisasi OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) sebagai *team kreatif*, peneliti juga aktif di ekstrakurikuler badminton, sempat mengikuti pertandingan olahraga badminton tingkat SMP dengan meraih medali perak. Dan disela-sela perkuliahan peneliti juga aktif pada organisasi Khatulistiwa Indonesia yang bergerak di bidang kemanusiaan bekerja sama dengan team SAR (*Search And Rescue*) dan ACT (Aksi Cepat Tanggap), juga aktif sebagai pendaki dan ilustrator komik sebagai hobinya. Jika kalian memiliki pertanyaan, kalian dapat menghubungi peneliti di : evasalmanparis95@gmail.com dan pada nomor 085663059867.