

Lampiran 2 Surat Keterangan Melakukan Observasi Awal



**PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI AWAN**

NSS: 101220702057 NPSN: 50102482
Alamat : Br. Merta. Desa Awan. Kec. Kintamani. Kab. Bangli (80652)
Email : sdnawanbangli@gmail.com

Awan, 27 September 2023

Nomor : 421.2/53/SDN Awan
Lampiran :-
Perihal : Permohonan Observasi Awal

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Awan Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli. Sehubungan dengan Surat Permohonan Observasi Awal dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Nomor: 2758/UN48.10.1/LT/2023 Tanggal 13 September 2023, yang diajukan kepada kami dengan agenda surat masuk nomor 25 oleh mahasiswa atas nama:

Nama : Ni Kadek Afrilianingsih
NIM : 2011031032
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan observasi awal guna pengumpulan data dan sebagai syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

Demikian surat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala SD Negeri Awan,


I MADE SUCIPTA, S.Pd, SD., M.Pd
NIP. 19820710 200501 1 010

Lampiran 3 Surat Pengumpulan Data



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5229/UN.48.10.1/LT/2023 Singaraja, 8 Desember 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Gunung Bau
Di Tempat

Dengan Hormat, bersama surat ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan uji instrumen penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.



An. Dekan
Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 5229/UN.48.10.1/LT/2023 Singaraja, 8 Desember 2023
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Manikliyu
Di Tempat

Dengan Hormat, bersama surat ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan uji instrumen penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An, Dekan
Wakil Dekan I,

FIP

Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 4 Surat Keterangan Pengumpulan Data



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNGBAU

Alamat : Ds. Gunungbau, Kec. Kintamani, Kab. Bangli (80652)

SURAT PERNYATAAN

Nomor : 813.2 / 003 / SDGB/2024
Lampiran : -
Prihal : Balasan Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja
Di

Tempat

Dengan Hormat

Berdasarkan surat Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian saudara Nomor :
5229/UN/48.10.U/LT/2023 tanggal 8 Desember 2023 Prihal Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian
Di SDN Gunungbau, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli

Untuk itu Perlu kami sampaikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Pada prinsipnya kami tidak keberatan dan dapat mengizinkan Uji Instrumen Penelitian Di tempat kami
2. Izin melakukan Uji Instrumen Penelitian diberikan semata-mata untuk keperluan Akademik
3. Waktu pelaksanaan Uji Instrumen Penelitian diberikan sesuai dengan waktu yang dibutuhkan

Demikian surat balasan dari kami untuk dapat digunakan sebagai mana mestinya



TEMBUSAN disampaikan kepada :

1. Kepala UPT Kec. Kintamani
2. Kepala DISDIKPOR Kab. Bangli
3. Arsip



**PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI MANIKLIYU**



Alamat: Desa Manikliyu, Kecamatan Kintamani, Kab. Bangli; Email: Sdn.manikliyu@gmail.com

Nomor : NO. 821/ 061/SD/I/2024 Manikliyu, 24 Januari 2024
Lampiran :
Hal : Ijin Melaksanakan Uji Instrumen

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Ganesha
Di Tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Manikliyu.

Nama : I Wayan Sukra, S.Pd, SD., M.Pd
NIP : 197012312005011057
Jabatan : Kepala Sekolah

Mengizinkan mahasiswa tersebut dibawah ini untuk melaksanakan uji instrument penelitian di SD Negeri Manikliyu dalam rangka melengkapi syarat-syarat mata kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat tugas ini diberikan untuk dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Manikliyu

I Wayan Sukra, S.Pd, SD, M.Pd
NIP. 19701231 200501 1 067

Lampiran 5 Surat Izin Melakukan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja-Bali Telp. (0362) 31372, Kode Pos. 81116
Website: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 187/UN.48.10.1/LT/2024 Singaraja, 11 Januari 2024
Lampiran : -
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Awan
Di Tempat

Dengan Hormat, bersama surat ini kami sampaikan bahwa dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja, mohon agar mahasiswa kami diizinkan untuk melakukan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa sebagai berikut.

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An, Dekan
Wakil Dekan I,

Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons.
NIP. 198208162008121002

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsRE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 6 Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI AWAN
Alamat : Desa Awan, Kintamani, Bangli

Nomor : 421/002/SDN Awan
Lampiran : -
Perihal : Balasan Surat Izin
Permohonan
Penelitian

Awan, 24 Januari 2024
Kepada :
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
di-
Tempat

Dengan Hormat,

Menindak lanjuti surat dari Universitas Pendidikan Ganesha Fakultas Ilmu Pendidikan Nomor : 187/UN.48.10.1/L.T/2024 tentang permohonan izin penelitian, maka dengan ini kami memberikan izin untuk melakukan penelitian yang dimaksud pada SD Negeri Awan kepada :

Nama : Ni Kadek Afrilianingsih
NIM : 2011031032
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Fakultas

Demikian pernyataan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

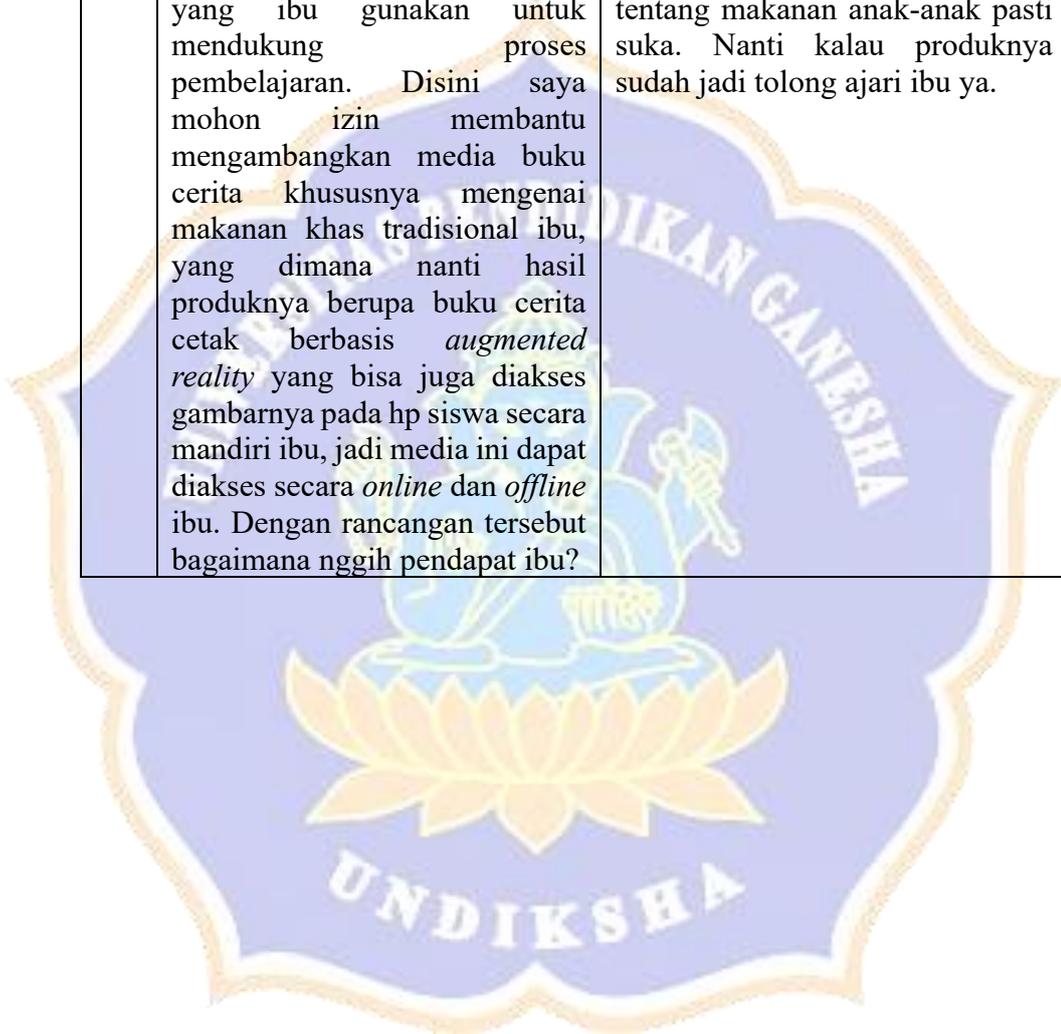
Awan, 24 Januari 2024
Kepala SD Negeri Awan

I Made Sucipta, S.Pd.SD., M.Pd
NIP. 19820710 200501 1 010

Lampiran 7 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah sistem pembelajaran siswa di kelas saat ini?	Proses pembelajaran siswa saat ini memulai pembelajaran pada jam 07.30 dan siswa pulang pada pukul 12.45. proses belajar mengajar dimulai dari hari senin sampai hari sabtu.
2.	Apakah terdapat kendala yang dihadapi pada saat proses belajar mengajar di kelas?	Dalam setiap pembelajaran siswa tentunya terdapat kendala yang ibu hadapi, dilihat sekarang sistem belajar mengajar siswa menggunakan tema sehingga dengan waktu 1 jam 30 menit sangat sulit menyampaikan materi dengan lengkap jadi siswa terburu-buru dalam belajar. Kendala yang sering ibu hadapi adalah siswa yang sering mengobrol dengan teman sebangkunya, kurang aktif bertanya maupun menjawab pada saat proses pembelajaran.
3.	Apakah pada saat pembelajaran ibu menggunakan media atau pendukung lainnya?	Pada saat pembelajaran ibu cenderung menggunakan buku guru dan buku siswa dan jarang sekali menggunakan media seperti video yang ibu tayangkan melalui LCD apalagi membuat media sendiri ibu belum pernah.
4.	Menurut ibu apakah media tersebut sudah mendukung proses pembelaran?	Menurut ibu media tersebut belum mendukung apalagi dilihat dari banyaknya pembelajaran yang digabung salah satunya muatan IPA dan IPS. Muatan itu memiliki cakupan yang luas sehingga waktu untuk menjelaskan kepada siswa cepat sekali habis dan pembelajaran lain jadi tertinggal. Ibu lihat juga dari perkembangan siswa saat ini literasinya rendah apalagi literasi budayanya.
5.	Dengan masalah tersebut dapatkah saya membantu ibu dalam mengembangkan media terutama pada muatan IPS ibu?	Dengan senang hati dik, ibu juga merasa kesulitan menjelaskan materi yang mendalam kepada siswa apalagi pada muatan IPS.

		Apalagi ibu tidak begitu bisa membuat media yang menarik karena ibu masih belum cukup memahami teknologi. Ibu kebetulan mengajar di kelas IV kalau bisa adik dapat membantu mengembangkan media untuk proses pembelajaran di kelas IV.
6.	Baik ibu, terkait dengan kurangnya media pembelajaran yang ibu gunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Disini saya mohon izin membantu mengembangkan media buku cerita khususnya mengenai makanan khas tradisional ibu, yang dimana nanti hasil produknya berupa buku cerita cetak berbasis <i>augmented reality</i> yang bisa juga diakses gambarnya pada hp siswa secara mandiri ibu, jadi media ini dapat diakses secara <i>online</i> dan <i>offline</i> ibu. Dengan rancangan tersebut bagaimana nggih pendapat ibu?	Wah, media tersebut baru ibu dengar. Apalagi media buku cerita tentang makanan anak-anak pasti suka. Nanti kalau produknya sudah jadi tolong ajari ibu ya.



Lampiran 8 Modul Pembelajaran

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA 2024 IPAS SD KELAS 4

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Ni Nyoman Suparmi, S.Pd.
Instansi	:	SD Negeri Awan
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2023
Jenjang Sekolah	:	SD
Mata Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	:	B / 4
BAB 6	:	Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	:	Makanan Khas Tradisional
Jam Pelajaran	:	3 x 35 Menit

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Mendeskripsikan keragaman makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
- ❖ Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- 1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- 2) Bergotong-royong,
- 3) Mandiri,
- 4) Bernalar kritis, dan
- 5) Kreatif.

D. SARANA DAN PRASARANA

- **Sumber Belajar** : Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Makanan Khas Tradisional untuk siswa kelas IV SD

Pengenalan Tema

- Buku Guru bagian Ide Pengajaran
- Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah

Topik Makanan Khas Tradisional

Perlengkapan yang dibutuhkan peserta didik:

- Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku; alat tulis; buku tulis.

Persiapan lokasi:

- Pengaturan tempat duduk berkelompok.

E. TARGET PESERTA DIDIK

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.

- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- ❖ Pembelajaran Tatap Muka

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

❖ **Tujuan Pembelajaran Bab 6 :**

1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.
2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia.

❖ **Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema :**

1. Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan.
2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini.
3. Peserta didik membuat rencana belajar.

❖ **Tujuan Pembelajaran Topik Makanan Khas Tradisional :**

1. Peserta didik dapat mendeskripsikan keragaman makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
2. Peserta didik dapat mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Topik Pengenalan tema

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik Makanan Khas Tradisional :

Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami keragaman, manfaat, dan pelestarian makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

Topik Makanan Khas Tradisional

1. Apa yang dimaksud dengan makanan khas tradisional?
2. Mengapa makanan khas tradisional harus dilestarikan?
3. Makanan khas tradisional apa saja yang pernah kalian coba?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan Orientasi

1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama.
2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru.

Kegiatan Apersepsi

Persiapan sebelum kegiatan: gambar makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.

1. Langkah pertama guru meletakkan beragam gambar makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
2. Kemudian guru memberikan intruksi kepada peserta didik untuk bergantian mengambil gambar sesuai dengan keinginan siswa.
3. Setelah siswa mengambil gambar makanan khas selanjutnya guru meminta siswa untuk mencari tahu nama dan asal makanan khas tradisional.
4. Apabila siswa telah memberikan jawaban, guru menerangkan bagaimana manfaat dan bagaimana cara untuk melestarikan makanan khas tradisional.



1. Mulailah dengan kegiatan literasi dengan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi Indonesia kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.
2. Lanjutkan diskusi sampai peserta didik cukup memahami mengenai makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
3. Lakukan variasi pembagian kelompok dengan permainan sederhana.
4. Arahkan peserta didik untuk berkumpul dengan kelompoknya.
5. Berikan pengarahan kegiatan kelompok.
6. Arahkan peserta didik untuk kembali melihat macam-macam makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
7. Bimbing peserta didik yang kesulitan dengan mempelajari kembali macam-macam makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
8. Pandu kegiatan diskusi untuk membahas hasil diskusi kelompok. Saat kegiatan diskusi, ajukan pertanyaan untuk melatih peserta didik berpikir kritis.
 - a. Mengapa kalian harus ikut serta dalam melestarikan makanan khas tradisional?
 - b. Menurut kalian apa yang akan terjadi apabila kita tidak bangga terhadap makanan khas yang kita miliki?
9. Pandu peserta didik untuk menuliskan kesimpulan atau hasil diskusi tiap kelompok berupa *mind map* atau peta pikiran. Tuliskan kesimpulan mengenai makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.

Proyek Pembelajaran (1 JP)

Persiapan proyek belajar:

1. Guru dapat mengatur peserta didik melakukan proyek ini di sekolah secara berkelompok (1-2 orang) atau masing-masing. Sesuaikanlah dengan kondisi/kemampuan ekonomi masing-masing peserta didik.
2. Guru memberikan panduan dalam pembuatan proyek ini.

Tahap 1 : Mencari Informasi

- Instruksikan kepada peserta didik untuk mencari tahu makanan tradisional yang dijual di kantin sekolah.
- Cari informasi sebanyak yang mereka butuhkan. Minta peserta didik menuliskan semua hasil pencarian informasi ini di buku catatan mereka masing-masing.

Tahap 2 : Mengolah Informasi

- Minta peserta didik berdiskusi dengan kelompoknya mengenai makanan khas tradisional yang mereka temukan di kantin.
- Peserta didik mempersiapkan informasi yang mereka punya untuk disampaikan di depan kelas.

Tahap 3 : Refleksi

- Minta peserta didik untuk menuliskannya di buku catatan dan pilih beberapa orang untuk mengungkapkan hasil refleksinya.

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

Kegiatan Keluarga

Mari kita libatkan keluarga untuk menyelaraskan suasana belajar di rumah dengan sekolah. Untuk mendukung proses belajar peserta didik saat belajar di tema ini, keluarga bisa mengajak peserta didik untuk melakukan kegiatan-kegiatan berikut.

- Melibatkan peserta didik melihat bagaimana cara orang tuanya memasak di rumah.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk membantu orang tua memasak makanan khas tradisional.
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap cinta terhadap makanan khas tradisional.

Berikan ruang untuk keluarga dapat berkonsultasi dengan guru apabila mengalami hambatan atau kendala dalam melakukan kegiatan-kegiatan di atas.

E. REFLEKSI

Topik Makanan Khas Tradisional



Mari Refleksikan

1. Apa yang sudah kalian pelajari hari ini?
2. Apa kesimpulan yang dapat kalian ambil dari pembelajaran hari ini?

Jawaban peserta didik bervariasi.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Siswa mengerjakan soal post-test.

Rubrik Penilaian Makanan Khas Tradisional!

No	Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Butuh Perbaikan
1	Peserta didik dapat menyebutkan jenis makanan khas tradisional kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.					
2	Peserta didik dapat menjelaskan asal makanan khas tradisional dari kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.					
3	Peserta didik dapat menceritakan proses pembuatan makanan khas tradisional.					
4	Peserta didik dapat menceritakan makanan khas tradisional yang telah mereka coba.					



Uji Pemahaman

Topik Makanan khas tradisional

Sebutkan makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali yang sudah pernah kalian coba? Makanan khas tradisional apa yang paling kalian sukai?

Kunci Jawaban

Topik Makanan khas tradisional

Jawaban pada setiap peserta didik akan bervariasi.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai di atas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

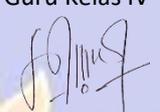
Kintamani, 11 Januari 2024

Mengetahui,

Kepala SD Negeri Awan,

I MADE SUCIPTA, S.Pd.SD..M.Pd
NIP. 19820710 200501 1 010

Guru Kelas IV


NI NYOMAN SUPARMI, S.Pd.
19860718 201503 2 004

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Topik A: Makanan Khas Tradisional

Bahan Bacaan Guru

Kearifan lokal adalah nilai-nilai yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengolah lingkungan hidup secara lestari. Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keberagaman ini disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas masing-masing, termasuk makanan. Sebelumnya, berbagai macam makanan khas daerah yang hanya bisa ditemukan di tempat asalnya. Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, makanan khas daerah dapat ditemukan di wilayah lainnya.

Menurut Syamsul Rahman dalam Pengembangan Industri Kuliner Berbasis Makanan Tradisional Khas Sulawesi, makanan khas daerah dapat didefinisikan sebagai makanan

umum yang biasa dikonsumsi sejak beberapa generasi. Makanan tersebut terdiri dari hidangan yang sesuai dengan selera manusia, tidak bertentangan dengan keyakinan agama masyarakat lokal, serta dibuat dari bahan-bahan makanan dan rempah-rempah yang tersedia lokal.

Ahli lainnya menyebutkan, makanan khas daerah adalah jenis makanan yang berkaitan erat dengan suatu daerah dan diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya tanpa mengurangi atau menambahkan apa yang sudah digariskan. Makanan khas daerah umumnya menjadi salah satu identitas suatu kelompok masyarakat yang sangat mudah untuk ditemukan dan dikenali. Hal ini menjadikan makanan khas daerah sebagai wujud budaya yang berciri kedaerahan, spesifik, beraneka macam dan jenis yang mencerminkan potensi alam daerah masing-masing.

Bahan Bacaan Siswa

Kabupaten Jembrana

1. Bendu

Ketika teman-teman berlibur ke kabupaten Jembrana, maka tentu sudah tidak asing dengan jaja bendu. Jaja bendu adalah kue yang disajikan dengan daun pisang. Jaja bendu selalu ada dalam berbagai kesempatan antara lain pada acara agama hingga acara-acara resmi di instansi pemerintahan. Bendu juga kerap dijadikan oleh-oleh bagi wisatawan yang berlibur ke Jembrana. Bendu terbuat dari tepung beras ketan dan campur dengan kelapa parut, adonan diisi air secukupnya hingga lembut atau lebih bagus menggunakan air dari daun kembang sepatu dan garam secukupnya. Kemudian dipanggang atau disangrai dengan menggunakan adonan khusus. Cara memanggang pun harus menggunakan teknik khusus agar lapisannya tipis. Isi jaja bendu adalah unti manis dari kelapa.

2. Lawar Klungah

Salah satu kegiatan wajib apabila hari raya di Bali yaitu ngelawar. Di kabupaten Jembrana khususnya terdapat lawar klungah yang terbuat dari daging kelapa muda yang direbus kemudian dipotong dengan ukuran yang sangat kecil. Selanjutnya potongan daging kelapa dikumpulkan dan diperas untuk mengurangi kandungan air pada daging kelapa. Setelah kandungan air berkurang daging kelapa dicampur dengan basa genep khas Bali dan dapat pula dicampur dengan daging sesuai selera.

Kabupaten Buleleng

1. Siobak

Siobak adalah makanan khas Buleleng yang populer di Bali. Makanan ini terbuat dari daging babi dan memiliki bumbu yang mirip seperti bumbu pada kuliner lumpia, tetapi bumbu siobak lebih kuat pada rasa manis dan kaya akan rempah-rempahnya. Rempah-rempah yang digunakan adalah cengkeh, kayu manis, bawang putih, lada, gula merah, dan tauco. Isinya terdiri dari seporasi daging siobak yang mengandung jeroan, daging babi, kerupuk kulit babi, dan acar.

2. Blayag

Blayag merupakan makanan yang hanya dapat ditemukan di daerah Buleleng. Tipat Blayag Khas Buleleng ini memiliki pesona keunikan yang ramai diburu oleh masyarakat. Blayag disajikan berupa tipat yang dibungkus gulungan janur, disajikan dengan sayur urap, ayam sisir, sambal, kedelai goreng, keripik kulit, dan ayam bumbu kuah. Rahasia paling penting yaitu bumbu rempah-rempah yang lengkap supaya bumbu dapat meresap di daging ayam. Daging ayam yang sering digunakan adalah ayam kampung karena memiliki tekstur lebih legit dan enak. Semua rempah-rempah yang digunakan untuk bumbu tipat blayag dibakar terlebih dahulu di atas bara api. Setelah itu, bahan-bahan untuk bumbu tersebut diulek dan dicampurkan dengan tepung beras sampai menjadi bumbu kental beraroma rempah.

3. Jukut Serapah

Jukut Buangit adalah salah satu kuliner khas Buleleng yang terbuat dari sayur buangit. Sayuran ini biasanya tumbuh liar di area sawah namun saat ini sudah banyak yang membudidayakan sayuran jenis ini di Buleleng. Jukut buangit, salah satu olahan pangan tradisional ini telah menjadi primadona di banyak kalangan dari puluhan tahun silam. Rasanya yang khas, unik dan menghangatkan badan menjadi daya tarik tersendiri bagi pecinta jukut buangit. Proses pembuatan jukut buangit sangat sederhana yaitu hanya memerlukan 4 jenis bumbu racikan, yakni garam, asam jawa, gula pasir dan bumbu penyedap.

Kabupaten Tabanan

1. Laklak Pisang

Saat ini penjual laklak pisang sudah jarang kita temui. Laklak pisang adalah makanan khas dari Tabanan, Bali. Makanan ini berbentuk seperti crepe dan diisi dengan pisang. Laklak pisang terbuat dari tepung beras, tepung kanji, tepung terigu, kelapa parut, serta pisang yang dipotong tipis-tipis. Adonan tepung dituangkan ke atas tungku, dibuat bentuk bundar seperti crepe, kemudian ditaruh potongan pisang dan kelapa parut. Pisang yang digunakan adalah pisang khas dari Tabanan.

2. Entil

Filosofi entil yaitu sebagai persembahan kepada Tuhan selama upacara Ulihan Galungan, yang merupakan hari memberikan oleh-oleh kepada Dewa Pitara atau leluhur saat kembali ke Kahyangan. Ulihan juga mengandung makna "kembali" yang diharapkan agar seluruh umat kembali ke kondisi batin yang damai seperti saat hari raya Kemenangan (Galungan) dan terus mempertahankannya dengan mengarahkan pikiran kepada hal-hal yang positif. Entil terbuat dari beras putih dan beras merah dengan perbandingan 3:1. Entil dibungkus menggunakan daun Kalingidi dan dimasak selama 4-5 jam dengan api sedang hingga benar-benar matang. Entil biasanya disajikan dengan kuah, telur rebus, keripik talas, sayur ubi, dan daging ayam suwir.

3. Sambel Bejek Belayu

Kata “bejek” berarti meremas sedangkan Belayu adalah tempat yang banyak ditemukannya sambel ini. Sambel bejek belayu berbahan dasar daging ayam dicampur dengan empah seperti bawang merah mentah dan bunga kecombrang. Pada sambel bejek juga ditambahkan garam dan bumbu rahasia lainnya yang dimasukkan satu per satu ke dalam sebuah wadah cobek kayu dan selanjutnya diremas menggunakan tangan sehingga menimbulkan aroma khas. Agar seluruh bahan menyatu sempurna, selanjutnya ditambahkan minyak kelapa tradisional khas Bali yang membuat rasanya semakin enak.

Kabupaten Badung

1. Batun Bedil

Batun Bedil berasal dari kata “Batun” yang berarti batu dan “Bedil” yang berarti senapan. Jadi, Batun Bedil memiliki arti ‘batu’-nya senapan atau peluru. Nama ini digunakan karena memang bentuk jajanan ini menyerupai peluru kecil, bulat, dan ujungnya agak memanjang. Namun, ada juga Batun Bedil yang berbentuk bulat dan pipih. Selain di konsumsi batun bedil juga digunakan sebagai sesajen persembahyangan. Bahan yang digunakan dalam membuat batun bedil cukup sederhana, yaitu tepung ketan, air, dan garam. Semua bahan dicampur menggunakan air sehingga membentuk adonan yang kalis. Selanjutnya adonan di bentuk sesuai selera yang langsung dimasukkan ke dalam air yang sudah mendidih. Setelah adonan selesai, selanjutnya membuat kuah yang bahan-bahannya terdiri dari gula merah, garam, dan daun pandan. Ketika kuah batun bedil sudah mendidih dilanjutkan dengan mencampurkan batun bedil dengan kuah hingga meresap kemudian batun bedil siap disajikan dengan ditaburi kelapa parut diatasnya.

2. Rujak Kuah Pindang

Rujak kuah pindang banyak ditemui di kabupaten Badung. Dinamakan rujak kuah pindang karena kuah yang terbuat dari kaldu ikan pindang. Rujak ini berisi kombinasi dari buah-buahan seperti mangga, bengkuang, pepaya, nanas, kedondong, mentimun, belimbing, dan lain-lainnya. Buah-buahan tersebut dipotong kecil-kecil sesuai selera. Cara membuatnya yaitu cabai, bawang, terasi, dan garam diulek atau digiling hingga halus. Setelah halus, lalu kuah pindang dimasukkan. Kemudian kuah pindang diaduk agar bumbu yang telah diulek halus tercampur merata dengan kuah pindang. Lalu buah-buahan yang akan dicampur dipotong kecil-kecil.

3. Jikut Ares

Jikut Ares terdiri dari dua buah kata yaitu kata jikut dan ares. Pertama kata “Jikut” yang berarti sayuran dan yang kedua kata “Ares” yang berarti batang pohon pisang atau yang biasanya disebut “Gedebong” oleh masyarakat Bali. Jadi, Jikut Ares merupakan sayuran yang berasal dari batang pohon pisang. Untuk membuat Jikut

Ares, batang anak pohon pisang diiris tipis-tipis, lalu dimasukkan ke dalam mangkok, ditambahkan minyak kelapa, garam, dan asam, lalu diremas-remas sehingga lemas. Tambahkan air secukupnya, diaduk-aduk, dan ditiriskan. Selanjutnya ares diperas hingga semua cairan dalam ares tak tersisa. Tumis bumbu yang sudah halus dengan lengis tanusan (minyak kelapa) secukupnya, hingga matang (mengeluarkan aroma). Rebus daging hingga empuk, sebelum kaldu/kuahnya habis, masukkan potongan batang pisang ke dalamnya. Selanjutnya tambahkan bumbu yang telah ditumis diamkan hingga matang dan jukut ares siap dihidangkan.

Kabupaten Gianyar

1. Ayam Betutu

Kata betutu berasal dari kata "be" yang berarti "daging" dan "tunu" yang berarti "bakar". Berdasarkan uraian tersebut, "betutu" berarti daging yang dibakar. Ayam betutu sangat pekat asal muasalnya dengan wilayah Gianyar wilayah Ubud, Bali yang kemudian menyebar ke kawasan Gilimanuk, Jembrana. Sekarang ini, ayam betutu sudah menyebar ke berbagai kota dan menjadi salah satu kuliner ikonik khas Bali. Ayam betutu dibuat dari ayam utuh yang dibaluri bumbu khas Bali yang dikenal dengan base genep ke seluruh permukaan daging ayam dan sebagian lagi dimasukkan ke dalam rongga abdomennya. Daging ayam yang telah dibumbui kemudian direbus atau langsung dibakar hingga menghasilkan aroma yang khas. Aroma yang muncul disebabkan karena adanya pemanasan yang menyebabkan air dan lemak daging ikut menguap. Semakin banyak uap yang dihasilkan, semakin kuat dan enak aromanya. Waktu untuk memasak ayam betutu adalah 90-120 menit.

2. Nasi Tepeng

Nasi tepeng merupakan kuliner yang akan kalian jumpai ketika berkunjung ke kabupaten Gianyar. Nasi tepeng adalah makanan yang terdiri dari nasi sayur, dan lauk yang kemudian disiram dengan kuah. Sayur yang tersedia biasanya kacang merah, terong, kacang panjang, nangka muda, dan daun kelor. Nasi yang digunakan adalah nasi kukus lembek yang dimasak bersama santan dan daun salam. Ada pilihan lauk berupa telur dan ayam goreng suwir. Seporsi nasi tepeng akan disiram kuah kaya rempah dan ditaburi serundeng. Kuah nasi tepeng terbuat dari basa genep khas Bali.

3. Lawar plek

Lawar merupakan kuliner yang unik karena berupa satu-kesatuan bahan yang diaduk dan menjadi hidangan yang nikmat untuk disantap. Secara filosofi, masyarakat Indonesia, khususnya Bali terdiri dari beraneka ragam latar belakang. Semuanya menjadi satu dan saling melengkapi. Lawar plek terbuat dari daging babi yang sering dicampur dengan beberapa bahan seperti nangka, daun salam, batang serai, daun jeruk, bumbu Bali, dan penyedap rasa yang dicampur dengan darah babi yang masih segar.

Kabupaten Bangli

1. Mujair Nyat-nyat

Diberi nama mujair nyat-nyat karena berbahan utama ikan mujair dan Nyat-nyat dalam bahasa Bali artinya air surut. Istilah nyat-nyat merujuk pada teknik memasak yang khas, yaitu mengolah bahan makanan hingga bumbu meresap dan air surut. Kintamani merupakan daerah di Bali yang terkenal sebagai penghasil ikan. Beberapa penduduk di Kintamani membudidayakan jenis ikan air tawar yaitu ikan mujair, terutama yang tinggal di sekitar danau Batur di bawah gunung Batur. Terlebih lagi, ikan-ikan yang berasal dari danau Batur tidak berbau tanah dan rasanya lebih khas dari pada tempat lainnya. Cara memasaknya pun cukup mudah yaitu tumis bumbu genep khas Bali yang ditambahkan dengan penyedap rasa, selanjutnya setelah mendidih masukkan ikan mujair dan diamkan hingga menyusut.

2. Ayam Keren

Ayam keren dulunya hanya bisa dinikmati oleh raja-raja di Bangli. Dalam bahasa Bali, “be” memiliki arti daging dan “keren” berarti dikeram. Secara rasa dan tampilan, ayam keren mirip dengan ayam betutu. Bedanya dalam proses memasak, ayam be keren dibungkus dengan pelepah pinang yang disebut upih. Upih dipakai sebagai pengganti daun pisang karena lebih tahan api dan seratnya lebih lentur sehingga tidak mudah sobek. Selain karena ketahanan seratnya, pelepah pinang juga akan memberikan aroma yang khas. Setelah dibumbui dan dibungkus upih, ayam dikeram dalam wadah yang terbuat dari tanah liat dan dibakar di atas tungku menggunakan sekam dan sabut kelapa. Hidangan ini umumnya dimasak di hari - hari besar, sebab proses memasak ayam be keren memakan waktu cukup lama yaitu sekitar 12 - 15 jam.

3. Nasi Kajeng

Hal yang unik dari nasi kajeng adalah jam buka hanya saat malam hari hingga dini hari. Nasi kajeng adalah makanan khas kabupaten Bangli. Nasi kajeng terdiri dari nasi putih, sate lilit, lawar, daging babi, dan biasanya ditemani jukut ares yang hangat. Perpaduan makanan dalam nasi kajeng tentu saja dibumbui dengan racikan khas pulau dewata yang enak dan unik.

Kabupaten Karangasem

1. Nasi Sela

Nasi Sela adalah makanan khas kabupaten Karangasem, Bali yang berisi campuran nasi putih dan cacahan ubi berukuran kecil-kecil. Pada era 1970-an, Nasi sela merupakan makanan pokok masyarakat kabupaten Karangasem. Pasalnya, saat itu beras tergolong langka di Bali, sehingga nasi sela dijadikan pilihan utama dengan tambahan gaplek dan makanan lainnya. Nasi sela dibuat dengan cara mengukus nasi setengah matang kemudian ditambahkan dengan sela (ubi) kemudian direbus hingga

matang. Nasi Sela masih diminati di Bali hingga saat ini dan bisa dipadukan dengan beragam lauk enak lainnya, seperti jukut bejek, grago (udang kecil-kecil), suwiran ayam betutu, pindang tongkol, jukut kacang panjang, dan banyak lainnya. Sambal matah atau sambal teri juga bisa menjadi tambahan yang sempurna untuk cita rasa nasi sela.

2. Pesan Tlengis

Pesan tlengis adalah makanan khas kabupaten Karangasem Bali yang terbuat dari ampas minyak tandusan hasil dari pembuatan minyak kelapa secara tradisional. Sari ampas atau endapan minyak tandusan ini dicampur dengan bumbu khas Bali dan dibungkus dengan daun pisang sebelum dibakar sampai matang. Pesan tlengis juga dikenal sebagai pesan lengis atau klengis. Dalam proses pembuatannya pesan tlengis juga dapat dicampurkan dengan bumbu yang telah dihaluskan, kemudian di masukkan daging ayam atau ikan pindang dan dibungkus dengan daun pisang. proses memasaknya dapat di rebus atau dibakar.

3. Sate Serapah

Sate Serapah adalah makanan khas Karangasem yang terkenal dengan rasa yang enak dan gurih. Sate serapah sudah ada sejak tahun 1982 dan menjadi legendaris di Karangsem. Sate ini terbuat dari daging sapi yang diolah dengan bumbu kuning yang berbahan baku bumbu genep. Bumbu sate serapah sendiri terdiri dari campuran terasi, bawang merah, bawang putih, merica hitam, merica putih, jahe (agar tidak amis), cabai, lengkuas, kunyit, kemiri kemudian dicampurkan ke tepung beras dan santan yang nantinya akan dicampur dengan sate dan ketupat.

Kabupaten Klungkung

1. Serombotan

Serombotan adalah makanan khas Klungkung yang sudah ada sejak kerajaan Gelgel yang dipimpin Dalem Watu Renggong sekitar abad ke-14. Serombotan telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda nasional yang telah diusulkan oleh Dinas Kebudayaan Klungkung ke Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan karena merupakan kuliner asli dan khas Klungkung yang berkembang ke berbagai daerah lainnya di Bali. Serombotan terbuat dari sayuran seperti bayam, kangkung, terong bulat, buncis, kacang panjang, dan kecambah yang dimasak dengan cara direbus. Selanjutnya sayuran tersebut ditambahkan bumbu kacang dan siap dihidangkan.

2. Sate Languan

Sate Languan pertama kali dibuat pada masa kerajaan Klungkung. Kerajaan Klungkung berdiri bersamaan dengan dibangunnya Puri Agung Klungkung di

Semarang pada tahun 1686. Sate lagoon terbuat dari ikan laut yang dicampur dengan santan dan bumbu-bumbu seperti bawang putih, bawang merah, terasi, garam, dan jahe. Sate lagoon kemudian dililitkan pada tusuk sate yang terbuat dari pelepah daun kelapa lalu dipanggang di atas bara api yang dibuat dari tempurung kelapa sampai matang. Sate Lagoon biasanya disajikan atau dihidangkan dalam keadaan masih panas atau hangat. Selain sebagai hidangan, di tempat asalnya sate ini digunakan sebagai sajian dalam upacara keagamaan.

3. Bubuh Bali

Bubuh Bali adalah salah satu kuliner khas Klungkung yang telah menyebar di seluruh Bali. Bubuh Bali awalnya hanya dibuat untuk para raja dan keluarganya. Namun, seiring berjalannya waktu, bubuh Bali menjadi makanan yang populer di kalangan masyarakat Bali. Bubuh Bali terbuat dari beras yang dimasak hingga bertekstur lembut. Bubuh Bali disajikan bersamaan dengan sayur dan daging yang disiram kuah kuning dengan bumbu rempah khas Bali.

Kota Denpasar

1. Bulung boni

Bulung boni adalah makanan yang terbuat dari rumput laut hijau yang di Bali dikenal dengan nama bulung. Rumput laut disajikan utuh bersama dengan bumbu-bumbu seperti parutan kelapa bakar, lengkuas, jahe, serai, potongan cabai, air jeruk limau, kemudian ditaburi kacang atau kedelai goreng di atasnya. Terdapat dua jenis rumput laut yang biasa digunakan sebagai bahan baku, yaitu bulung buni/boni dan bulung rambut. Cara pengolahan dan penyajian keduanya berbeda. Bulung boni tidak dimasak melainkan dicuci dengan air panas. Bulung boni dapat dinikmati sebagai makanan ringan atau sebagai pelengkap hidangan utama.

2. Krupuk Klejat

Krupuk klejat adalah cemilan khas Bali yang terbuat dari kerang laut yang dikenal dengan klejat. Krupuk klejat berasal dari wilayah Serangan, Denpasar, Bali. Proses pembuatan krupuk klejat yaitu pertama-tama, klejat atau kerang laut direbus hingga matang dan dikeluarkan daging klejat dari cangkangnya. Setelah itu, bersihkan dengan air. Kemudian, tambahkan air, garam, dan penyedap rasa pada daging klejat lalu aduk hingga rata dan jemur di bawah sinar matahari sampai kering. Setelah semua tahap dilakukan, goreng daging klejat dengan minyak yang sebelumnya sudah dipanaskan lalu ditiriskan. Krupuk klejat siap disajikan sebagai camilan atau lauk pendamping saat makan.

B. DAFTAR PUSTAKA

Ady Andyka. (2020). Tipat Blayang Pesona Kuliner Khas Buleleng Bali.

www.wisatakulinerbali.files.wordpress.com.

Aljuni Hirossie. (2023). Bubuh Bali: Wisata Kuliner Khas Bali Yang Menggugah Selera.

Anindiati Nursastri. (2016). Laklak Pisang, Crepe asli Tabanan yang Terancam Punah.

Bali Dogen. (2011). Sate Languan.

Bali Kanal. (2018). Sambal Bejek Belayu, Kuliner Unik Khas Tabanan.

Dwi Rahmawati. (2023). Nasi Sela, Nasi Ubi Khas Karangasem yang Berawal dari msa sulit.

Eka Mita Suputra. (2019). Telisik Sejarah dan Filosofi Serobotan, Kuliner Khas Klungkung
Diusulkan Jadi Warisan Budaya.

Food & Travel Kanal Bali. (2018). Siobak, Akulturasi Budaya Kuliner cina dari Singaraja.

"Jaje Bendu, Makanan Khas Bali"

(<https://web.archive.org/web/20190408112001/https://denpasarkota.go.id/baca-datang-kunjungi/379/Jaje-Bendukoma-Makanan-khas-Bali>).

Krupuk Klejat, Camilan Murah Khas Serangan. (2017). Akademika.

Pemkab Buleleng. (2021). "Jukut Buangit" Sobeian Khas Desa Sangsit.

Puspasari Setyaningrum. (2022). Rujak Bulung, Kuliner Khas Bali Berbahan Rumpu Laut.

Selamat Juniasa. (2022). Nikmatnya Sate Serapah Khas Karangasem, Legendaris Sejak 1982.

Tania, Author (2020-12-09). "Makanan Enak, Cara Membuat Ayam Betutu Khas Bali, Resep Makanan" (<https://jatim.poskota.co.id/2020/12/09/makanan-enak-cara-membuat-ayam-betutu-khas-bali-resep-makanan>) .Poskota Jatim.

Umami Dapur. (2023). Resep Ikan Mujair Nyat-Nyat Kintamani Enak dan Lezat.

Widhiarini Natih. (2021). Mengenal Entil Makanan Khas Tabanan yang kaya Filosofi.

Wisata Nasional. (2021). Kawar Plek Sapi, Kuliner Mentah Nikmat Khas Gianyar.

Wulandari Indah. (2021). Batun Bedil, Makanan Berbentuk Peluru Khas Pulau Dewata.



Lampiran 9 Uji Validitas Instrumen *Judges 1*

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Materi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.	✓		
2.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.	✓		
4.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		

B. Aspek Kebahasaan				
5.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
6.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
7.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa .	✓		
C. Aspek Penyajian				
8.	Penyajian isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah tepat.	✓		
9.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
10.	Isi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	✓		

Singaraja, 23 November 2023

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		
2.	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.	✓		
3.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
B. Aspek Tipografi				
5.	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		

	sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			
6.	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
C. Aspek Penyajian				
7.	Petunjuk penggunaan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
8.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku memiliki daya tarik pada siswa.	✓		
9.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓		
D. Aspek Praktis				
10.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		
2.	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.	✓		
3.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
B. Aspek Tipografi				
5.	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		

	sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			
6.	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
C. Aspek Materi				
7.	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.	✓		
8.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
9.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.	✓		
10.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		
11.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
D. Aspek Kebahasaan				
12.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
13.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i>	✓		

	Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.			
14.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa .	✓		
E. Aspek Praktis				
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Anda dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Anda dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		
2.	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.	✓		
3.	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.	✓		
4.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
5.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

B. Aspek Penyajian Materi				
6.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.	✓		
7.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		
8.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
C. Aspek Kebahasaan				
9.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
10.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
11.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.	✓		
D. Aspek Manfaat				
12.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman siswa.	✓		
13.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan	✓		

	dapat menunjang kegiatan pembelajaran siswa.			
E. Aspek Kejelasan Teks				
14.	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.	✓		
F. Aspek Praktis				
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN JUDGES I

No Soal	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		

22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Lampiran 10 Surat Pernyataan Uji Validitas Instrumen *Judges* 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* I

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 24 November 2023
Dosen/Pakar,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Lampiran 11 Uji Validitas Instrumen *Judges 2*

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Materi				
1.	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.	✓		
2.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
3.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.	✓		
4.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		

B. Aspek Kebahasaan			
5.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓	
6.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
7.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa .	✓	
C. Aspek Penyajian			
8.	Penyajian isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah tepat.	✓	
9.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓	
10.	Isi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi yang dibelajarkan.	✓	

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

NIR 2019.5.334

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		
2.	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.	✓		
3.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
B. Aspek Tipografi				
5.	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		

	sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			
6.	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
C. Aspek Penyajian				
7.	Petunjuk penggunaan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
8.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku memiliki daya tarik pada siswa.	✓		
9.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mampu meningkatkan motivasi belajar siswa	✓		
D. Aspek Praktis				
10.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

NIR 2019.5.334

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON GURU
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		
2.	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.	✓		
3.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
4.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
B. Aspek Tipografi				
5.	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		

	sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			
6.	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	✓		
C. Aspek Materi				
7.	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.	✓		
8.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
9.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.	✓		
10.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		
11.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
D. Aspek Kebahasaan				
12.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
13.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i>	✓		

	Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.			
14.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa .	✓		
E. Aspek Praktis				
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

NIR 2019.5.334

FORMAT VALIDASI INSTRUMEN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Petunjuk Penggunaan

1. Anda dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Anda dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		relevan	Tidak Relevan	
A. Aspek Visual				
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	✓		Revisi
2.	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.	✓		
3.	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.	✓		
4.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
5.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

B. Aspek Penyajian Materi				
6.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.	✓		
7.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	✓		Revisi
8.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		Revisi
C. Aspek Kebahasaan				
9.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		
10.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
11.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa .	✓		
D. Aspek Manfaat				
12.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman siswa.	✓		
13.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan	✓		

	dapat menunjang kegiatan pembelajaran siswa.			
E. Aspek Kejelasan Teks				
14.	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.	✓		
F. Aspek Praktis				
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.

NIR 2019.5.334

LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN JUDGES II

No Soal	Relevansi		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		

22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		
28	✓		
29	✓		
30	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIR 2019.5.334

Lampiran 12 Surat Pernyataan Uji Validitas Instrumen *Judges* 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES* II

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIR : 2019.5.334
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

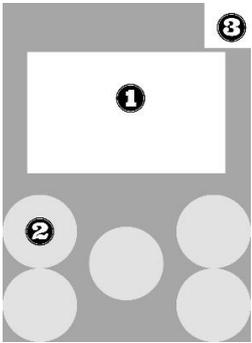
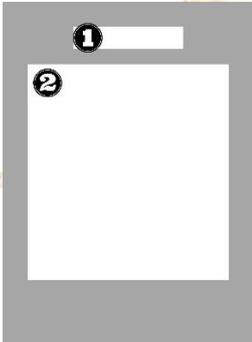
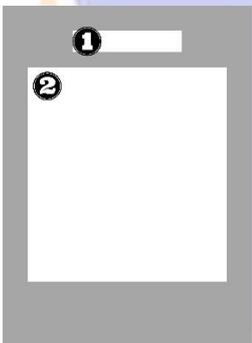
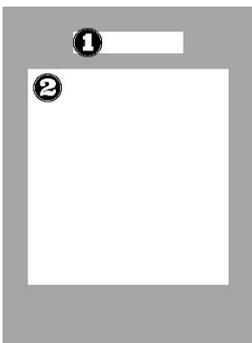
Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

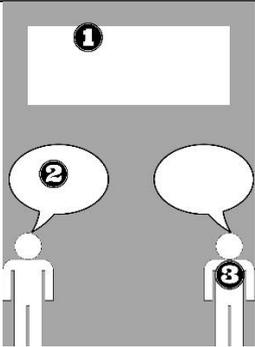
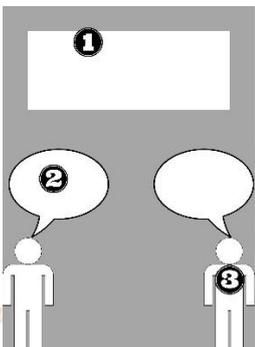
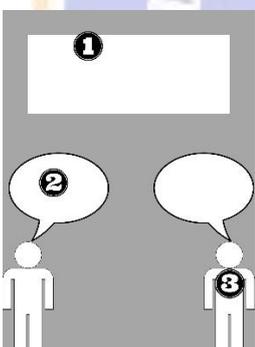
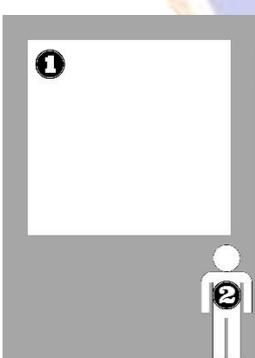
Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

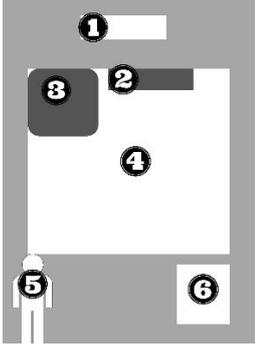
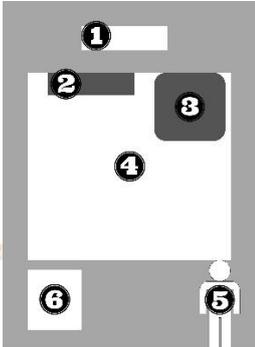
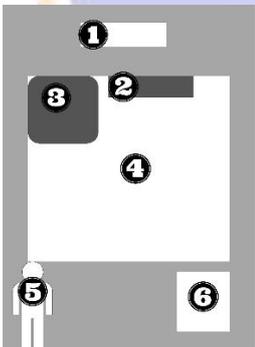
Singaraja, 24 November 2023
Dosen/Pakar,

Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.
NIR 2019.5.334

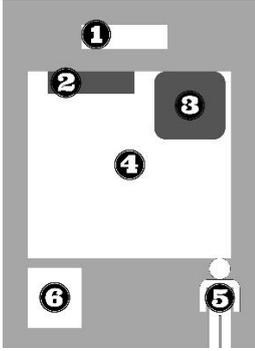
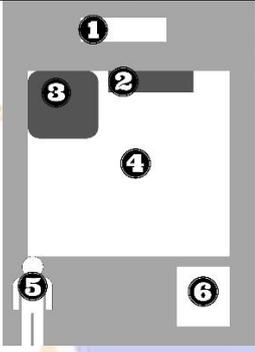
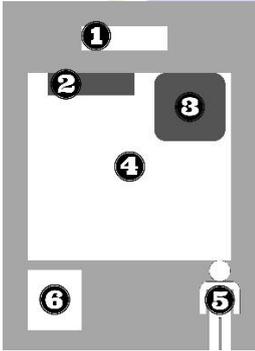
Lampiran 13 *Storyboard* Buku Cerita

Gambar Desain	Keterangan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul buku beserta kelas sasaran. 2. Berisikan gambar makanan dari beberapa kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Berisikan QR code yang dapat di scan mengenai cover buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul prakata. 2. Isi prakata.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul daftar isi. 2. Keterangan daftar isi buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul petunjuk penggunaan. 2. Rangkaian petunjuk penggunaan buku cerita serta <i>augmented reality</i>.

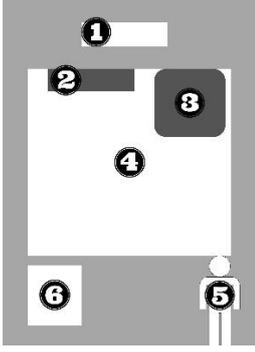
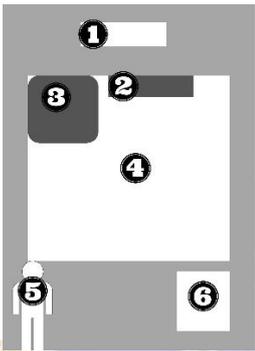
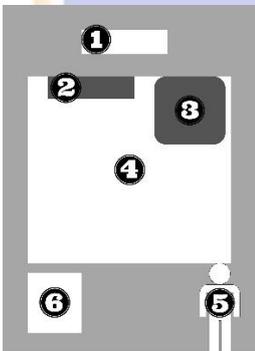
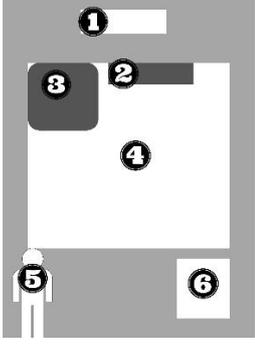
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi alur cerita. 2. Balon percakapan. 3. Tokoh dalam buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi alur cerita. 2. Balon percakapan. 3. Tokoh dalam buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deskripsi alur cerita. 2. Balon percakapan. 3. Tokoh dalam buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar penjelasan materi. 2. Tokoh dalam buku cerita.

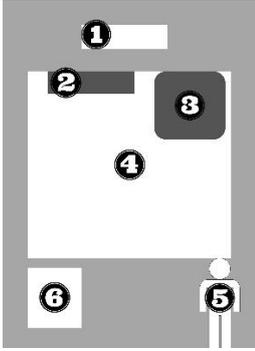
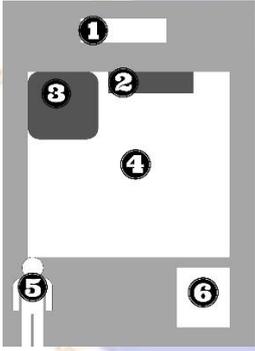
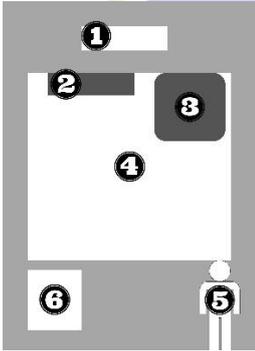
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional.

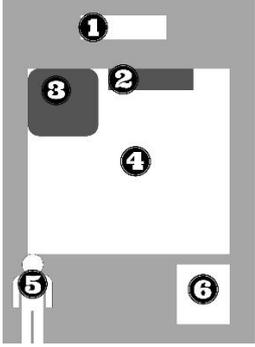
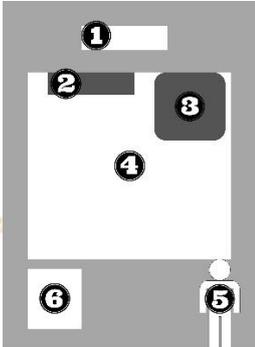
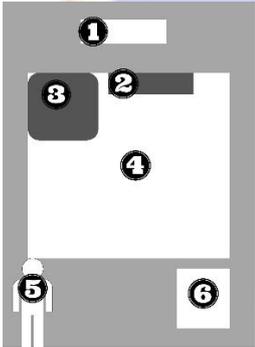
<p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the right; 4. A central text area; 5. A character icon at the bottom right; 6. A QR code icon at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
<p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the left; 4. A central text area; 5. A character icon at the bottom left; 6. A QR code icon at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
<p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the right; 4. A central text area; 5. A character icon at the bottom right; 6. A QR code icon at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
<p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the left; 4. A central text area; 5. A character icon at the bottom left; 6. A QR code icon at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita.

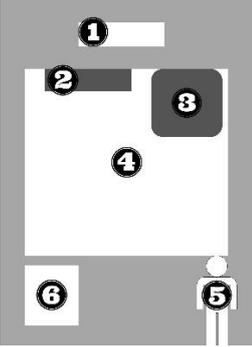
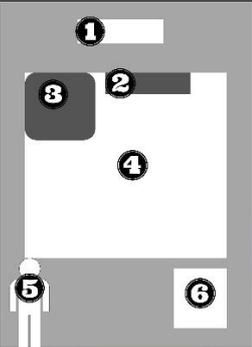
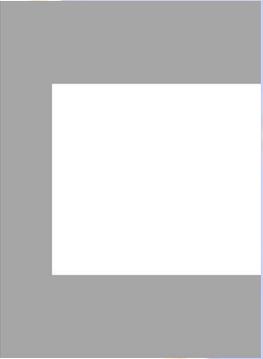
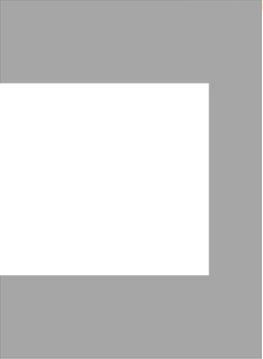
	<p>6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali.

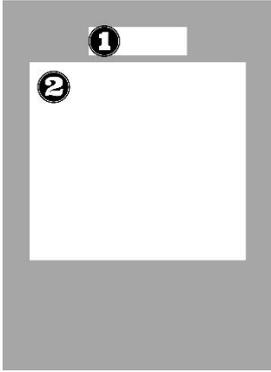
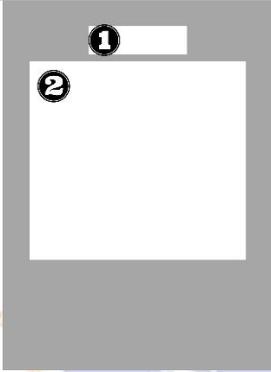
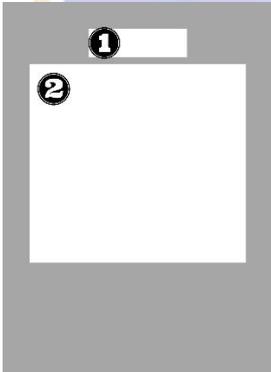
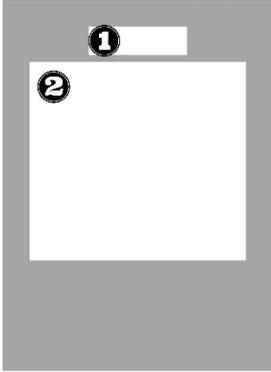
	<ol style="list-style-type: none"> 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional.

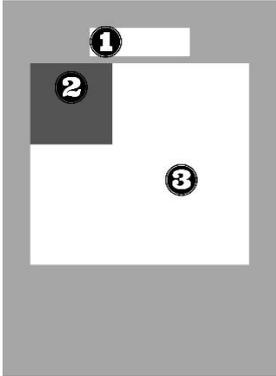
 <p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the right; 4. A central text area; 5. A small white character icon at the bottom right; 6. A white square button at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
 <p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the left; 4. A central text area; 5. A small white character icon at the bottom left; 6. A white square button at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
 <p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the right; 4. A central text area; 5. A small white character icon at the bottom right; 6. A white square button at the bottom left.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
 <p>The diagram shows a mobile application interface with six numbered elements: 1. A text input field at the top; 2. A horizontal bar below it; 3. A dark square button on the left; 4. A central text area; 5. A small white character icon at the bottom left; 6. A white square button at the bottom right.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita.

	<p>6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.</p>
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional.

	<ol style="list-style-type: none"> 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 2. Nama makanan khas kabupaten/kota yang ada di provinsi Bali. 3. Gambar makanan khas tradisional. 4. Deskripsi makanan khas tradisional. 5. Tokoh dalam buku cerita. 6. QR code yang dapat di scan untuk menayangkan gambar makanan khas dalam bentuk <i>augmented reality</i>.
	<p>Berisi potongan peta provinsi Bali.</p>
	<p>Berisi potongan peta provinsi Bali.</p>

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berisi judul rangkuman. 2. Rangkuman materi buku cerita.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul Latihan soal. 2. Soal-soal yang akan dikerjakan siswa.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul daftar Pustaka 2. Daftar rujukan mengenai materi yang disajikan.
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul daftar Pustaka 2. Daftar rujukan mengenai materi yang disajikan.

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Judul biodata penulis. 2. Foto formal penulis buku cerita. 3. Deskripsi singkat penulis.
	<p>Cover belakang buku cerita.</p>



Lampiran 14 Angket Validasi ahli materi

ANGKET AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

A. Identifikasi

Nama Ahli : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Hari/Tanggal : Kamis/28 Desember 2023

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli isi/materi pembelajaran tentang kualitas produk Buku Cerita *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Ahli Materi

No.	Indikator	Skala 4			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.				✓
2	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓
3	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.				✓
4	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
Aspek Kebahasaan					
5	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
7	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.				✓

Aspek Sajian					
8	Penyajian isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah tepat.				✓
9	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.			✓	
10	Isi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi yang dibelajarkan.				✓

Komentar dan Saran:

Singaraja, 28 Desember 2023

Validator Isi/Materi Pelajaran,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

Lampiran 15 Surat Pernyataan Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIR : 1984100820130501131
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Isi/Materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Desember 2023
Validator,

I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIR. 1984100820130501131

Lampiran 16 Angket Validasi ahli materi

ANGKET AHLI MATERI

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama Ahli : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIR : 1984100820130501131
Hari/Tanggal : Kamis/28 Desember 2023

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli isi/materi pembelajaran tentang kualitas produk Buku Cerita *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas materi dan kemanfaatan materi.
3. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Ahli Materi

No.	Indikator	Skala 4			
		1	2	3	4
Aspek Materi					
1	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.				✓
2	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.			✓	
3	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.				✓
4	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			✓	
Aspek Kebahasaan					
5	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
7	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.				✓

Aspek Sajian					
8	Penyajian isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah tepat.				✓
9	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.				✓
10	Isi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi yang dibelajarkan.				✓

Komentar dan Saran:

Singaraja, 28 Desember 2023

Validator Isi/Materi Pelajaran,



† Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIR. 1984100820130501131

Lampiran 17 Surat Pernyataan Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIR : 1984100820130501131
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Isi/Materi. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Desember 2023
Validator,

I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIR. 1984100820130501131

Lampiran 18 Angket Validasi Ahli Media

ANGKET AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

A. Identifikasi

Nama Ahli : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP : 197108152001121001
Hari/Tanggal : Kamis/28 Desember 2023

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran tentang kualitas produk Buku Cerita *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala 4			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.			✓	
2	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.			✓	
3	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
4	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
Aspek Tipografi					
5	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.			✓	
Aspek Sajian					
7	Petunjuk penggunaan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.				✓
8	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku memiliki daya tarik pada siswa.				✓

9	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.				✓
Aspek Praktis					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

1. Judul diberi warna yang menarik
2. Tambahkan teks sekitarnya
3. Teks pd collact rts kiri & gunakan collact yg bergaris
4. Gambar baru pd teks lebih transparan

Singaraja, 28 Desember 2023

Validator Media,



Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197108152001121001

Lampiran 19 Surat Pernyataan Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Desember 2023
Validator,

Prof/Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 20 Angket Validasi Ahli Media

ANGKET AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama Ahli : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989080820130501148
Hari/Tanggal : Kamis/28 Desember 2023

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu sebagai ahli media pembelajaran tentang kualitas produk Buku Cerita *Augmented Reality* yang dikembangkan.
2. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi kualitas media dan kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

4. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala 4			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.			✓	
2	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.				✓
3	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
4	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
Aspek Tipografi					
5	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.			✓	
Aspek Sajian					
7	Petunjuk penggunaan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.				✓

8	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku memiliki daya tarik pada siswa.				✓
9	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.			✓	
Aspek Praktis					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	

Komentar dan Saran:

1. ukuran gambar pd buku
 agar lebih jelas
 2. Sajikan soal - soal
 3. Pindahkan kegunaan
 4. urutkan buku - buku jenis kuliner

Singaraja, 28 Desember 2023

Validator Media,



Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1989080820130501148

Lampiran 21 Surat Keterangan Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989080820130501148
Jabatan : Dosen Prodi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan,
Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Ni Kadek Afrillianingsih
NIM : 2011031032
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 28 Desember 2023
Validator,

Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989080820130501148

Lampiran 22 Uji Coba Guru/Praktisi

ANGKET UJI COBA GURU

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK MAKANAN KIIAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : NI NYOMAN SUPARMI, S.Pd
NIP : 19860718 201503 2 004
Asal Sekolah : SD NEGERI AWAN

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu untuk mengetahui kelayakan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
2. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Guru

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.				✓
2	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.				✓
3	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
4	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
Aspek Tipografi					
5	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.				✓
Aspek Materi					
7	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.				✓
8	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

9	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.					✓
10	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.					✓
11	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.					✓
Aspek Kebahasaan						
12	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.					✓
13	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
14	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.					✓
Aspek Praktis						
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.					✓

Komentar dan Saran:

Bukunya sangat menarik, sudah dilengkapi dengan gambar dan kode Barcode.

Kintamani, 2 Januari 2024

Guru,

Ni Nyoman Suparmi, S.Pd.

NIP. 19860718 201503 2 009

ANGKET UJI COBA GURU

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHIAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

A. Identifikasi

Nama : Luh Putu Wisnantari
NIP : 19890704 20803 2 010
Asal Sekolah : SD Negeri Awan

B. Petunjuk

1. Instrumen diisi oleh Bapak/Ibu untuk mengetahui kelayakan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
2. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen Untuk Guru

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.				✓
2	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.				✓
3	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
4	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				
Aspek Tipografi					
5	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
6	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.				✓
Aspek Materi					
7	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.				✓
8	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.				✓

9	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.				✓
10	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
11	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.				✓
Aspek Kebahasaan					
12	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓
13	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
14	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Buku cerita makanan khas tradisional sudah dicetak dengan kertas yang baik. Keragaman isi sudah sangat sesuai dan menunjukkan kekhasan masing-masing kabupaten di Bali. Penulis sudah mendistripsikan makanan dengan kalimat yang mudah dipahami.

Saran:
 -Masing-masing halaman alangkah baiknya dibuat berwarna/ bervariasi sehingga lebih menarik dan tidak monoton

Kintamani,
 Guru,

Luh Putu Hismantari, S.Pd

NIP. 19890704 201503 2010

Lampiran 23 Angket Uji Coba Siswa

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : Ni Made Muli Kanani
No. Absen : 30
Asal Sekolah : SDN Cawan

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				√
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.			√	
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				√
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.			√	
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				√
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				√
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			√	
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				√
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			√	

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				√
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				√
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.			√	
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.				√
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				√
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				√

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,



~~Kantani~~ mode mulia. kintamani...

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : *Uodek Eandy Maelha Auyantana*
No. Absen : *9*
Asal Sekolah : *SDN Aman*

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.			✓	
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			✓	
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.			✓	
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.				✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.			✓	
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,

Eir

Maddek Fandy Makha Anyantara

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
 TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
 BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : kang ayu ratna dwi
 No. Absen : 24
 Asal Sekolah : SD Nawan

B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			✓	
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.			✓	
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.				✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.			✓	
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,



Nikomang aya ratra dewi

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHIAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : Ni Made Anggypranita
No. Absen : 29
Asal Sekolah : SDN AWAN

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.			✓	
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.			✓	
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.			✓	
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.			✓	
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,



Ni. M. De Anggi Pranita.....

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : *Kadek Ferdiano Putra*
No. Absen : *10*
Asal Sekolah : *SDN Awan*

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.			✓	
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			✓	
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.			✓	
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.			✓	
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.				✓
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.			✓	1
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2-Januari-2024

Siswa,



I. kadek... Ferdian... Putra...

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
 TOPIK MAKANAN KHIAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
 BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi
 Nama : Nibuh PL. Afriasih
 No. Absen : 26
 Asal Sekolah : SD. N. Alue Aroa

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.
Keterangan:
 4 = Sangat Setuju
 3 = Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.				✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.			✓	
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2, Januari, 2024

Siswa,



Ni Luh Pl. Ariasih

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : *Ni Luh Pt. Erlina Easya*
No. Absen : *27*
Asal Sekolah : *SDN AWAN*

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

- 4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju

- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.				✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.			✓	
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari, 2024

Siswa,



Ni. Luh. Pt. Erlinalasya.....

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : Ni Kadek Sintya Sari
No. Absen : 35
Asal Sekolah : SDN Awan

B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

3. Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.			✓	
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.			✓	
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			✓	

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.					✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.					✓
Aspek Manfaat						
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.					✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.					✓
Aspek Kejelasan Teks						
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.					✓
Aspek Praktis						
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.					✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,

Sim ✓

Ni Kadek Sintya Sari

ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD

A. Identifikasi

Nama : Ni Komang Istya Dewi
No. Absen : 25
Asal Sekolah : Desa Awan

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (✓) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.			✓	
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				✓
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				✓
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.				✓
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.				✓

10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.				✓
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.				✓
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,



Ni Komang Lirlya Dewi

ANGKET UJI COBA SISWA

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU
TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA
BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

A. Identifikasi

Nama : *Giyan Raj Norendro Dhanu*
 No. Absen : *1*
 Asal Sekolah : *SDN Aron*

B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Penilaian diberikan dengan memberikan tanda *ceklist* (√) pada kolom yang disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat Tidak Setuju

- Komentar atau saran ditulis pada lembar yang telah disediakan.

C. Instrumen untuk siswa

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
Aspek Visual					
1	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				√
2	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.				√
3	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			√	
4	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.				√
5	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				√
Aspek Penyajian Materi					
6	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				√
7	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.				√
8	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.			√	
Aspek Kebahasaan					
9	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.			√	

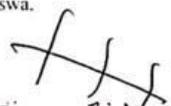
10	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.				✓
11	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
Aspek Manfaat					
12	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.			✓	
13	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.				✓
Aspek Kejelasan Teks					
14	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.				✓
Aspek Praktis					
15	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

Komentar dan Saran:

Tingkatkan lagi cerita dan sejarah Bali

Kintamani, 2 Januari 2024

Siswa,


Gioran Rq. Nvanda Dhavi

Lampiran 24 Angket Lembar *Pretest* dan *Posttest*

SOAL IPAS

BAB 6 : Indonesiaku Kaya Budaya
Kelas/Semester : IV/II
Waktu : 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulis identitas (nama sekolah, nama lengkap, kelas, dan no. absen) pada lembar jawaban!
2. Bacalah soal dengan teliti, jika ada yang kurang jelas tanyakan pada pengawas!
3. Tulislah jawaban yang tepat pada lembar jawaban!
4. Berikan tanda silang pada lembar jawaban yang telah disediakan!
5. Waktu yang diberikan 60 menit!

Selamat Bekerja

SOAL

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan tepat!

1. Berikut yang merupakan makanan khas kabupaten Jembrana adalah...
 - a. Mujair nyat-nyat
 - b. Siobak
 - c. Bendu
 - d. Serombotan
2. Berikut yang merupakan makanan khas kabupaten Buleleng adalah...
 - a. Mujair nyat-nyat
 - b. Siobak
 - c. Bendu
 - d. Serombotan
3. Provinsi Bali terdiri dari berbagai kabupaten/kota. Berikut adalah kabupaten/kota yang terdapat pada provinsi Bali...
 - a. Jembrana, Serangan, Denpasar, Bangli, Buleleng, Karangasem, Klungkung, Gianyar, Badung.
 - b. Karangasem, Denpasar, Bangli, Buleleng, Tabanan, Klungkung, Gianyar, Badung, Jembrana.
 - c. Ubud, Denpasar, Bangli, Buleleng, Tabanan, Klungkung, Gianyar, Badung, Jembrana.
 - d. Karangasem, Denpasar, Kintamani, Buleleng, Tabanan, Klungkung, Gianyar, Badung, Jembrana.
4. Hidangan berupa irisan ketupat yang disajikan dengan aneka sayur seperti tauge, bayam, irisan daging ayam, dan telur rebus. Biasanya makanan ini disajikan bersama bumbu kuning khas pulau dewata. Berdasarkan deskripsi tersebut nama makanan yang cocok adalah...
 - a. Blayag
 - b. Laklak pisang
 - c. Bendu
 - d. Batu bedil
5. Makanan yang terbuat dari bawang, daun serai, dan daun kecombrang yang disiram menggunakan minyak panas secukupnya. Berdasarkan deskripsi tersebut nama makanan yang cocok adalah...
 - a. Sambel bejek belayu
 - c. Sambel terasi

12. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Gianyar
- b. Kabupaten Klungkung
- c. Kabupaten Buleleng
- d. Kabupaten Bangli

13. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Jembrana
- b. Kabupaten Klungkung
- c. Kabupaten Buleleng
- d. Kabupaten Bangli

14. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Jembrana
- b. Kabupaten Klungkung
- c. Kabupaten Buleleng
- d. Kabupaten Bangli

15. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Badung
- b. Kabupaten Karangasem
- c. Kabupaten Gianyar
- d. Kota Denpasar



16. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Badung
- b. Kabupaten Karangasem
- c. Kabupaten Gianyar
- d. Kota Denpasar

17. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Badung
- b. Kabupaten Karangasem
- c. Kabupaten Gianyar
- d. Kota Denpasar

18. Perhatikan gambar berikut!



Makanan khas tradisional diatas berasal dari...

- a. Kabupaten Buleleng
- b. Kabupaten Karangasem
- c. Kabupaten Bangli
- d. Kabupaten Tabanan

19. Perhatikan gambar berikut!



Deskripsi yang sesuai dengan makanan diatas adalah...

- a. Ayam yang dimasak dengan bumbu melimpah lalu dimasak sampai daging ayam lembut.
- b. Ayam dimasak dalam waktu yang lama, yakni sekitar 12 jam. Ayam dibungkus dengan daun pisang dan dibakar dengan sekam dan sabut kelapa, membuat rasanya sangat lezat dan khas.

- c. Ayam yang dimasak dengan bumbu bejek lalu dimasak sampai daging ayam lembut.
- d. Ayam yang dimasak dengan bumbu Bali lalu dimasak sampai daging ayam lembut.

20. Perhatikan gambar berikut!



Deskripsi yang sesuai dengan makanan diatas adalah...

- a. Makanan yang dihidangkan berupa irisan ketupat yang disajikan dengan aneka sayur seperti tauge, bayam, irisan daging ayam, dan telur rebus. Biasanya blayog disajikan bersama bumbu kuning khas pulau dewata.
- b. Makanan yang dihidangkan dengan kuah kuning yang dimasak dengan bumbu khas Bali.
- c. Makanan yang disajikan dengan kuah santan berisi daging ayam, telur, dan tauge.
- d. Makanan yang disajikan dengan kuah berwarna kuning. Dilengkapi dengan sayuran urap, ikan teri, serta kacang yang memberikan aroma dan rasa yang gurih.

21. Perhatikan tabel dibawah ini!

a. Buleleng	1. Sate Serapah
b. Jembrana	2. Sate Languan
c. Karangasem	3. Lawar plek
d. Gianyar	4. Entil

Kabupaten beserta makanan khas yang tepat adalah...

- a. C1 dan D3
- b. A4 dan B3
- c. C4 dan D3
- d. C1 dan B2

22. Perhatikan tabel dibawah ini!

a. Buleleng	1. Sate Serapah
b. Bangli	2. Sate Languan
c. Badung	3. Mujair nyat-nyat
d. Gianyar	4. Jukut ares

Kabupaten beserta makanan khas yang tepat adalah...

- a. A2 dan D3
- b. A4 dan B3
- c. B3 dan C4
- d. C1 dan B2

23. Perhatikan tabel dibawah ini!

a. Badung	1. Sate Serapah
b. Tabanan	2. Serombotan
c. Klungkung	3. Lawar plek
d. Denpasar	4. Entil

Kabupaten beserta makanan khas yang tepat adalah...

- a. C1 dan D3
- b. B4 dan C2
- c. A2 dan B3
- d. C1 dan B2

24. Perhatikan tabel dibawah ini!

a. Denpasar	1. Sate Serapah
b. Jembrana	2. Kerupuk klejat
c. Karangasem	3. Ayam keren
d. Bangli	4. Entil

Kabupaten beserta makanan khas yang tepat adalah...

- a. A2 dan D3 c. C4 dan D3
b. A4 dan B3 d. B4 dan B2

25. Perhatikan tabel dibawah ini!

a. Tabanan	1. Siobak
b. Jembrana	2. Sate Languan
c. Buleleng	3. Batu bedil
d. Gianyar	4. Laklak Pisang

Kabupaten beserta makanan khas yang tepat adalah...

- a. C1 dan A3 c. C4 dan D2
b. A4 dan C1 d. A2 dan B2



Lampiran 25 Lembar Jawaban Pretest

(40)

B = 10

Lembar Jawaban

Nama Sekolah : ~~SDN~~ SDN Awan
Nama : Ni Kadek Sintya Sari
No. Absen : 35
Kelas : IV/4

No	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D

Lampiran 26 Lembar Jawaban *Posttest*

88

6 = 22

Lembar Jawaban

Nama Sekolah : SDN Awan
Nama : Ni Kardek Sintya Sari
No. Absen : 35
Kelas : IV/4

No	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D

Lampiran 27 Uji Validitas Ahli Materi Pembelajaran

Butir	R		S1	S2	Sigma S	n(c-1)	V	Keterangan
	R1	R2						
Butir 1	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 2	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 4	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 6	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 8	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 9	3	4	2	3	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 10	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
	39	38	29	28	57		0,95	



Lampiran 28 Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

Butir	R		S1	S2	Sigma S	n(c-1)	V	Keterangan
	R1	R2						
Butir 1	3	3	2	2	4	6	0,666667	Sangat Tinggi
Butir 2	4	3	3	2	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 3	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 4	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 5	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 6	3	3	2	2	4	6	0,666667	Sangat Tinggi
Butir 7	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 8	4	4	3	3	6	6	1	Sangat Tinggi
Butir 9	3	4	2	3	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
Butir 10	3	4	2	3	5	6	0,833333	Sangat Tinggi
	36	37	26	27	53		0,883333	



Lampiran 29 Hasil Uji Kepraktisan Guru/Praktisi

No	Butir Penilaian	Skor	
		Praktisi 1	Praktisi 2
Aspek Visual			
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik bagi siswa.	4	4
2.	Kelengkapan identitas buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang tertera pada sampul.	4	4
3.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	4	4
4.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	4	4
Aspek Tipografi			
5.	Tata tulis pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	4
6.	Teks yang ditampilkan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sudah jelas.	4	4
Aspek Materi			
7.	Kesesuaian materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan indikator pembelajaran.	4	4
8.	Materi yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan tujuan pembelajaran.	4	4
9.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan tepat.	4	4
10.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.	4	4
11.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	4	4
Aspek Kebahasan			
12.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	4	4
13.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan karakteristik siswa.	4	4

No	Butir Penilaian	Skor	
		Praktisi 1	Praktisi 2
14.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami siswa.	4	4
Aspek Praktis			
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	4	4
Jumlah		60	60



Lampiran 30 Hasil Uji Respon Siswa

No	Butir Penilaian	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Aspek Visual											
1.	Desain sampul pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4
2.	Tampilan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dapat dibaca dengan baik.	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4
3.	Petunjuk penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3
4.	Gambar yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan sesuai dengan materi.	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4
5.	Kesesuaian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
Aspek Penyajian Materi											
6.	Pembagian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4
7.	Pembagian materi pada buku cerita	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4

No	Butir Penilaian	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	<i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan secara runtut.										
8.	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu.	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3
Aspek Kebahasaan											
9.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3
10.	Bahasa yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pemahaman.	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4
11.	Kalimat yang dipergunakan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4
Aspek Manfaat											
12.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku yang disajikan dapat menambah pemahaman.	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3
13.	Buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4

No	Butir Penilaian	Skor									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	Baliku yang disajikan dapat menunjang kegiatan pembelajaran.										
Aspek Kejelasan Teks											
14.	Teks yang disajikan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4
Aspek Praktis											
15.	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
Jumlah		55	54	54	53	52	58	58	55	57	56



Lampiran 31 Uji Validitas Instrumen Tes



No.	Responden	Daftar Soal																														ΣY	ΣY ²			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30					
1	Responden 1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	169			
2	Responden 2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	16	256			
3	Responden 3	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625				
4	Responden 4	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6	36				
5	Responden 5	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	7	49				
6	Responden 6	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	4	16				
7	Responden 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676				
8	Responden 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	5	25				
9	Responden 9	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	841				
10	Responden 10	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	36					
11	Responden 11	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	19	361					
12	Responden 12	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22	484				
13	Responden 13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	676				
14	Responden 14	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	529					
15	Responden 15	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	14	196					
16	Responden 16	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16	256					
17	Responden 17	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	484					
18	Responden 18	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	19	361					
19	Responden 19	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	100					
20	Responden 20	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	24	576					
21	Responden 21	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	49					
22	Responden 22	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	625					
23	Responden 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	729					
24	Responden 24	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	12	144				
25	Responden 25	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	20	400					
26	Responden 26	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	21	441					
27	Responden 27	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	21	441					
28	Responden 28	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	12	144					
ΣX		18	17	18	14	15	19	15	13	15	11	13	15	18	15	17	17	16	17	16	15	20	17	14	21	17	16	15	17	8	18	477	227529			
ΣX ²		18	17	18	14	15	19	15	13	15	11	13	15	18	15	17	17	16	17	16	15	20	17	14	21	17	16	15	17	8	18					
ΣXY		363	341	364	249	325	366	310	268	340	227	337	336	364	308	365	330	336	353	346	294	396	365	318	374	290	338	307	365	188	362					
r _{XY} hitung		0,556	0,497	0,566	0,399	0,658	0,428	0,516	0,441	0,800	0,383	0,417	0,763	0,566	0,497	0,730	0,391	0,606	0,613	0,701	0,265	0,578	0,730	0,751	0,177	0,004	0,625	0,488	0,730	0,541	0,546					
r _{XY} tabel		0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374	0,374				
Sum:		Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid																								
Jumlah Soal Valid		25																																		
Jumlah Soal tidak Valid		5																																		

Lampiran 34 Uji Taraf kesukaran Instrumen Tes



No.	Res:ponden	Butir Soal																														Y
		1	2	3	5	6	7	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	21	22	23	26	27	28	29	30						
1	Responden 1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12				
2	Responden 2	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15				
3	Responden 3	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23					
4	Responden 4	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4				
5	Responden 5	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	6					
6	Responden 6	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2					
7	Responden 7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23					
8	Responden 8	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2					
9	Responden 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25					
10	Responden 10	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4					
11	Responden 11	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	15					
12	Responden 12	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19					
13	Responden 13	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23					
14	Responden 14	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	20					
15	Responden 15	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	11					
16	Responden 16	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	13					
17	Responden 17	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	19					
18	Responden 18	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	15					
19	Responden 19	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7					
20	Responden 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	20					
21	Responden 21	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4					
22	Responden 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	21					
23	Responden 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23					
24	Responden 24	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	8					
25	Responden 25	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	18					
26	Responden 26	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19					
27	Responden 27	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	18					
28	Responden 28	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8					
nB		18	17	18	15	19	15	13	15	11	15	18	15	17	17	16	17	16	20	17	14	16	15	17	8	18	397					
n		28																														
p		0,643	0,607	0,643	0,536	0,679	0,536	0,464	0,536	0,393	0,536	0,643	0,536	0,607	0,607	0,571	0,607	0,571	0,714	0,607	0,500	0,571	0,536	0,607	0,286	0,643						
Kategori		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sukar	Sedang						
Σp		14,178571429																														
Pp		0,567142857																														
Kategori Instrumen		Sedang																														



Lampiran 35 Normalitas *Pretest*

Reponden	X	Fk	Fs	Z	Ft	Ft-Fs	Ft-Fs
R5	12	1	0,033	-1,94033	0,02617	-0,007	0,007164
R17	16	2	0,067	-1,54696	0,060937	-0,006	0,00573
R28	16	3	0,100	-1,54696	0,060937	-0,039	0,039063
R6	20	4	0,133	-1,15358	0,124337	-0,009	0,008997
R7	20	5	0,167	-1,15358	0,124337	-0,042	0,04233
R18	20	6	0,200	-1,15358	0,124337	-0,076	0,075663
R25	20	7	0,233	-1,15358	0,124337	-0,109	0,108997
R4	24	8	0,267	-0,7602	0,223567	-0,043	0,043099
R30	24	9	0,300	-0,7602	0,223567	-0,076	0,076433
R11	28	10	0,333	-0,36682	0,356875	0,024	0,023542
R16	28	11	0,367	-0,36682	0,356875	-0,010	0,009792
R20	28	12	0,400	-0,36682	0,356875	-0,043	0,043125
R29	28	13	0,433	-0,36682	0,356875	-0,076	0,076458
R1	32	14	0,467	0,026553	0,510592	0,044	0,043925
R2	32	15	0,500	0,026553	0,510592	0,011	0,010592
R8	32	16	0,533	0,026553	0,510592	-0,023	0,022741
R24	32	17	0,567	0,026553	0,510592	-0,056	0,056075
R10	36	18	0,600	0,41993	0,662732	0,063	0,062732
R12	36	19	0,633	0,41993	0,662732	0,029	0,029398
R15	36	20	0,667	0,41993	0,662732	-0,004	0,003935
R3	40	21	0,700	0,813307	0,791979	0,092	0,091979
R14	40	22	0,733	0,813307	0,791979	0,059	0,058646
R23	40	23	0,767	0,813307	0,791979	0,025	0,025312
R27	40	24	0,800	0,813307	0,791979	-0,008	0,008021
R9	44	25	0,833	1,206684	0,886223	0,053	0,05289
R13	44	26	0,867	1,206684	0,886223	0,020	0,019556
R19	44	27	0,900	1,206684	0,886223	-0,014	0,013777
R22	44	28	0,933	1,206684	0,886223	-0,047	0,04711
R26	44	29	0,967	1,206684	0,886223	-0,080	0,080444
R21	52	30	1,000	1,993438	0,976893	-0,023	0,023107
N	30						
Mean	31,73						
Std	10,16836						
D	0,108997						
K	0,242						
Nilai D < K ----> data normal							
0,109 < 0,242 sehingga data sudah berdistribusi normal							

Lampiran 36 Normalitas *Posttest*

Reponden	X	Fk	Fs	Z	Ft	Ft-Fs	Ft-Fs
R2	28	1	0,033	-2,77963	0,002721	-0,031	0,030612
R27	32	2	0,067	-2,53071	0,005692	-0,061	0,060975
R3	48	3	0,100	-1,53502	0,06239	-0,038	0,03761
R18	48	4	0,133	-1,53502	0,06239	-0,071	0,070944
R1	52	5	0,167	-1,2861	0,099205	-0,067	0,067462
R15	56	6	0,200	-1,03717	0,149827	-0,050	0,050173
R19	68	7	0,233	-0,29041	0,385752	0,152	0,152418
R4	72	8	0,267	-0,04149	0,483454	0,217	0,216787
R6	72	9	0,300	-0,04149	0,483454	0,183	0,183454
R11	72	10	0,333	-0,04149	0,483454	0,150	0,15012
R23	72	11	0,367	-0,04149	0,483454	0,117	0,116787
R8	76	12	0,400	0,207435	0,582165	0,182	0,182165
R10	76	13	0,433	0,207435	0,582165	0,149	0,148832
R13	76	14	0,467	0,207435	0,582165	0,115	0,115498
R20	76	15	0,500	0,207435	0,582165	0,082	0,082165
R25	76	16	0,533	0,207435	0,582165	0,049	0,048832
R9	80	17	0,567	0,456357	0,675933	0,109	0,109267
R12	80	18	0,600	0,456357	0,675933	0,076	0,075933
R26	80	19	0,633	0,456357	0,675933	0,043	0,0426
R29	80	20	0,667	0,456357	0,675933	0,009	0,009267
R5	84	21	0,700	0,705279	0,759682	0,060	0,059682
R16	84	22	0,733	0,705279	0,759682	0,026	0,026348
R17	84	23	0,767	0,705279	0,759682	-0,007	0,006985
R21	84	24	0,800	0,705279	0,759682	-0,040	0,040318
R24	84	25	0,833	0,705279	0,759682	-0,074	0,073652
R28	84	26	0,867	0,705279	0,759682	-0,107	0,106985
R30	84	27	0,900	0,705279	0,759682	-0,140	0,140318
R14	88	28	0,933	0,954201	0,830009	-0,103	0,103324
R7	92	29	0,967	1,203123	0,885536	-0,081	0,081131
R22	92	30	1,000	1,203123	0,885536	-0,114	0,114464

N	30
Mean	72,67
Std	16,069
D	0,217
K	0,242

Nilai $D < K$ ----> data normal
 $0,217 < 0,242$ sehingga data sudah berdistribusi normal

Lampiran 37 Uji Homogenitas

No	Hasil Pretest (X ₁)	X ²	X _i - \bar{X}_1	(X _i - \bar{X}_1) ²	Hasil Posttest (X ₂)	Y ²	X _i - \bar{X}_2	(X _i - \bar{X}_2) ²
1	32	1024	0,27	0,07	52	2704	-20,67	427,11
2	32	1024	0,27	0,07	28	784	-44,67	1995,11
3	40	1600	8,27	68,34	48	2304	-24,67	608,44
4	24	576	-7,73	59,80	72	5184	-0,67	0,44
5	12	144	-19,73	389,40	84	7056	11,33	128,44
6	20	400	-11,73	137,67	72	5184	-0,67	0,44
7	20	400	-11,73	137,67	92	8464	19,33	373,78
8	32	1024	0,27	0,07	76	5776	3,33	11,11
9	44	1936	12,27	150,47	80	6400	7,33	53,78
10	36	1296	4,27	18,20	76	5776	3,33	11,11
11	28	784	-3,73	13,94	72	5184	-0,67	0,44
12	36	1296	4,27	18,20	80	6400	7,33	53,78
13	44	1936	12,27	150,47	76	5776	3,33	11,11
14	40	1600	8,27	68,34	88	7744	15,33	235,11
15	36	1296	4,27	18,20	56	3136	-16,67	277,78
16	28	784	-3,73	13,94	84	7056	11,33	128,44
17	16	256	-15,73	247,54	84	7056	11,33	128,44
18	20	400	-11,73	137,67	48	2304	-24,67	608,44
19	44	1936	12,27	150,47	68	4624	-4,67	21,78
20	28	784	-3,73	13,94	76	5776	3,33	11,11
21	52	2704	20,27	410,74	84	7056	11,33	128,44
22	44	1936	12,27	150,47	92	8464	19,33	373,78
23	40	1600	8,27	68,34	72	5184	-0,67	0,44
24	32	1024	0,27	0,07	84	7056	11,33	128,44
25	20	400	-11,73	137,67	76	5776	3,33	11,11
26	44	1936	12,27	150,47	80	6400	7,33	53,78
27	40	1600	8,27	68,34	32	1024	-40,67	1653,78
28	16	256	-15,73	247,54	84	7056	11,33	128,44
29	28	784	-3,73	13,94	80	6400	7,33	53,78
30	24	576	-7,73	59,80	84	7056	11,33	128,44
	\bar{X}_1 31,73			3101,87	\bar{X}_2 72,67			7746,67
			Varians X₁	106,96	2180		Varians X₂	267,13
	952	33312	0,00	3101,87	2180	166160	0,00	7746,67
			fhitung	0,400				
			ftabel	4,196				
			fhitung < ftabel, maka data homogen					
			df1 = k - 1 = 2 - 1 = 1					
			df2 = n - k = 30 - 2 = 28					

Lampiran 38 Hasil Tes Kompetensi Pengetahuan Siswa

Subjek	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>Posttest</i>
(1)	(2)	(3)
Siswa 1	32	52
Siswa 2	32	28
Siswa 3	40	48
Siswa 4	24	72
Siswa 5	12	84
Siswa 6	20	72
Siswa 7	20	92
Siswa 8	32	76
Siswa 9	44	80
Siswa 10	36	76
Siswa 11	28	72
Siswa 12	36	80
Siswa 13	44	76
Siswa 14	40	88
Siswa 15	36	56
Siswa 16	28	84
Siswa 17	16	84
Siswa 18	20	48
Siswa 19	44	68
Siswa 20	28	76
Siswa 21	52	84
Siswa 22	44	92
Siswa 23	40	72
Siswa 24	32	84
Siswa 25	20	76
Siswa 26	44	80
Siswa 27	40	32
Siswa 28	16	84
Siswa 29	28	80
Siswa 30	24	84
Rata-rata	31,73	72,67
Kualifikasi		

Lampiran 39 Uji Hipotesis

No Absen	Pretest (Xi)	Posttest (Yi)	(X-Xbar)^2	(Y-Ybar)^2	XY	X^2	Y^2
1	32	52	0,07	427,11	1664	1024	2704
2	32	28	0,07	1995,11	896	1024	784
3	40	48	68,34	608,44	1920	1600	2304
4	24	72	59,80	0,44	1728	576	5184
5	12	84	389,40	128,44	1008	144	7056
6	20	72	137,67	0,44	1440	400	5184
7	20	92	137,67	373,78	1840	400	8464
8	32	76	0,07	11,11	2432	1024	5776
9	44	80	150,47	53,78	3520	1936	6400
10	36	76	18,20	11,11	2736	1296	5776
11	28	72	13,94	0,44	2016	784	5184
12	36	80	18,20	53,78	2880	1296	6400
13	44	76	150,47	11,11	3344	1936	5776
14	40	88	68,34	235,11	3520	1600	7744
15	36	56	18,20	277,78	2016	1296	3136
16	28	84	13,94	128,44	2352	784	7056
17	16	84	247,54	128,44	1344	256	7056
18	20	48	137,67	608,44	960	400	2304
19	44	68	150,47	21,78	2992	1936	4624
20	28	76	13,94	11,11	2128	784	5776
21	52	84	410,74	128,44	4368	2704	7056
22	44	92	150,47	373,78	4048	1936	8464
23	40	72	68,34	0,44	2880	1600	5184
24	32	84	0,07	128,44	2688	1024	7056
25	20	76	137,67	11,11	1520	400	5776
26	44	80	150,47	53,78	3520	1936	6400
27	40	32	68,34	1653,78	1280	1600	1024
28	16	84	247,54	128,44	1344	256	7056
29	28	80	13,94	53,78	2240	784	6400
30	24	84	59,80	128,44	2016	576	7056
Rata-rata	31,73	72,67					
sigma	952	2180	3101,87	7746,67	68640	33312	166160
			106,96	267,13			
	SD		10,34	16,34	$\sqrt{30} =$	5,48	
	Varians		106,96	267,13			
	Mencari nilai rxy:						
	2059200	-	2075360	=	$\frac{-16160}{147058,5}$	=	-0,11
	93056	x	232400				rxy

Lampiran 40 Waktu Pelaksanaan Penelitian

Jadwal Pelaksanaan Penelitian

Hari, Tanggal	Kegiatan
Senin, 4 September 2023	Pengajuan Judul.
Senin, 30 Oktober 2023	Seminar Proposal.
Jumat, 24 November 2023	Uji Instrumen Produk.
Selasa, 12 Desember 2023	Uji Instrumen <i>pre-test</i>
Rabu, 27 Desember 2023	Uji Kelayakan Produk (Uji Ahli Materi Pembelajaran dan Uji Ahli Media Pembelajaran).
Selasa, 2 Januari 2024	Uji <i>pre-test</i> , Uji Kepraktisan Produk oleh Guru dan Siswa.
Senin, 9 Januari 2024	Uji <i>Post-test</i> .
Rabu, 7 Februari 2024	Sidang Skripsi.

No.	Kegiatan	2023				2024	
		9	10	11	12	1	2
1.	Melakukan Analisis Kebutuhan Pembelajaran						
2.	Penyusunan Proposal Penelitian						
3.	Penyusunan Instrumen Penelitian						
4.	Pengumpulan Data Kelapangan						
5.	Analisis Data						
6.	Penyusunan Artikel Penelitian						
7.	Penyusunan Laporan Penelitian						
8.	Ujian Skripsi						

Lampiran 41 Dokumentasi Kegiatan

1. Observasi wali kelas IV SD Negeri Awan



2. Observasi koleksi buku cerita di perpustakaan SD Negeri Awan



3. Uji instrumen soal di SD Negeri Manikliyu dan SD Negeri Gunung Bau



4. Pengisian angket uji coba guru



5. Pengisian angket respon siswa kelas IV SD Negeri Awan



6. Pelaksanaan *Pre-test* siswa kelas IV SD Negeri Awan



7. Pelaksanaan pembelajaran kepada siswa kelas IV SD Negeri Awan



2) Pelaksanaan *post-test* siswa kelas IV SD Negeri Awan



RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Ni Kadek Afrillianingsih lahir di Bangli pada 10 April 2002. Penulis adalah anak ke-2 dari 5 bersaudara. Penulis telah menamatkan pendidikan di SDN Awan, SMPN 1 Kintamani, dan SMK Kesehatan Bali Medika. Alamat penulis yaitu di Ds. Awan, Kec. Kintamani, Kab. Bangli. Saat ini penulis sedang melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha mengambil program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar sampai dengan penulis menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Makanan Khas Tradisional pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD”. Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku berisikan gambar serta penjelasan mengenai makanan khas tradisional setiap kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali yang mampu menambah pengetahuan, rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya sehingga warisan budaya dapat berkembang dari zaman ke zaman.