



PETUNJUK PENGGUNAAN APLIKASI **KOMIK LITERASI DIGITAL** UNTUK SEKOLAH DASAR

Berikut merupakan langkah-langkah untuk menggunakan akses aplikasi Komik Literasi Digital untuk Sekolah Dasar

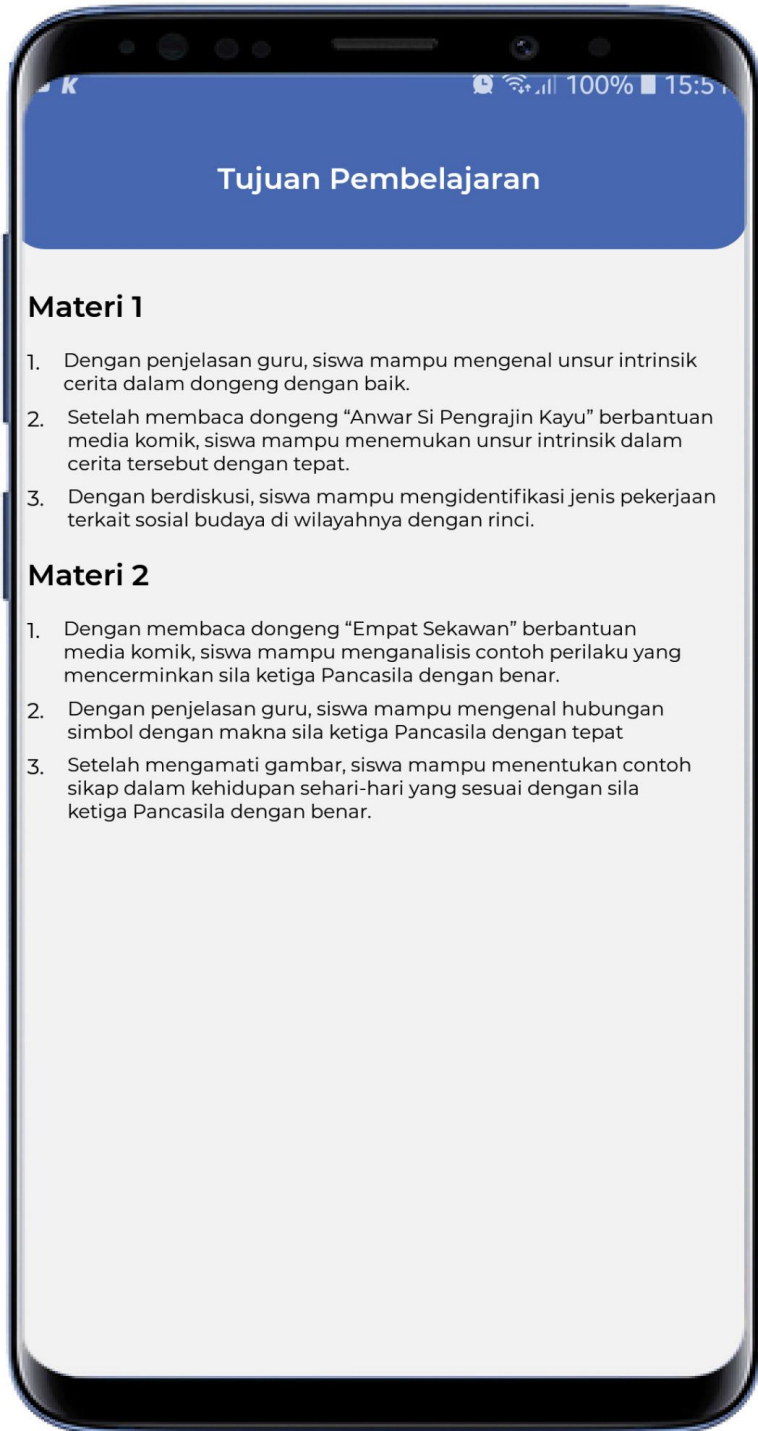
A. Masuk ke aplikasi Komik Literasi Digital

- Untuk mengakses Aplikasi Komik Literasi Digital silahkan install aplikasi terlebih dahulu.
- Kemudian pada tampilan awal aplikasi akan muncul tampilan seperti ini



B. Halaman utama aplikasi Komik Literasi Digital

- Pada halaman utama aplikasi Komik Literasi Digital terdapat slider, menu petunjuk, menu tujuan pembelajaran, menu materi, menu evaluasi dan menu profile.



C. Menu Tujuan Pembelajaran

- Pada menu Tujuan Pembelajaran ini berisi penjelasan mengenai arah yang ingin dituju dari rangkaian aktivitas yang dilakukan dalam proses pembelajaran siswa.



D. Menu Materi

- Pada menu Materi terdapat dua materi yang dapat diakses oleh siswa.

Materi 1

Anwar si Pengrajin Kayu



Pada Materi I terdapat materi mengenai unsur intrinsik cerita dalam dongeng berupa komik.

Materi 2

EMPAT SEKAWAN



Pada Materi 2 terdapat materi mengenai contoh perilaku yang mencerminkan sila ke 3 Pancasila berupa komik.

1. Siapa yang bukan termasuk tokoh dalam cerita "Anwar si Pengrajin Kayu"

- a. Roni
- b. Ayah
- c. Anwar
- d. Kakek

2. Siapakah yang membantu Anwar mencari kayu yang ada di hutan...

- a. Nenek
- b. Ibu
- c. Roni
- d. Ayah

3. Bagaimana watak/sifat tokoh Anwar dalam cerita tersebut....

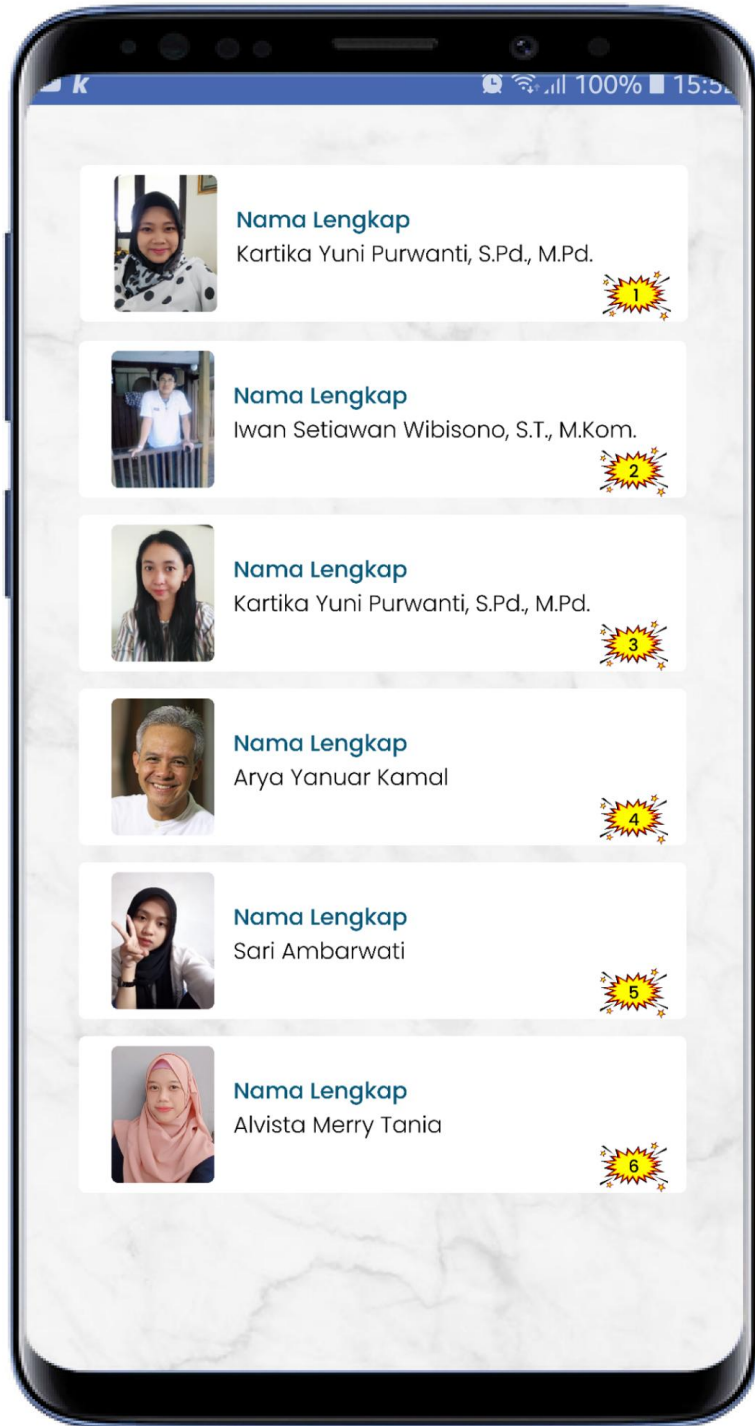
- a. Pemalas
- b. Pekerja Keras
- c. Pembohong
- d. Pendiam

4. Berikut ini merupakan latar tempat dari cerita "Anwar si Pengrajin kayu", kecuali...

- a. Rumah
- b. Hutan
- c. Sungai

E. Menu Evaluasi

- Pada menu Evaluasi terdapat 10 pertanyaan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai materi yang ada.



F. Menu Profil

- Pada menu Profil terdapat 6 penyusun aplikasi yang berkontribusi