

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Pengantar Pengumpulan Data



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 2756/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 13 September 2023  
Hal : Observasi awal

Yth. Kepala SD Negeri 3 Baluk  
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan  
Wakil Dekan I,



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



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 2. Surat Keterangan Melaksanakan Observasi Awal



Baluk, 27 September 2023

Nomor : 62/X/SDN3BLK/2023  
 Lampiran : -  
 Perihal : Permohonan Observasi Awal

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri 3 Baluk Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana. Sehubungan dengan Surat Permohonan Observasi Awal dalam rangka melengkapi syarat - syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, Nomor : 2756/UN48.10.1/LT/2023 Tanggal 13 September 2023, yang diajukan kepada kami dengan agenda surat masuk nomor 49 oleh mahasiswa atas nama :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
 NIM : 2011031028  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dengan ini kami memberikan izin kepada mahasiswa tersebut diatas untuk melakukan observasi awal guna untuk 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 3 Baluk,  
**Wawan Yama, S. Pd. H**  
 NIP. 19660308 198606 1 001

Lampiran 3 Surat Pengantar Uji Instrumen Penelitian





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN  
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 4872/UN.48.02.6/LL/2023  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak untuk dapat memeriksa instrument(sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku  
Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya  
Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 November 2023  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

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 BSE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 4872/UN.48.02.6/LL/2023  
Lampiran : Instrumen Penilaian  
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Ibu Ni Putu Kusuma Widiastuti, S.Pd., M.Pd.  
di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 November 2023  
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

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 4 Surat Keterangan Melaksanakan Uji Instrumen Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 27 November 2023  
Dosen/Pakar,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 27 November 2023  
Dosen/Pakar,

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

## Lampiran 5 Surat Pengantar Uji Validitas Isi Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 14/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 2 Januari 2024  
Hal : Validasi Media Pembelajaran  
Produk Penelitian

Yth. Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Materi (sebagai *judges*) Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Bafsi  
Sertifikasi  
Elektronik

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 Bafsi
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 14/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 2 Januari 2024  
Hal : Validasi Media Pembelajaran  
Produk Penelitian

Yth. Bapak I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Materi (sebagai *judges*) Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Balai  
Sertifikasi  
Elektronik

- 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 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Validitas Isi Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

**SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI**

Yang bertanda tangan di bawah 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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 8 Januari 2024  
Validator,

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





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 4 Januari 2024  
Validator,

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

## Lampiran 7 Surat Pengantar Uji Validitas Media Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 14/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 2 Januari 2024  
Hal : Validasi Media Pembelajaran  
Produk Penelitian

Yth. Bapak Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media (sebagai *judges*) Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



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 Bpti
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Telepon (0362) 31372  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 14/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 2 Januari 2024  
Hal : Validasi Media Pembelajaran  
Produk Penelitian

Yth. Bapak Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media (sebagai *judges*) Produk Penelitian. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Ketua Jurusan,



Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 198408202012121004



Batsi  
Sertifikasi  
Elektronik

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 8 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Validitas Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 3 Januari 2024  
Validator,

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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116  
Laman [www.fip.undiksha.ac.id](http://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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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, 5 Januari 2024

Validator,

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

NIP. 197108152001121001







**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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 5343/UN48.10.1/LT/2023 Singaraja, 18 Desember 2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 1 Baluk  
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 : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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

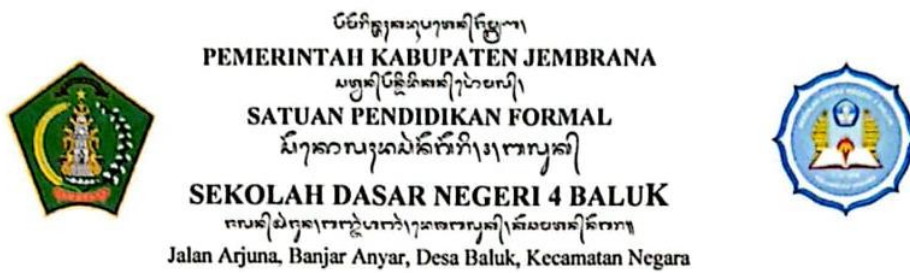
1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip



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 10 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Validitas Instrumen



**SURAT KETERANGAN**  
 Nomor : 01/Kesra.420/SDN4BLK/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 4 Baluk Kecamatan Negara Kabupaten Jemberana dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Nyoman Partha, S.Pd  
 NIP. : 19641231 198312 1005  
 Pangkat/Gol. : Pembina / IV.a  
 Jabatan : Plt. Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
 NIM : 2011031028  
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Dasar  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan uji coba instrumen soal penelitian pada tanggal, 15 Desember 2023 di kelas IV SD Negeri 4 Baluk

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

Baluk, 09 Januari 2024  
 Plt. Kepala SD Negeri 4 Baluk  
  
 I Nyoman Partha, S.Pd  
 NIP. 19641231 198312 1005



**ប្រតិភូស្ថាប័ន ជ័ម្រាណា**  
**PEMERINTAH KABUPATEN JEMBRANA**  
**និងស្ថាប័នអប់រំ និងកីឡា**  
**DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA**  
**អង្គការអប់រំ និងកីឡា និងយុវជន**  
**SATUAN PENDIDIKAN FORMAL SD NEGERI 1 BALUK**  
**សាលាមត្តេយ្យបឋមសិក្សា**  
**Alamat: Jln. Kresna, Desa Baluk, Kec. Negara**  
**ស្ថានីយ៍សាលាមត្តេយ្យបឋមសិក្សា**  
**Email: [sekolahsatubaluk@gmail.com](mailto:sekolahsatubaluk@gmail.com). Kode Pos: 82218**



**SURAT KETERANGAN**  
**Nomor : 80/420/SDN1BLK/2023**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Baluk Kecamatan Negara Kabupaten Jembrana dengan ini menerangkan bahwa :

**Nama** : I Putu Suwiryawan Angriyasa, S.Pd  
**NIP.** : 197710252000121003  
**Pangkat/Gol.** : Pembina / IV.a  
**Jabatan** : Kepala Sekolah  
 Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :  
**Nama** : Luh Dian Ananta Udianti  
**NIM** : 2011031028  
**Fakultas** : Fakultas Ilmu Pendidikan  
**Jurusan** : Pendidikan Dasar  
**Program Studi** : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan uji coba instrumen soal penelitian pada tanggal, 15 Desember 2023 di kelas IV SD Negeri 1 Baluk

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya

  
**Baluk, 18 Desember 2023**  
**Kepala SD Negeri 1 Baluk**  
  
**I Putu Suwiryawan Angriyasa, S.Pd**  
**NIP. 19771025 200012 1 003**

## Lampiran 11 Surat Ijin Melaksanakan 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](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 136/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 10 Januari 2024  
Lampiran : -  
Hal : Ijin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri 3 Baluk  
Di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun nama mahasiswa tersebut :

Nama : Luh Dian Ananta Udianti  
NIM : 2011031028  
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 13 Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan

## 1. Data Wawancara

## a. Data Informan

Nama : I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd.  
 Pendidikan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jabatan : Guru Wali Kelas IV

## b. Daftar pertanyaan wawancara

- 1) Bagaimana karakteristik siswa kelas IV?
- 2) Apakah siswa kelas IV aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?
- 3) Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran?
- 4) Bagaimana pendapat bapak terkait literasi budaya yang dimiliki siswa kelas IV?
- 5) Apakah bapak sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas?
- 6) Menurut bapak seberapa penting penggunaan media pembelajaran bagi kesuksesan proses pembelajaran?
- 7) Menurut bapak bagaimana cara memilih media pembelajaran yang baik?
- 8) Saat ini apakah sudah ada media pembelajaran yang digunakan di kelas IV khususnya pada materi IPAS?
- 9) Bagaimana proses pembelajaran IPAS yang selama ini dilakukan?
- 10) Media seperti apa yang bapak harapkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPAS?

## 2. Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Perkenalkan Bapak, nama saya Luh Dian Ananta Udianti, saya mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar Universitas Pendidikan Ganesha. Disini saya ingin mewawancarai bapak terkait penggunaan media pembelajaran, apakah bapak bersedia?	Iya saya bersedia.
2.	Bagaimana karakteristik siswa kelas IV?	Siswa kelas IV sudah bisa fokus dalam mengikuti pembelajaran.



		<p>Namun terkadang masih ada saja beberapa siswa yang tidak fokus, bercanda saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dibutuhkan suatu hal contohnya media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa sehingga siswa semakin semangat dan tertarik mengikuti pembelajaran dengan baik.</p>
3.	<p>Apakah siswa kelas IV aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran?</p>	<p>Di kelas IV siswa belum semuanya bisa aktif dalam pembelajaran, ada siswa yang sangat aktif bertanya dan menjawab dengan kemauan sendiri, terdapat beberapa siswa yang pasif siswa tersebut hanya mau menjawab saat diberikan pertanyaan saja. Namun dalam proses pembelajaran biasanya siswa yang pasif selalu saya berikan stimulus agar siswa tersebut berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.</p>
4.	<p>Apakah siswa antusias mengikuti pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran? Media pembelajaran yang bagaimana?</p>	<p>Tentu, siswa lebih antusias mengikuti kegiatan pembelajaran saat menggunakan media pembelajaran. Namun yang menjadi kendala dalam penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah keterbatasan waktu yang ada sehingga saya tidak mendapat kesempatan menyiapkan dan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang disukai siswa yaitu media pembelajaran yang bersifat visual dan audio visual. Dengan itu siswa dapat melihat secara</p>

		langsung gambar dan video terkait materi yang sedang dibelajarkan. Selain itu pesan dalam pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.
5.	Bagaimana pendapat bapak terkait literasi budaya yang dimiliki siswa kelas IV?	Menurut pendapat saya mengenai literasi budaya yang dimiliki siswa terbilang masih sangat rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari siswa yang kurang memahami budaya daerah mereka. Hal ini disebabkan karena masih kurangnya integrasi budaya lokal dalam proses pembelajaran, selain itu dalam pembelajaran IPAS muatan sosial media yang menunjang peningkatan literasi budaya siswa masih sangat minim.
6.	Apakah bapak sudah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas?	Pada saat ini saya sudah menggunakan media pembelajaran di beberapa mata pelajaran seperti IPA dan Matematika.
7.	Menurut bapak seberapa penting penggunaan media pembelajaran bagi kesuksesan proses pembelajaran?	Menurut saya penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menarik minat siswa belajar dan memudahkan guru dalam menyampaikan isi materi pada pembelajaran.
8.	Menurut bapak bagaimana cara memilih media pembelajaran yang baik?	Menurut saya cara memilih media pembelajaran yang baik yaitu media yang mudah digunakan siswa, media yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik siswa sehingga penggunaan media optimal.
9.	Saat ini apakah sudah ada media pembelajaran yang	Selama ini media pembelajaran pada mata pelajaran IPS yang

	digunakan di kelas IV khususnya pada materi muatan IPS?	digunakan hanya peta yang ada di sekolah.
10.	Bagaimana proses pembelajaran muatan IPS yang selama ini dilakukan?	Selama ini pembelajaran IPS di kelas IV dilakukan secara konvensional, sumber belajar hanya dari buku siswa. Terkadang pada materi tertentu siswa belajar secara berkelompok lalu diberikan permasalahan untuk dipecahkan bersama.
11.	Media seperti apa yang bapak harapkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPAS?	Media pembelajaran yang saya harapkan yaitu media pembelajaran berupa media visual dan audio visual karena dengan media tersebut siswa akan lebih memahami materi yang disampaikan dan menarik.



Lampiran 14 Modul Ajar

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA IPAS SD KELAS 4**

INFORMASI UMUM	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
<b>Penyusun</b>	: <b>Luh Dian Ananta Udianti</b>
<b>Instansi</b>	: <b>SD Negeri 3 Baluk</b>
<b>Tahun Penyusunan</b>	: <b>2024</b>
<b>Jenjang Sekolah</b>	: <b>SD</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	: <b>Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)</b>
<b>Fase / Kelas</b>	: <b>B / 4</b>
<b>BAB 6</b>	: <b>Indonesiaku Kaya Budaya</b>
<b>Topik</b>	: <b>Kekayaan Budaya Indonesia</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	: <b>8 JP</b>
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sumber Belajar</b> : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik</li> </ul> <p><b>Pengenalan Tema</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Guru bagian Ide Pengajaran</li> <li>• Persiapan lokasi: Lingkungan sekitar sekolah</li> </ul> <p><b>Topik : Kekayaan Budaya Indonesia</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional</li> </ul> <p><b>Perlengkapan peserta didik:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Alat tulis; kertas; karton; (bisa disesuaikan dengan kesediaan bahan); buku tulis; gunting; lem kertas.</li> </ul> <p><b>Persiapan lokasi:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengaturan tempat duduk berkelompok</li> </ul> <p><b>Topik Proyek Belajar</b>  <b>Perlengkapan peserta</b></p>	

**didik:**

- Alat tulis; lem kertas; dan gunting.

**Persiapan lokasi:**

- Ruang kelas yang akan digunakan untuk kegiatan pameran infografis.

**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 : Kekayaan Budaya Indonesia**
  1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya.
  2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
  3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.
- ❖ **Tujuan Proyek Pembelajaran :**
  1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi (studi literatur) untuk mendapatkan data.
  2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

**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 B : Kekayaan Budaya Indonesia**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya. Mengidentifikasi fungsi dan manfaat kekayaan budaya bagi masyarakat dalam kehidupan di daerah tempat tinggalnya.

**Topik Proyek Pembelajaran :** Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi (studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

**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 B : Kekayaan Budaya Indonesia**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan budaya yang ada di daerah tempat tinggalnya. Mengidentifikasi fungsi dan manfaat kekayaan budaya bagi masyarakat dalam kehidupan di daerah tempat tinggalnya.

**Topik Proyek Pembelajaran :**

- ❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi (studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

**C. PERTANYAAN PEMANTIK****Pengenalan Topik Bab 4**

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Apa salah satu kekayaan budaya yang kalian ketahui?

**Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia**

1. Apasaja kekayaan budaya yang ada di daerahku?
2. Apa saja alat musik tradisional yang ada di daerahku bagaimana memainkannya?
3. Apa saja manfaat dan fungsi alat musik tradisional bagi masyarakat?
4. Bagaimana sikap yang baik untuk menjaga kekayaan budaya agar tetap lestari?

**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**

1. Menonton video prosesi upacara keagamaan di Bali.
2. Setelah menonton, diskusikan alat musik yang digunakan benerta bagian-bagiannya.



- 3 Kemudian tanyakan, "Apakah anda tertarik memainkan alat musik gamelan?"
4. guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik “apakah anda tau nama dari setiap bagian gamelan?”
5. Setelah siswa memberikan jawaban yang berbeda, tayangkan gambar alat musik gamelan nama dari setiap bagiannya.
6. Mengkomunikasikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada bab ini serta menjelaskan cara dan apa yang ingin saya ketahui tentang perlindungan.

### Kegiatan Motivasi

1. Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari dalam kehidupan sehari-hari
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

### Kegiatan Inti

#### Pengajaran Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Mencari Tahu

1. Mulailah kegiatan literasi dengan narasi di awal Buku Siswa bab Tema B.
2. Melanjutkan diskusi pengalaman siswa menyaksikan proses upacara keagamaan yang menampilkan beberapa kebudayaan.
3. Tanyakan kepada siswa pertanyaan utama dari bab ini dan hubungkan dengan apa yang telah mereka pelajari dalam buku ini.
4. Kemudian tanyakan kepada siswa Anda apakah ada alat musik yang berbeda di setiap daerah? Benamkan diri Anda dalam berbagai jenis alat musik dan budaya lain yang mengenalnya. . Meminta siswa untuk mencari informasi kegiatan sesuai petunjuk di buku siswa.
5. Buatlah diagram di papan tulis seperti diagram di buku siswa.
6. Setelah mencari informasi, mintalah siswa menuliskan hasilnya di papan tulis. Tidak perlu menulis data yang sama dua kali.
7. Ajak peserta didik untuk mempelajari tabel tersebut dan menjawab pertanyaan.
8. Pandulah kegiatan diskusi bersama mengenai keberagaman budaya di Indonesia beserta penyebabnya. Lakukan literasi dengan “**Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional**” yang telah disiapkan.



**Tips:** Berikan contoh yang berbeda antar peserta didik agar bisa guru arahkan untuk diskusi dan saling berbagi informasi.

9. Di akhir kegiatan diskusi, arahkan peserta didik untuk menulis kesimpulan mengenai kegiatan yang sudah dilakukan dengan menjawab pertanyaan Apa saja alat musik tradisional Khas Bali dan bagaimana cara melestarikan alat musik tersebut.



#### Persiapan sebelum kegiatan:

- Area di kelas (bisa menggunakan dinding atau papan) untuk menempelkan peta-peta yang akan dibuat peserta didik menjadi kesatuan peta Indonesia.
- Sumber-sumber informasi seperti buku, atlas, lampiran 6.1, atau sumber dari internet yang bisa dipakai peserta didik untuk membuat peta keragaman budaya. Contoh informasi kebudayaan adalah suku, bahasa, tarian, rumah adat, baju adat, senjata tradisional, dsb.

1. Bagilah siswa menjadi 9 kelompok (disarankan 6 kelompok karena mereka akan membuat infografis 9 alat musik tradisional Bali).
2. Setiap kelompok akan mendapatkan selembar kertas dengan nama kabupaten yang ada di Provinsi Bali.
3. Mendorong siswa untuk menghias infografisnya dengan menarik seperti judul dan hiasan lainnya agar terlihat menarik.
4. Setelah selesai, mintalah siswa menyiapkan infografis pada tempat yang telah disediakan.
5. Memimpin kegiatan presentasi untuk setiap kelompok.
6. Izinkan kelompok lain untuk mengajukan pertanyaan kepada kelompok penyaji.
7. Guru mengarahkan dan membimbing siswa untuk menjawab pertanyaan dan menyelesaikan kegiatan. Sehubungan dengan kegiatan ini, apa pendapat Anda tentang alat musik tradisional setiap Kabupaten di Bali? Alat musik mana yang paling menarik bagi anda? Mengapa?

#### 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 meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. 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.

- Berdiskusi dengan peserta didik mengenai kebiasaan dan budaya yang masih dilakukan secara turun-menurun di lingkungan rumah. Keluarga juga bisa mengajak diskusi dari makanan khas daerah yang sering dimasak atau dikonsumsi di rumah.

- Bercerita tentang pengalaman mengenai kebiasaan dan tradisi kebudayaan di lingkungan rumah yang paling menarik.
- Melakukan kegiatan yang bertujuan untuk menjaga kelestarian budaya
- Mengajak peserta didik untuk menunjukkan sikap toleran dalam perbedaan di lingkungannya
- Mengajak peserta didik untuk berinteraksi dengan komunitas-komunitas lokal yang bergerak di bidang pelestarian lingkungan

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

## E. REFLEKSI

### Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru)

1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

**Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.**

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?

**Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.**

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?

**Bervariasi.**

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

**Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.**

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

**Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.**



### Proyek Belajar

**Pada topik ini siswa akan diajak untuk melaksanakan pameran infografis alat musik tradisional khas setiap kabupaten di Bali.**

#### **Persiapan Pameran Infografis:**

1. Bentuk siswa menjadi 9 kelompok
2. Setiap kelompok diberikan 1 buah gambar alat musik, kertas, dan lem.
3. Sebelumnya siswa telah membaca Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk menggali informasi.
4. Siswa akan menempelkan gambar alat musik pada kertas, kemudian dilanjutkan dengan memberikan keterangan alat musik.
5. Tata kelas menjadi tempat pameran.
6. Setiap kelompok siswa akan menjelaskan kepada siswa lainnya mengenai infografis yang telah dibuat.
7. Siswa yang berkunjung dapat memberikan nilai kepada kelompok yang menyajikan infografisnya.

#### **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				
Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Pembuka/Salam. 2. Tujuan presentasi. 3. Menyampaikan kebudayaan daerah terpilih. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam.	Memenuhi Semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens.	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.
4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup.				
Pemahaman konsep	1. Saat menjelaskan tidak melihat materi presentasi. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Melihat materi sesekali. 2. Penjelasan bisa dipahami	1. Sering melihat materi. 2. penjelasan kurang bisa dipahami.	1. Membaca materi selama presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.




**Uji Pemahaman**

**Isilah sesuai dengan pemahaman kalian!**

8. Nama alat musik yang ditunjukkan pada gambar adalah...



- Handpan
- Genggong
- Jegog
- Suling

9. Alat musik yang memiliki bentuk seperti keroncong hewan adalah...

- Jegog
- Bungbang
- Okokan
- Gumbyug

10. Di bawah ini alat musik tradisional yang berasal dari kabupaten Jembrana adalah...



a.



b.



c.



d.

11. Alat musik ini berasal dari Kabupaten Badung, alat musik ini biasa digunakan untuk mengiringi upacara kematian atau pitra yadnya. Nama alat musik ini adalah...

- a. Gumbyung
- b. Handpan
- c. Genggong
- d. Angklung

12. Alat musik ini berasal dari Kabupaten...



- a. Bangli
- b. Tabanan
- c. Buleleng
- d. Klungkung

13. Alat ini unik karena menghasilkan nada yang garing dan merdu. sehingga digunakan sebagai pengisi melodi dalam gamelan. Alat musik yang dimaksud adalah...

- a. Manolin
- b. Gumbyung
- c. Jegoh
- d. Tambut

14. Alat musik ini sudah ada sejak zaman Kerajaan Karangasem, digunakan sebagai penanda dimulainya peperangan dan memacu semangat pasukan dalam pertempuran. Oleh karena itu, Tambur selalu dibawa di depan iring-iringan pasukan perang. Alat musik yang dimaksud adalah...

- a. Handpan
- b. Genggong
- c. Tambur
- d. Okokan

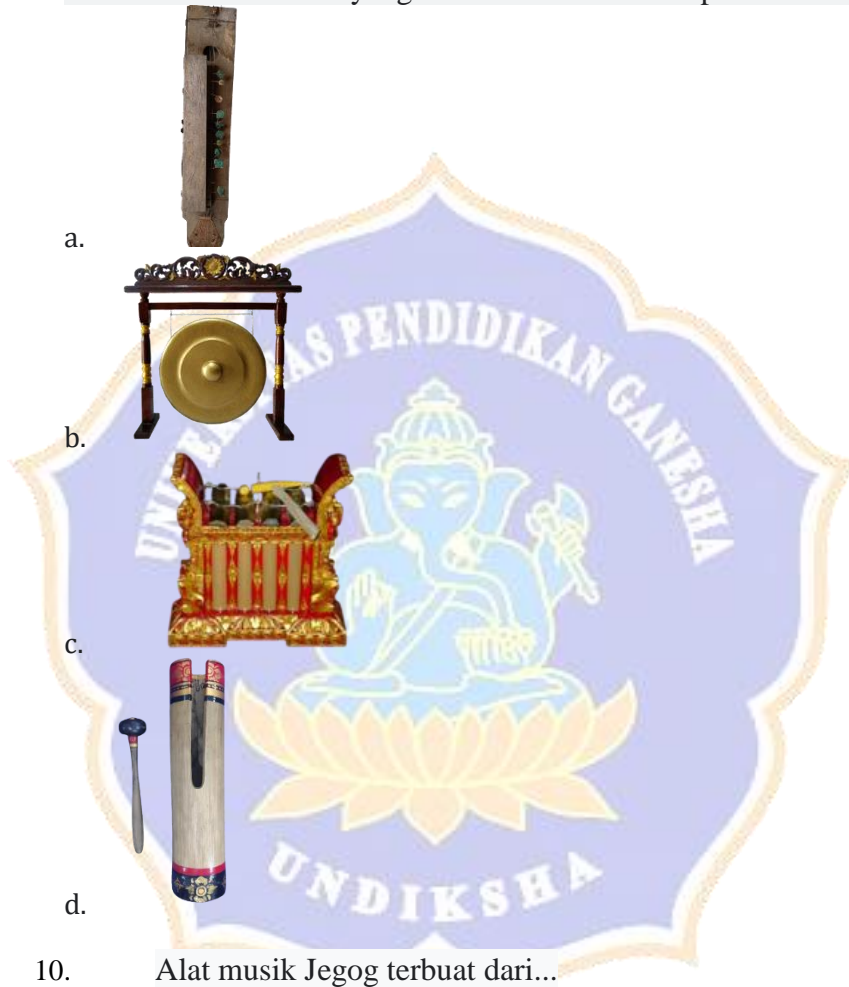
8. Sebelum dikembangkan di Bali khususnya Kabupaten Bangli. Alat Musik Handpan berasal dari negara...



- a. London

- b. Swiss
- c. Thailand
- d. Malaysia

9. Berikut ini alat musik yang berasal dari Kota Denpasar adalah...



10. Alat musik Jegog terbuat dari...
- a. Bambu
  - b. Beso
  - c. Kayu
  - d. Rotan

### Kunci Jawaban

- 1. B
- 2. C
- 3. A
- 4. D
- 5. D

6. A
7. C
8. B
9. D
- 10.A

## G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas 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.

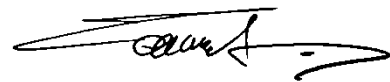
Mahasiswa,



Luh Dian Ananta Udianti

NIM. 2011031028

Wali Kelas IV,



I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd.

NIPPPK. 199705232023211006

Mengetahui,



**LAMPIRAN****A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK****LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)**

Nama : .....

Kelas : .....

**Petunjuk!**

1. Carilah informasi sebanyak banyaknya mengenai alat musik tradisional Bali.
2. Lalu tuliskan nama alat musik dan fungsinya dalam kehidupan masyarakat.
3. Presentasikan hasil kerjamu di depan kelas.

No.	Nama Alat Musik	Kegunaan
1.		
2.		
3.		
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Nilai:
--------



## B. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

### Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia

#### Bahan Bacaan Guru

Ada beberapa faktor penyebab Indonesia memiliki kekayaan dan keragaman budaya, yaitu:

#### 1. Letak Strategis Wilayah Indonesia

Indonesia berada di antara Samudra Hindia dan Samudra Pasifik. Indonesia juga berada di antara Benua Asia dan Benua Australia. Letak strategis tersebut menjadikan Indonesiaberada di tengah-tengah lalu lintas perdagangan. Para pedagang dari berbagai negara datang ke Indonesia membawa agama, adat istiadat, dan kebudayaan dari negaranya. Banyak pendatang menyebarkan agama, adat istiadat, dan kebudayaan negaranya, baik dengan sengaja maupun tidak sengaja.

#### 2. Kondisi Geografis Negara Kepulauan

Indonesia merupakan wilayah kepulauan yang terdiri atas 17.491 pulau (berdasarkan data dari Kementerian Koordinator Bidang Kemaritiman dan Investasi Indonesia (Kemenkomarves) mencatat hingga Desember 2019).

Penduduk yang menempati satu pulau atau sebagian dari satu pulau tumbuh menjadi kesatuan suku bangsa dan budaya sendiri.

#### 3. Perbedaan Kondisi Alam

Kehidupan masyarakat pantai berbeda dengan kehidupan masyarakat pegunungan. Masyarakat pantai lebih banyak memanfaatkan laut untuk mempertahankan hidupnya, yaitu dengan menjadi nelayan. Sebaliknya, masyarakat yang tinggal di lereng pegunungan memiliki upaya sendiri untuk mempertahankan hidupnya. Mereka lebih memilih mata pencaharian yang berkaitan dengan relief alam pegunungan, misalnya sebagai peternak atau petani sayur. Bagaimana dengan masyarakat yang tinggal di kota? Masyarakat yang tinggal di kota tentu tidak akan menjadi nelayan. Masyarakat kota cenderung untuk membuka usaha, bekerja di kantor, atau bekerja di pabrik.

#### 4. Keadaan Transportasi dan Komunikasi

Kemudahan sarana transportasi dan komunikasi memudahkan masyarakat berhubungan dengan masyarakat lain. Sebaliknya, sarana yang terbatas akan menyulitkan masyarakat dalam berhubungan dan berkomunikasi dengan masyarakat lain. Kondisi ini menjadi penyebab keragaman masyarakat Indonesia.

#### 5. Penerimaan Masyarakat terhadap Perubahan

Keterbukaan masyarakat terhadap sesuatu yang baru, baik yang datang dari dalam maupun luar masyarakat, membawa pengaruh terhadap perbedaan masyarakat Indonesia. Karena keterbukaan ini menyebabkan akulturasi budaya. Budaya yang ada di daerah tertentu akan terpengaruh dengan budaya dari luar.

Pada topik ini, peserta didik akan mengenal dan mempelajari kekayaan budaya di Indonesia. Peserta didik diharapkan dapat menerapkan sikap menghargai keberagaman di lingkungannya. Kegiatan dimulai dengan melakukan eksplorasi literasi, wawancara, serta diskusi. Saat berkolaborasi dalam membuat peta keberagaman, mereka akan belajar memecahkan

permasalahan dalam kelompok, menghargai pendapat orang lain, berlatih kemandirian, dan meningkatkan kepercayaan diri. Melalui kegiatan refleksi peserta didik akan berfikir kritis terhadap materi yang telah dipelajari serta menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya yang dimiliki.

### Bahan Bacaan Peserta Didik



Sumber: liputan6.com/Meita Fajriana; freepik.com/Georgejmcittle

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

### C. GLOSARIUM

Peserta didik akan mempelajari tentang keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing. Peserta didik juga diharapkan mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. Dari pemahaman ini peserta didik mampu menerapkan nilai-nilai toleransi terhadap perbedaan dan keragaman yang ada di lingkungannya. peserta didik juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik menyadari akan kekayaan budaya di lingkungannya sehingga timbul rasa bangga untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. peserta didik dapat menggali informasi untuk memahami faktor penyebab keberagaman di lingkungannya.

Pada materi ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada kebhinekaan global.

Pada bab ini akan banyak melibatkan peserta didik dalam kegiatan wawancara, berdiskusi dalam kelompok besar dan kecil, serta pengerjaan tugas dalam bentuk kelompok. Hal ini diharapkan bisa melatih sikap menyimak, menghargai orang lain saat berdiskusi (akhlak mulia). Peserta didik diharapkan dapat melakukan kegiatan bersama sama secara kolaboratif,

gotong royong dalam memecahkan masalah dalam kelompoknya dengan berbagai alternatif sehingga dapat meningkatkan kreativitas. Kegiatan di bab ini dapat diintegrasikan dengan pelajaran PPKn (persatuan dan kesatuan) dan SBdP (pada kegiatan parade kebudayaan).

#### D. GAMBAR ALAT MUSIK



#### E. LINK VIDEO PEMBELAJARAN

<https://www.youtube.com/watch?v=LsNMbCYOdK0>



## Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

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

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK ISI</b>				
1	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.	✓		
2	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
3	Isi materi pada buku cerita menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
4	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.	✓		
5	Keterbacaan tulisan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Kebakuan bahasa yang digunakan pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
7	Keefektifan kalimat yang digunakan pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK SAJIAN</b>				

8	Isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan jelas.	✓		
9	Kelengkapan informasi yang disajikan.	✓		
<b>ASPEK PRAKTIS</b>				
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

NIP 198605212015041001



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK ISI</b>				
1	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.	✓		
2	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
3	Isi materi pada buku cerita menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
4	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan.	✓		
5	Keterbacaan tulisan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Kebakuan bahasa yang digunakan pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
7	Keefektifan kalimat yang digunakan pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK SAJIAN</b>				

8	Isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan jelas.	✓		
9	Kelengkapan informasi yang disajikan.	✓		
<b>ASPEK PRAKTIS</b>				
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

## Lampiran 16 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media Pembelajaran

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK TAMPILAN</b>				
1	Kelengkapan identitas buku cerita yang tertera pada sampul.	✓		
2	Kemenarikan desain sampul Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK FORMAT</b>				
3	Keserasian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
4	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
5	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar dengan materi.	✓		
<b>ASPEK TEKNIK</b>				
7	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

8	Kelancaran dalam mengakses <i>Augmented Reality</i> .	✓		
9	Buku cerita dapat digunakan mandiri dan terbimbing.	✓		
10	Petunjuk penggunaan Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

NIP 198605212015041001

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK TAMPILAN</b>				
1	Kelengkapan identitas buku cerita yang tertera pada sampul.	✓		
2	Kemenarikan desain sampul Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK FORMAT</b>				
3	Keserasian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
4	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
5	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar dengan materi.	✓		
<b>ASPEK TEKNIK</b>				
7	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		



8	Kelancaran dalam mengakses <i>Augmented Reality</i> .	✓		
9	Buku cerita dapat digunakan mandiri dan terbimbing.	✓		
10	Petunjuk penggunaan Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku jelas.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

## Lampiran 17 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Kepraktisan Siswa

## LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

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

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Siswa**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK TAMPILAN</b>				
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.	✓		
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.	✓		
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.	✓		
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.	✓		
<b>ASPEK ISI</b>				
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓		
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i>	✓		

	Budaya Baliku mudah dipahami.			
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

NIP 198605212015041001



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Siswa**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK TAMPILAN</b>				
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.	✓		
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.	✓		
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.	✓		
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.	✓		
<b>ASPEK ISI</b>				
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.	✓		
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku	✓		
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i>	✓		

	Budaya Baliku mudah dipahami.			
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.	✓		
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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





## Lampiran 18 Hasil Uji Validitas Instrumen Uji Kepraktisan Guru

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Guru**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK FORMAT</b>				
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
2	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
3	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK ISI</b>				
4	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.	✓		
5	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
8	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam buku cerita	✓		

	<i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			
9	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK PRAKTIS</b>				
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

NIP 198605212015041001



**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK**  
**ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK**  
**MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

**A. Petunjuk Pengisian**

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

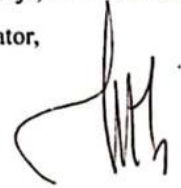
**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Guru**

No.	Indikator	Relevansi		Komentar/Saran
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>ASPEK FORMAT</b>				
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
2	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf pada Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
3	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK ISI</b>				
4	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.	✓		
5	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
6	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
<b>ASPEK BAHASA</b>				
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
8	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam buku cerita	✓		

	<i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			
9	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.	✓		
<b>ASPEK PRAKTIS</b>				
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



## Lampiran 19 Hasil Uji Validitas Instrumen Efektivitas

**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	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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

NIP 198605212015041001



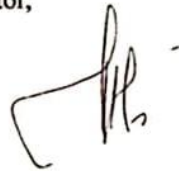
## LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN JUDGES II

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	✓		

Singaraja, 24 November 2023

Validator,



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



## Lampiran 20 Hasil Review Ahli Isi Pembelajaran

## UJI AHLI MATERI

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI IINDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama Ahli : I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
NIR : 1984100820130501131  
Hari/Tanggal : Rabu, 3 Januari 2024

**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 cara 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
<b>ASPEK ISI</b>					
1	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.				✓
2	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
3	Isi materi pada buku cerita menimbulkan rasa ingin tahu siswa.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
4	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				✓
5	Keterbacaan tulisan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
6	Kebakuan bahasa yang digunakan.				✓
7	Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓
<b>ASPEK SAJIAN</b>					
8	Isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan jelas.				✓
9	Kelengkapan informasi yang disajikan.			✓	
<b>ASPEK PRAKTIS</b>					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

**Komentar dan Saran:**

Konsep alat musik tradisional, sudah bagus kalau bisa bisa ditambahkan  
nama bagian-bagian alat musik yang ada karena oleh bisa membuat  
informasi yang baik terkait yang ke rumah -

Singaraja, 4 Januari 2024

Validator,



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

NIR. 1984100820130501131





### UJI AHLI MATERI

#### PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI IINDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

##### A. Identifikasi

Nama Ahli : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 198605212015041001  
Hari/Tanggal : Rabu, 3 Januari 2024

##### 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 cara 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
<b>ASPEK ISI</b>					
1	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.				✓
2	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
3	Isi materi pada buku cerita menimbulkan rasa ingin tahu siswa.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
4	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan				✓
5	Keterbacaan tulisan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
6	Kebakuan bahasa yang digunakan.				✓
7	Keefektifan kalimat yang digunakan.				✓
<b>ASPEK SAJIAN</b>					
8	Isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku disajikan dengan jelas.				✓
9	Kelengkapan informasi yang disajikan.				✓
<b>ASPEK PRAKTIS</b>					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

**Komentar dan Saran:**

Singaraja, 8 Januari 2024

Validator,



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

NIP. 198605212015041001



## Lampiran 21 Hasil Review Ahli Media Pembelajaran

## UJI AHLI MEDIA

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI HINDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama Ahli : Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 1989080820130501148  
Hari/Tanggal : Rabu, 3 Januari 2024

**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 kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara 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	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
<b>ASPEK TAMPILAN</b>					
1	Kelengkapan identitas media yang tertera pada sampul.				✓
2	Kemenarikan desain sampul.			✓	
<b>ASPEK FORMAT</b>					
3	Keserasian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
4	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf.			✓	
5	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
6	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar dengan materi.			✓	
<b>ASPEK TEKNIK</b>					
7	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
8	Kelancaran dalam pengoperasian media.				✓
9	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.				✓
10	Petunjuk penggunaan jelas				✓

**Komentar dan Saran:**

1. Tambahkan gambar alat musik  
Setiap jenis alat musik
2. Sajikan tujuan pembelajaran
3. Sajikan kuis / soal

Singaraja, 3 Januari 2024

Validator,



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

NIR. 1989080820130501148





### UJI AHLI MEDIA

#### PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

##### A. Identifikasi

Nama Ahli : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 197108152001121001  
Hari/Tanggal : Rabu, 3 Januari 2024

##### 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 kemanfaatan media.
3. Penilaian diberikan dengan cara 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	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
<b>ASPEK TAMPILAN</b>					
1	Kelengkapan identitas media yang tertera pada sampul.			✓	
2	Kemenarikan desain sampul.				✓
<b>ASPEK FORMAT</b>					
3	Keserasian warna dan tulisan pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
4	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf.				✓
5	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
6	Kesesuaian penggunaan ilustrasi gambar dengan materi.			✓	
<b>ASPEK TEKNIK</b>					
7	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
8	Kelancaran dalam pengoperasian media.			✓	
9	Ketepatan pemilihan jenis perangkat lunak untuk pengembangan.				✓
10	Petunjuk peggungan jelas				✓



**Komentar dan Saran:**

1. Judul paling atas pd cover perlu diganti dg huruf yg lebih poles
2. Sasaran dan nama penulis perlu dicantumkan pd cover
3. Pada buku cantumkan contoh berupa gambar agar lebih menarik

Singaraja, 5 Januari 2024

Validator,



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

NIP. 197108152001121001



## Lampiran 22 Hasil Uji Kepraktisan Siswa

## ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : ketut AN mda Asti  
No. Absen : 5  
Asal Sekolah : SD negeri 3 baluk

## B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.			✓	
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				✓

**Komentar dan Saran:**

Semua sangat bagus dan

Jembrana,

Siswa,

Mmy/

(Ketua AM Ma' AS Eiti...)

### ANGKET UJI COBA SISWA

#### PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

##### A. Identifikasi

Nama : Ni Komang Ayu Dyah Utjaningsih  
No. Absen : 16  
Asal Sekolah : SD N 3 Baluk

##### B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.			✓	
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.			✓	
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				✓

**Komentar dan Saran:**

bukanya mudah untuk di pahami

Jembrana,

Siswa, 

(ni komang ayu dyah ft...)



## ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
 TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
 BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : Ni Putu Febbyana Cahya Kasih  
 No. Absen : 8  
 Asal Sekolah : SDN Negeri Tiga Baluk

## B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.			✓	✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	✓
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.			✓	✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.			✓	
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.			✓	

**Komentar dan Saran:**

bagus dan menarik

Jembrana,

Siswa,



(Febyana Cahya Karini)

## ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
 TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
 BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : Ida Ayu Made Sari Pekar Ninih  
 No. Absen : 15  
 Asal Sekolah : SDN 3 Baluk

## B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.			✓	✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				✓

**Komentar dan Saran:**

Baik sekali untuk dipelajari .

Jembrana,

Siswa,

*Saindy*

(*Adi ... ..*)

**ANGKET UJI COBA SISWA**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama : Niluh Ayu Saetra Dewi  
No. Absen : 6  
Asal Sekolah : SD Negeri 3 Baluku

**B. Petunjuk**

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.			✓	
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.			✓	




**Komentar dan Saran:**

menurut saya bagus banget dan ada banyak sekali tipe musik

Jembrana,

Siswa,

  
(NILUHAJU SISWA DEW)

**ANGKET UJI COBA SISWA**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama : Putu Uda Pafera Sanjaya  
No. Absen : 4  
Asal Sekolah : SD negeri 3 Baluk

**B. Petunjuk**

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				√
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.			√	
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				√
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				√
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				√
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				√
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				√
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				√
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				√
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				√

**Komentar dan Saran:**

warna buku bagus

**Jembrana,****Siswa,**

(Yulya Nur Fauziah Saubina)



**ANGKET UJI COBA SISWA**

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI IINDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama : *Nikomang Riyani Wulandari*  
 No. Absen : *13 Tiga Belas*  
 Asal Sekolah : *SD Negeri 3 Baluk*

**B. Petunjuk**

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.			✓	
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.			✓	

**Komentar dan Saran:**

Pertanyaannya sangat bagus dan bagus untuk meningkatkan budaya nasing - nasing

Jembrana,

Siswa, Ni Karang Rizni Wulandari

(*Rizni*.....)





## ANGKET UJI COBA SISWA

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**A. Identifikasi**

Nama : Ni Luh Purni Devi Anandani

No. Absen : II

Asal Sekolah : SD Negeri 3 Baluk

**B. Petunjuk**

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.			✓	✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.			✓	
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				✓

**Komentar dan Saran:**

Produknya sangat bagus dan menyenangkan dan kami jadi bisa  
tau produk produk bah yang tradisional jadi nya.

Jembrana,

Siswa,

  
(.....)  
Ni Luh Putu Novi andayani



## ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI IINDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : *Putri Ayu Esa Eshor Bawa Patta*  
No. Absen : *3*  
Asal Sekolah : *SD Masjid 3 Baluk*

## B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.				✓
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku			✓	
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.			✓	
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.			✓	✓

**Komentar dan Saran:**

Produk yang dikatak BUKA sebagai beasiswa

Jembrana,

Siswa,



(.....IPU AGUS EKA SUNARTA.....)



## ANGKET UJI COBA SISWA

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
 TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
 BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : Ni Putu Mesya Anggita Putri  
 No. Absen : 10  
 Asal Sekolah : SDN 3 Baluk Baluk Rening

## B. Petunjuk

- Bacalah pernyataan dengan baik.
- Berikan 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Gambar yang disajikan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan materi.				✓
2	Tulisan yang digunakan dapat dibaca dengan baik.				✓
3	Tampilan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menarik.			✓	
4	Petunjuk penggunaan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami dan dilaksanakan.			✓	
<b>ASPEK ISI</b>					
5	Topik yang dijelaskan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku sesuai dengan pembahasan materi Indonesiaku Kaya Budaya.				✓
6	Siswa mudah memahami isi buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku				✓
7	Dengan menggunakan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku siswa lebih termotivasi untuk belajar.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
8	Bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku mudah dipahami.				✓
9	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia.				✓
10	Kalimat yang digunakan sederhana dan tidak bertele-tele.				✓



**Komentar dan Saran:**

Saya sangat senang sekali belajar tentang Alat musik.

Jembrana,

Siswa,

(Ni Puji Mesya Anggita Putri)



## Lampiran 23 Hasil Uji Kepraktisan Guru

## ANGKET UJI COBA GURU

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI HINDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : *I Riky Eandri Auli Castrawan, S. Pd.*  
NIP : *199705252025211006.*  
Asal Sekolah : *SDN 3 Buke.*

## B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Penilaian diberikan dengan cara 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
2	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf.				✓
3	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
4	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.				✓
5	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
6	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.			✓	
<b>ASPEK BAHASA</b>					
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
8	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
9	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK PRAKTIS</b>					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	

**Komentar dan Saran:**

Bagus, di pertahankan, dan di tingkatkan lagi

Jembrana,

Guru,



(Iritu Candra Adi Sastrapoen, S.Pd.)

NIP. 19990825202321006



### ANGKET UJI COBA GURU

#### PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI HINDONESIAKU KAYA BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

##### A. Identifikasi

Nama : NI KOMANG ALIT TRISNA YANTI, S.Pd  
 NIP : 19821206 2022 21 2005  
 Asal Sekolah : SD NEGERI 3 BALUK

##### B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Penilaian diberikan dengan cara 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
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
2	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf.				✓
3	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
4	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.				✓
5	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.			✓	
6	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
8	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
9	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK PRAKTIS</b>					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

**Komentar dan Saran:**

Tampilan buku cerita sudah sangat menarik.

Jembrana,

Guru,



(NI KOMANG AYU TRISNA YANTI, S.Pd.)

NIP. 19821206202212005





## ANGKET UJI COBA GURU

PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU  
TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA  
BUDAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

## A. Identifikasi

Nama : G A. septin Dwi Artayanti, s.pd. SD  
NIP : 19830921 2022 21 2008  
Asal Sekolah : SD Negeri 3 Baluk

## B. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan dengan baik.
2. Penilaian diberikan dengan cara 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

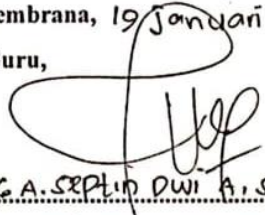
## C. Instrumen untuk guru

No.	Indikator	Alternatif Pilihan			
		1	2	3	4
<b>ASPEK FORMAT</b>					
1	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
2	Keserasian penggunaan dan ukuran huruf.				✓
3	Kesesuaian tata letak pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK ISI</b>					
4	Kesesuaian materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku dengan capaian pembelajaran.				✓
5	Kelengkapan materi/informasi yang dimuat buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
6	Isi materi pada buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku menimbulkan rasa ingin tahu siswa.				✓
<b>ASPEK BAHASA</b>					
7	Kesesuaian bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
8	Kebakuan bahasa yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
9	Keefektifan kalimat yang digunakan dalam buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓
<b>ASPEK PRAKTIS</b>					
10	Kemudahan penggunaan buku cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.				✓

**Komentar dan Saran:**

sudah sangat bagus dan sudah sesuai dengan topik yang dijelaskan.

Jemberana, 19 Januari 2024  
Guru,

  
(G.A. SEPTIN DWI A.S. Pd, SD)

NIP. 198309212022212008



## Lampiran 24 Soal Pre-test dan Post-test

**LEMBAR SOAL**

Bab : Bab 6. Indonesiaku Kaya Budaya  
 Kelas/Semester : IV/2  
 Alokasi Waktu : 40 menit

**Petunjuk Umum**

1. Tuliskan identitas pada lembar jawaban yang telah disediakan.
2. Bacalah soal dengan teliti sebelum menjawab.
3. Dahulukan menjawab soal-soal yang dianggap mudah.

**Petunjuk Khusus**

Berikan tanda silang pada lembar jawaban yang telah disediakan dengan menggunakan pulpen.

1. Berikut yang merupakan alat musik yang berasal dari Swiss namun dikembangkan di Kabupaten Bangli dan sering dipadukan dengan gamelan Bali adalah...
  - a. Handpan
  - b. Genggong
  - c. Tambur
  - d. Jegog
2. Berikut merupakan alat musik khas Bali.
  - 1) Jegog
  - 2) Suling
  - 3) Bungbang
  - 4) Genggong
 Alat musik yang dimainkan dengan cara ditiup ditunjukkan pada nomor...
  - a. 1 dan 2
  - b. 1 dan 3
  - c. 2 dan 4
  - d. 3 dan 4
3. Jegog merupakan alat musik tradisional Bali yang dimainkan dengan cara dipukul, alat musik ini dibuat menggunakan...
  - a. Bambu
  - b. Logam
  - c. Plastik
  - d. Karet
4. Okokan merupakan alat musik tradisional khas kabupaten Tabanan yang memiliki bentuk unik seperti...
  - a. Keroncong hewan
  - b. Kentongan
  - c. Lonceng
  - d. Gong

5. Jegog merupakan alat musik tradisional yang dimainkan dengan cara dipukul, berikut merupakan alat musik yang memiliki cara memainkan yang sama yaitu...
  - a. Tambur
  - b. Genggong
  - c. Suling
  - d. Rebab
  
6. Di bawah ini yang merupakan alat musik tradisional khas Kabupaten Klungkung adalah...
  - a. Rebab
  - b. Gong Manolin
  - c. Angklung
  - d. Handpan
  
7. Alat musik ini dibuat dengan bahan dasar pelepah enau yang kemudian diproses dengan merebus dan mengeringkannya dalam waktu tertentu hingga siap digunakan untuk membuat alat musik, alat musik yang dimaksud adalah...
  - a. Handpan
  - b. Gong manolin
  - c. Gumbyung
  - d. Genggong
  
8. Berikut merupakan cara memainkan alat musik tradisional khas Bali.
  - (1) Letakkan alat musik pada permukaan yang datar dan stabil dan dapat diletakkan di pangkuan atau di antara kedua kaki,
  - (2) Ketika memainkan alat musik tersebut, duduklah dengan posisi tubuh yang nyaman dan stabil serta menjaga postur tubuh dan bahu agar tetap rileks.
  - (3) Alat musik ini dapat dimainkan dengan cara dipukul dengan jari atau menggunakan stik yang dirancang khusus untuk Handpan.
  - (4) Untuk memukul dengan jari, gunakan jari yang agak menggulung dan pukulkan ke permukaan dengan bagian ujung jari secara perlahan dan berirama.
  - (5) Jika menggunakan stik, tempatkan stik pada permukaan dan pukulkan dengan lembut.

Langkah-langkah di atas merupakan cara memainkan alat musik...

  - a. Jegog
  - b. Suling
  - c. Angklung
  - d. Handpan
  
9. Perhatikan gambar di bawah ini.





Bahan yang digunakan untuk membuat alat musik seperti gambar di atas adalah...

- a. Bambu
- b. Plastik
- c. Kayu
- d. Logam

10. Perhatikan gambar di bawah ini.



Alat musik di atas dimainkan dengan cara...

- a. Dipukul
- b. Dipetik
- c. Diayunkan
- d. Digesek

11. Alat musik di bawah ini yang berfungsi sebagai pengisi melodi dalam gamelan adalah...

- a. Angklung
- b. Gender
- c. Manolin
- d. Okokan

12. Sikap yang harus ditanamkan untuk melestarikan budaya lokal adalah...

- a. Sikap acuh terhadap budaya
- b. Tidak bangga dengan budaya sendiri
- c. Rasa ingin mempelajari budaya lokal
- d. Mengejek budaya daerah lain

13. Alat musik tradisional Bali yang biasanya digunakan untuk mengiringi upacara kematian adalah...

- a. Jegor
- b. Angklung



- c. Gummyung
- d. Okokan

14. Perhatikan gambar di bawah ini.



Persamaan dari kedua alat musik ini terletak pada...

- a. Cara memainkan
  - b. Cara membuat
  - c. Asal daerah
  - d. Bahan pembuatan
15. Alat musik ini terbuat dari bambu, untuk memainkan alat musik ini dengan cara dipukul. Alat musik ini digunakan untuk membantu umat Hindu memuja dewa atau memberikan penghormatan kepada leluhur mereka. Alat musik yang dimaksud adalah...
- a. Bumbang
  - b. Gitar
  - c. Kul-kul
  - d. Gong
16. Keunikan dari alat musik Okokan terletak pada.... yang diyakini dapat menghilangkan sifat-sifat negatif.
- a. Lukisan tapel
  - b. Bentuk
  - c. Cara memainkan
  - d. Cara membuat
17. Budaya adalah warisan kehidupan yang diperoleh dan diwariskan dari ...
- a. Orang tua
  - b. Teman sebaya
  - c. Sekolah
  - d. Generasi sebelumnya
18. Perhatikan gambar di bawah ini.



Persamaan kedua alat musik di atas terletak pada...

- Bahan
- Cara memainkan
- Cara membuat
- Asal daerah

19. Hal yang tidak boleh dilakukan sebagai generasi bangsa agar nilai budaya lokal tidak luntur adalah...

- Menghargai budaya daerah lain
- Memiliki rasa ingin mempelajari budaya lokal
- Membeda-bedakan budaya sendiri dengan budaya daerah lain
- Mengenalkan budaya kita kepada teman dari daerah lain

20. Perhatikan gambar di bawah ini.



Keunikan alat musik di atas terletak pada...

- Memiliki berbagai macam nada pada setiap bagian permukaannya, sehingga dapat dimainkan dalam berbagai skala dan nada
- Terbuat dari bahan yang berasal dari alam
- Dimainkan dengan berkelompok
- Bunyi yang dihasilkan

21. Yang terjadi apabila kita tidak melestarikan budaya lokal...

- Generasi muda akan mudah terpengaruh budaya luar
- Budaya lokal akan tetap lestari
- Budaya akan dikenal oleh mancanegara
- Budaya diakui oleh negara lain

22. Yang dimaksud dengan pelestarian budaya adalah...

- Membuang warisan nenek moyang
- Melupakan tradisi
- Merawat dan menjaga warisan nenek moyang
- Mengganti bahasa daerah dengan bahasa asing

23. Yang membuat alat musik Jegog khas Bali unik adalah...

- Terbuat dari logam
- Terbuat dari kulit binatang

- c. Terbuat dari bambu besar
  - d. Terbuat dari kayu keras
24. Cara yang bisa dilakukan untuk ikut serta dalam pelestarian budaya adalah...
- a. Mengabaikan tradisi
  - b. Menghancurkan benda-benda bersejarah
  - c. Belajar dan ikut serta dalam kegiatan tradisional
  - d. Mengganti makanan tradisional dengan makanan cepat saji
25. Mengapa penting untuk melestarikan bahasa daerah kita?
- a. Hanya untuk orang dewasa
  - b. Agar kita bisa berbicara lebih cepat
  - c. Menjaga identitas dan pengetahuan nenek moyang
  - d. Supaya kita bisa berbicara dengan teman-teman asing



## Lampiran 25 Persensi Uji Kepraktisan Siswa

**PRESENSI UJI RESPON SISWA**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU**  
**TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA**  
**BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**  
**SD NEGERI 3 BALUK**

Hari/tanggal: Jumat, 19 Januari 2024

No.	Nama	TTD
1.	ketut Ayu Mela Astibi	Mk.
2.	ni komang ayu dyah triyaningsih	Dud
3.	ni putu Febbyana cahya kasih	ET
4.	ida ayu mada Sari Pakaringsih	Suhv
5.	ni Luh ayu sastera Dewi	Ang
6.	iPutu yuda Putera Sanjaya	Yuda
7.	Ni komang Rigari Wulan dari	Rigari
8.	Niluh putu Navi andayani	Naa
9.	iPutu Agus Esa Eundar Dawa Putra	Agus
10.	Ni putu mesya negita putri	mmk.

Mengetahui,

Wali Kelas IV



I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd.

NIPPPK. 199705232023211006



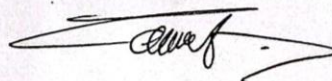
## Lampiran 26 Persensi Pre-test

**PRESENSI PRE-TEST**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU**  
**TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA**  
**BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**  
**SD NEGERI 3 BALUK**

Hari/tanggal: Jumat, 19 Januari 2024

No.	Nama	TTD
1.	Agus Angga Pratama Putra	AM
2.	I Gede Agus Putra Harta Wiguna	Agur
3.	I Putu Agus Esa Sinarbawa Putra	Agur
4.	I Komang Ardiana	Ma
5.	Ketut Ayu Mela Astiti	Mm.
6.	Ni Luh Ayu Sastra Dewi	Ay
7.	I Ngurah Kade Deva Arianta	D
8.	Ni Putu Pebbyana Cahya Kasih	Et
9.	I Gede Krisna Widhi Antara	Knt
10.	Ni Putu Mesya Anggita Putri	ms.
11.	Ni Putu Novi Adnyani	Na
12.	I Gede Putra Widasana	Wds
13.	Ni Komang Riyani Wulandari	Ry.
14.	I Putu Yuda Putra Sanjaya	Yuda
15.	Ida Ayu Made Sari Sekarningsih	Srh
16.	Ni Komang Ayu Diah Triarningsih	Dnd
17.	Dewa Komang Adi Sugiartawan	D
18.	Ni Made Kesya Novitarini	Kns
19.	I Putu Vidia Arta Pratama	AT

Mengetahui,  
Wali Kelas IV



I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd.




















NIPPPK. 199705232023211006



## Lampiran 27 Persensi Post-test

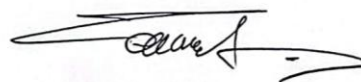
**PRESENSI POST-TEST**  
**PENGEMBANGAN BUKU CERITA AUGMENTED REALITY BUDAYA BALIKU**  
**TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI INDONESIA KAYA**  
**BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS IV SD**  
**SD NEGERI 3 BALUK**

Hari/tanggal: Sabtu, 20 Januari 2024

No.	Nama	TTD
1.	Agus Angga Pratama Putra	
2.	I Gede Agus Putra Harta Wiguna	
3.	I Putu Agus Esa Sinarbawa Putra	
4.	I Komang Ardiana	
5.	Ketut Ayu Mela Astiti	
6.	Ni Luh Ayu Sastra Dewi	
7.	I Ngurah Kade Deva Arianta	
8.	Ni Putu Pebbyana Cahya Kasih	
9.	I Gede Krisna Widhi Antara	
10.	Ni Putu Mesya Anggita Putri	
11.	Ni Putu Novi Adnyani	
12.	I Gede Putra Widasana	
13.	Ni Komang Riyani Wulandari	
14.	I Putu Yuda Putra Sanjaya	
15.	Ida Ayu Made Sari Sekarningsih	
16.	Ni Komang Ayu Diah Triarningsih	
17.	Dewa Komang Adi Sugiartawan	
18.	Ni Made Kesya Novitarini	
19.	I Putu Vidia Arta Pratama	

Mengetahui,

Wali Kelas IV



I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd.

NIPPPK. 199705232023211006

Lampiran 28 Hasil Pre-test dan Post-test siswa

<b>Absen</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai Pre-Test</b>	<b>Nilai Post-Test</b>
1.	Agus Angga Pratama Putra	56	80
2.	I Gede Agus Putra Harta Wiguna	56	84
3.	I Putu Agus Esa Sinarbawa Putra	78	88
4.	I Komang Ardiana	56	84
5.	Ketut Ayu Mela Astiti	72	92
6.	Ni Luh Ayu Sastra Dewi	68	92
7.	I Ngrah Kade Deva Arianta	68	92
8.	Ni Putu Pebbyana Cahya Kasih	72	96
9.	I Gede Krisna Widhi Antara	60	96
10.	Ni Putu Mesya Anggita Putri	68	80
11.	Ni Putu Novi Adnyani	80	80
12.	I Gede Putra Widasana	72	80
13.	Ni Komang Riyani Wulandari	68	88
14.	I Putu Yuda Putra Sanjaya	64	80
15.	Ida Ayu Made Sari Sekarningsih	60	88
16.	Ni Komang Ayu Diah Triarningsih	64	88
17.	Dewa Komang Adi Sugiartawan	60	84
18.	Ni Made Kesya Novitarini	68	84
19.	I Putu Vidia Arta Pratama	72	88

Lampiran 29 Hasil Uji Normalitas Pretest

No	$X_i$	$(X_i - \bar{X})^2$
1	56	108.60
2	56	108.60
3	56	108.60
4	60	41.23
5	60	41.23
6	60	41.23
7	64	5.86
8	64	5.86
9	68	2.49
10	68	2.49

11	68	2.49
12	68	2.49
13	68	2.49
14	72	31.12
15	72	31.12
16	72	31.12
17	72	31.12
18	78	134.07
19	80	184.39
Jumlah	1262	916.63

A. Menentukan mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1262}{19} = 66,42$$

B. Menentukan simpangan baku

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N - 1}} = \sqrt{\frac{916,63}{19 - 1}} = 7,14$$

C. Menentukan Uji Normalitas

No	$X_i$	$F_i$	$F_i \leq$	$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	$F(X)$	$F(Z)$	$D =  F(X) - F(Z) $
1	56	1	1	-1.460	0.053	0.072	0.019
2	56	1	2	-1.460	0.105	0.072	0.033
3	56	1	3	-1.460	0.158	0.072	0.086
4	60	1	4	-0.900	0.211	0.184	0.026
5	60	1	5	-0.900	0.263	0.184	0.079
6	60	1	6	-0.900	0.316	0.184	0.132

7	64	1	7	-0.339	0.368	0.367	0.001
8	64	1	8	-0.339	0.421	0.367	0.054
9	68	1	9	0.221	0.474	0.588	0.114
10	68	1	10	0.221	0.526	0.588	0.061
11	68	1	11	0.221	0.579	0.588	0.009
12	68	1	12	0.221	0.632	0.588	0.044
13	68	1	13	0.221	0.684	0.588	0.097
14	72	1	14	0.782	0.737	0.783	0.046
15	72	1	15	0.782	0.789	0.783	0.007
16	72	1	16	0.782	0.842	0.783	0.059
17	72	1	17	0.782	0.895	0.783	0.112
18	78	1	18	1.623	0.947	0.948	0.000
19	80	1	19	1.903	1.000	0.971	0.029

Lampiran 30 Hasil Uji Normalitas Posttest

No	$X_i$	$(X_i - \bar{X})^2$
1	80	42.59
2	80	42.59
3	80	42.59
4	80	42.59
5	80	42.59
6	84	6.38
7	84	6.38
8	84	6.38
9	84	6.38
10	88	2.17
11	88	2.17

12	88	2.17
13	88	2.17
14	88	2.17
15	92	29.96
16	92	29.96
17	92	29.96
18	96	89.75
19	96	89.75
Jumlah	1644	518,74

A. Menentukan mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1644}{19} = 86,53$$

B. Menentukan simpangan baku

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{N - 1}} = \sqrt{\frac{518,74}{19 - 1}} = 5,37$$

C. Menentukan Uji Normalitas

No	$X_i$	$F_i$	$F_i \leq$	$Z_i = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	$F(X)$	$F(Z)$	$D =  F(X) - F(Z) $
1	80	1	1	-1.216	0.053	0.112	0.059
2	80	1	2	-1.216	0.105	0.112	0.007
3	80	1	3	-1.216	0.158	0.112	0.046
4	80	1	4	-1.216	0.211	0.112	0.098
5	80	1	5	-1.216	0.263	0.112	0.151
6	84	1	6	-0.471	0.316	0.319	0.003
7	84	1	7	-0.471	0.368	0.319	0.049



8	84	1	8	-0.471	0.421	0.319	0.102
9	84	1	9	-0.471	0.474	0.319	0.155
10	88	1	10	0.275	0.526	0.608	0.082
11	88	1	11	0.275	0.579	0.608	0.029
12	88	1	12	0.275	0.632	0.608	0.023
13	88	1	13	0.275	0.684	0.608	0.076
14	88	1	14	0.275	0.737	0.608	0.129
15	92	1	15	1.020	0.789	0.846	0.057
16	92	1	16	1.020	0.842	0.846	0.004
17	92	1	17	1.020	0.895	0.846	0.049
18	96	1	18	1.765	0.947	0.961	0.014
19	96	1	19	1.765	1.000	0.961	0.039

Tabel Nilai Kritis Uji Kolmogorov-Smirnov

<i>n</i>	$\alpha = 0,20$	$\alpha = 0,10$	$\alpha = 0,05$	$\alpha = 0,02$	$\alpha = 0,01$
1	0,900	0,950	0,975	0,990	0,995
2	0,684	0,776	0,842	0,900	0,929
3	0,565	0,636	0,708	0,785	0,829
4	0,493	0,565	0,624	0,689	0,734
5	0,447	0,509	0,563	0,627	0,669
6	0,410	0,468	0,519	0,577	0,617
7	0,381	0,436	0,483	0,538	0,576
8	0,359	0,410	0,454	0,507	0,542
9	0,339	0,387	0,430	0,480	0,513
10	0,323	0,369	0,409	0,457	0,486
11	0,308	0,352	0,391	0,437	0,468
12	0,296	0,338	0,375	0,419	0,449
13	0,285	0,325	0,361	0,404	0,432
14	0,275	0,314	0,349	0,390	0,418
15	0,266	0,304	0,338	0,377	0,404
16	0,258	0,295	0,327	0,366	0,392
17	0,250	0,286	0,318	0,355	0,381
18	0,244	0,279	0,309	0,346	0,371
19	0,237	0,271	0,301	0,337	0,361
20	0,232	0,265	0,294	0,329	0,352
21	0,226	0,259	0,287	0,321	0,344
22	0,221	0,253	0,281	0,314	0,337
23	0,216	0,247	0,275	0,307	0,330

Lampiran 31 Hasil uji korelasi pretes dan postest

No	X	Y	XY	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>
1	56	80	4480	3136	6400
2	56	84	4704	3136	7056
3	78	88	6864	6084	7744
4	56	84	4704	3136	7056
5	72	92	6624	5184	8464
6	68	92	6256	4624	8464
7	68	92	6256	4624	8464
8	72	96	6912	5184	9216
9	60	96	5760	3600	9216
10	68	80	5440	4624	6400
11	80	80	6400	6400	6400
12	72	80	5760	5184	6400
13	68	88	5984	4624	7744
14	64	80	5120	4096	6400
15	60	88	5280	3600	7744
16	64	88	5632	4096	7744
17	60	84	5040	3600	7056
18	68	84	5712	4624	7056
19	72	88	6336	5184	7744
Jumlah	1262	1644	109264	84740	142768

Menentukan nilai korelasi

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{(N \sum X^2 - (\sum X)^2) \times (N \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

$$r_{xy} = \frac{19 \times 109264 - 1262 \times 1644}{\sqrt{(19 \times 84740 - (1262^2)) \times (19 \times 142768 - (1644^2))}}$$

$$r_{xy} = \frac{1288}{13101,61}$$

$$r_{xy} = 0,098$$

## 2. Hasil uji t berkorelasi

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2} - 2r\left(\frac{S_1}{\sqrt{n_1}}\right)\left(\frac{S_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Diketahui :  $\bar{X}_1 = 86,53$

$$\bar{X}_2 = 66,42$$

$$n_1 = 19$$

$$n_2 = 19$$

$$r = 0,098$$

$$S_1^2 = 28,82$$

$$S_2^2 = 50,92$$

$$S_1 = 5,37$$

$$S_2 = 7,14$$

$$t_{hitung} = \frac{86,53 - 66,42}{\sqrt{\frac{28,82}{19} + \frac{50,92}{19} - 2 \times 0,098 \left(\frac{5,37}{\sqrt{19}}\right) \left(\frac{7,14}{\sqrt{19}}\right)}}$$

$$t_{hitung} = \frac{20,11}{\sqrt{4,20 - 0,40}}$$

$$t_{hitung} = \frac{20,11}{1,95}$$

$$t_{hitung} = 10,31$$

Tabel Uji Derajat Bebas

		Tabel Distribusi Student t					
DF atau DK	uji satu sisi (one tailed)						
	0,25	0,1	0,05	0,025	0,01	0,005	
		Uji dua sisi (two tailed)					
		0,5	0,2	0,1	0,05	0,02	0,01
1		1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2		0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3		0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4		0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5		0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6		0,718	1,440	1,943	2,477	3,143	3,707
7		0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8		0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9		0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10		0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11		0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12		0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13		0,694	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14		0,692	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15		0,691	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16		0,690	1,337	1,746	2,119	2,583	2,921
17		0,689	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18		0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19		0,688	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20		0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21		0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22		0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23		0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807







Lampiran 33 Tabel Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No.	Responden	Nomor Butir Soal																									Jumlah
		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	
1	RP1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21	
2	RP2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	
3	RP3	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	12	
4	RP4	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	14	
5	RP5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	14	
6	RP6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
7	RP7	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	8	
8	RP8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
9	RP9	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	
10	RP10	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	
11	RP11	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	
12	RP12	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	
13	RP13	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15	
14	RP14	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	
15	RP15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
16	RP16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	15	
17	RP17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
18	RP18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	16	
19	RP19	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	21	
20	RP20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
21	RP21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
22	RP22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
23	RP23	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	10	
24	RP24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	17	
25	RP25	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	13	
26	RP26	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16	
27	RP27	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	
28	RP28	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	
29	RP29	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	16	
30	RP30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
31	RP31	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16	
32	RP32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
33	RP33	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	14	
34	RP34	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
35	RP35	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	11	
36	RP36	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	
37	RP37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
38	RP38	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
39	RP39	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	14	
40	RP40	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
41	RP41	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16	
42	RP42	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	
43	RP43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
Jumlah		31	32	34	32	40	31	22	29	30	25	32	28	23	37	36	41	41	39	25	36	33	30	25	36	36	
Varians Total		30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	30,740	
Varians Butir		0,21	0,19	0,17	0,19	0,07	0,21	0,26	0,22	0,22	0,25	0,19	0,23	0,25	0,12	0,14	0,05	0,05	0,09	0,25	0,14	0,18	0,22	0,25	0,14	0,14	4,42
Nilai alpha		0,89																									
Keterangan		Reliabilitas tinggi																									

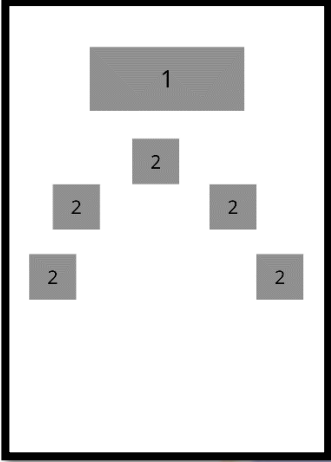
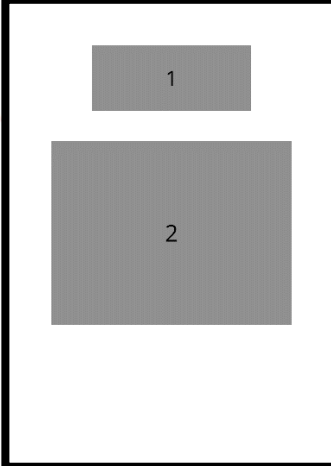
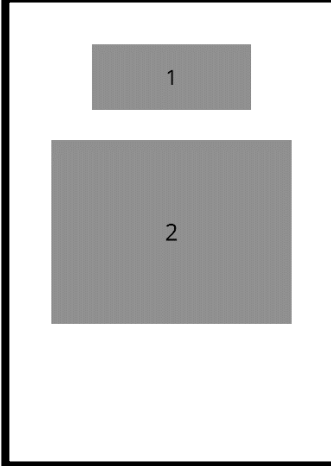
Lampiran 34 Tabel Hasil Uji Daya Beda Instrumen

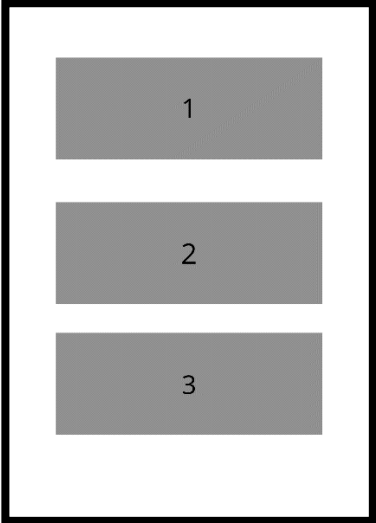
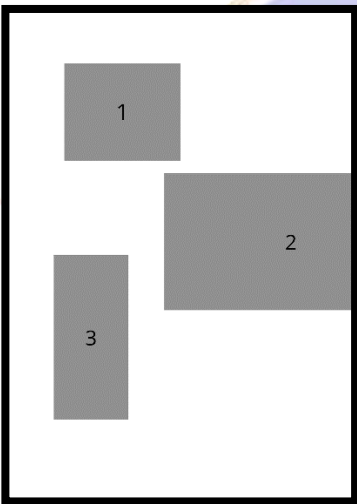
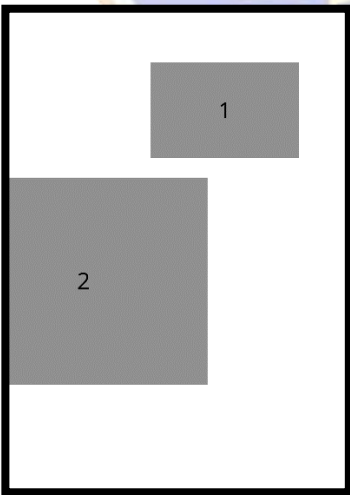
No.	Responder	Nomor Butir Soal																									Jumlah		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25			
11	RP11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
12	RP12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
27	RP27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
28	RP28	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		
34	RP34	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		
36	RP36	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		
6	RP6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24		
17	RP17	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	24		
30	RP30	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	24		
32	RP32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24		
40	RP40	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	24		
8	RP8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
15	RP15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
22	RP22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
42	RP42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23		
43	RP43	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23		
20	RP20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22		
37	RP37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	22		
1	RP1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21		
9	RP9	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21		
19	RP19	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21		
38	RP38	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21		
14	RP14	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20		
<b>Pa</b>		0,83	0,91	1,00	0,87	1,00	0,83	0,83	0,83	0,78	0,91	0,91	1,00	0,87	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	1,00	0,91	1,00	1,00	0,83	0,91	0,96	1,00		
Kelompok Bawah																													
24	RP24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	17		
2	RP2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	
10	RP10	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	16	
18	RP18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	16	
26	RP26	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	16	
29	RP29	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	16	
31	RP31	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	16	
41	RP41	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16	
13	RP13	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	15	
16	RP16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	15	
4	RP4	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	14	
5	RP5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14	
33	RP33	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	14	
39	RP39	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	14	
25	RP25	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	13	
3	RP3	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	12	
35	RP35	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	11	
23	RP23	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	10	
7	RP7	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	8	
21	RP21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
<b>Pb</b>		0,58	0,59	0,59	0,63	0,86	0,58	0,22	0,49	0,58	0,27	0,59	0,32	0,22	0,73	0,68	0,91	0,91	0,82	0,27	0,68	0,55	0,54	0,27	0,73	0,68			
<b>Daya Beda</b>		0,24	0,33	0,41	0,24	0,14	0,24	0,61	0,33	0,20	0,64	0,33	0,68	0,65	0,27	0,32	0,09	0,09	0,18	0,64	0,32	0,45	0,29	0,64	0,23	0,32			
<b>Keterangan</b>		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	rendah	Sedang	tinggi	Sedang	rendah	tinggi	Sedang	tinggi	tinggi	Sedang	Sedang	rendah	rendah	rendah	tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	tinggi	Sedang	Sedang			

Lampiran 35 Hasil Uji Taraf Kesukaran Instrumen

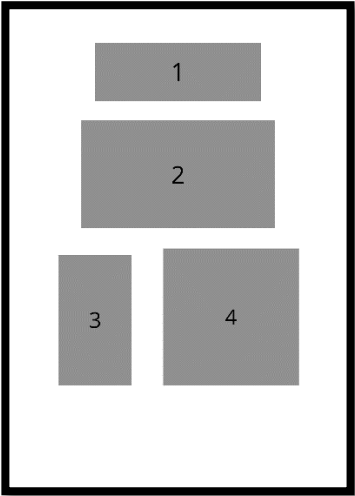
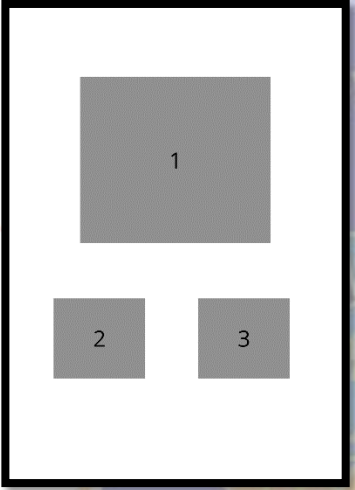
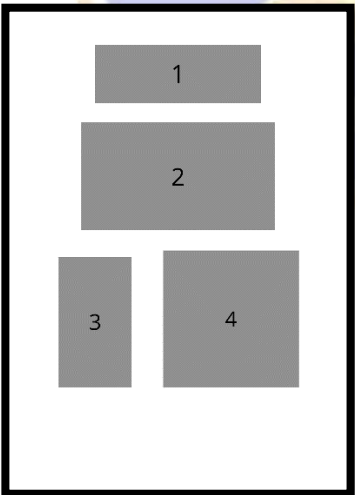
No.	Responder	Nomor Butir Soal																									Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
1	RP1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21	
2	RP2	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	16	
3	RP3	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12	
4	RP4	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	14	
5	RP5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	14	
6	RP6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
7	RP7	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	8	
8	RP8	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
9	RP9	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
10	RP10	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	
11	RP11	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	
12	RP12	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	
13	RP13	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	15	
14	RP14	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20	
15	RP15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
16	RP16	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	15	
17	RP17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
18	RP18	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	16	
19	RP19	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	21	
20	RP20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
21	RP21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
22	RP22	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
23	RP23	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	10	
24	RP24	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	17	
25	RP25	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	13	
26	RP26	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	
27	RP27	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	
28	RP28	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	
29	RP29	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16	
30	RP30	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
31	RP31	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	16	
32	RP32	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
33	RP33	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	14	
34	RP34	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	
35	RP35	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	11	
36	RP36	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	
37	RP37	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	22	
38	RP38	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
39	RP39	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	14	
40	RP40	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
41	RP41	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16	
42	RP42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
43	RP43	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	
B		31	32	34	32	40	31	22	29	30	25	32	28	23	37	36	41	41	39	25	36	33	30	25	36	36	
N		43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	43	
I		0,72	0,74	0,79	0,74	0,93	0,72	0,51	0,67	0,70	0,58	0,74	0,65	0,53	0,86	0,84	0,95	0,95	0,91	0,58	0,84	0,77	0,70	0,58	0,84	0,84	
		Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Sedang	Sedang	Mudah	Mudah

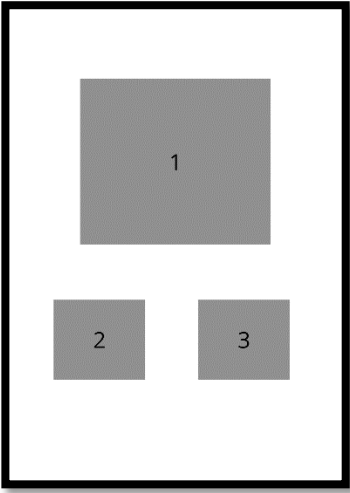
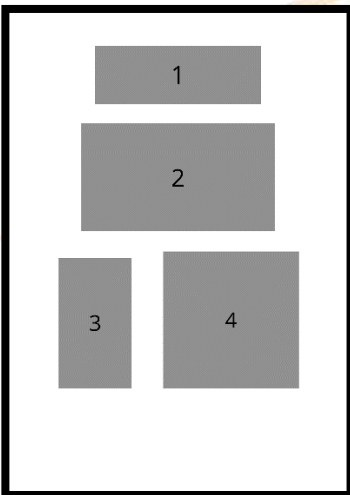
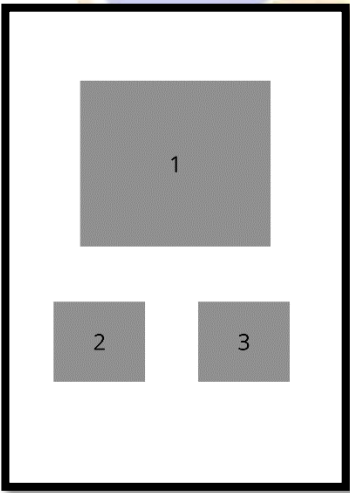
## Lampiran 36 StoryBoard

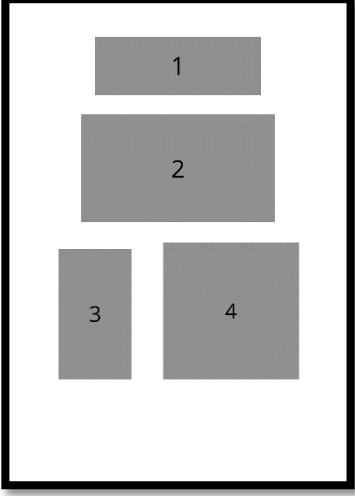
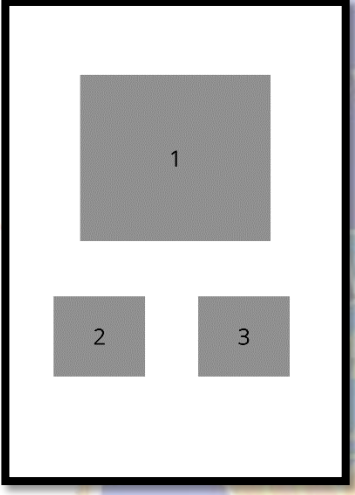
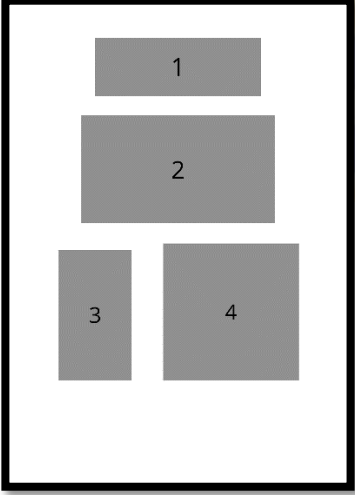
No.	Tata letak	Keterangan
1.		<p>Sampul buku</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Buku</li> <li>2. Gambar alat musik</li> </ol>
2.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul "Prakata"</li> <li>2. Teks Prakata</li> </ol>
3.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul "Daftar Isi"</li> <li>2. Daftar isi buku cerita.</li> </ol>

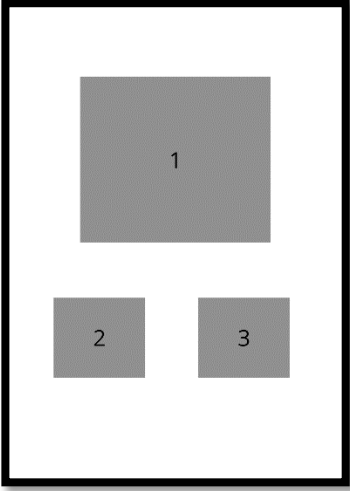
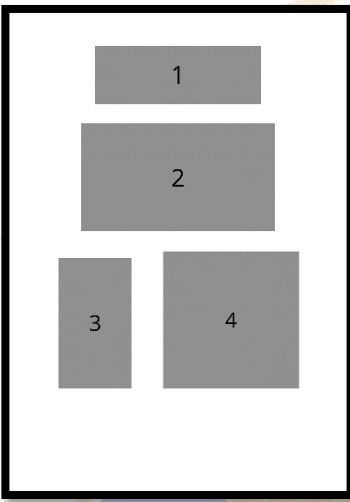
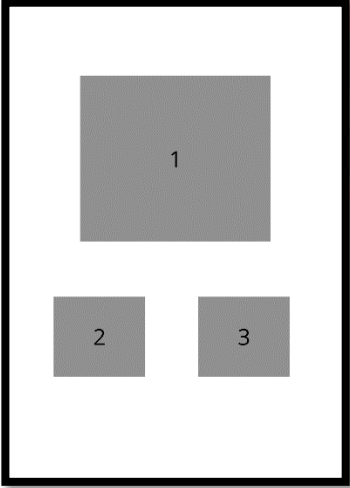
4.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Tujuan Pembelajaran</li><li>2. Petunjuk Penggunaan buku cerita</li><li>3. Petunjuk menampilkan AR</li></ol>
5.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Teks perkenalan diri tokoh</li><li>2. Gambar pulau Bali</li><li>3. Gambar Tokoh</li></ol>
6.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Teks pengantar cerita</li><li>2. Gambar pulau Bali</li></ol>

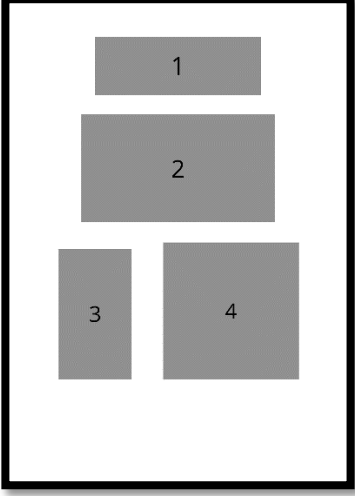
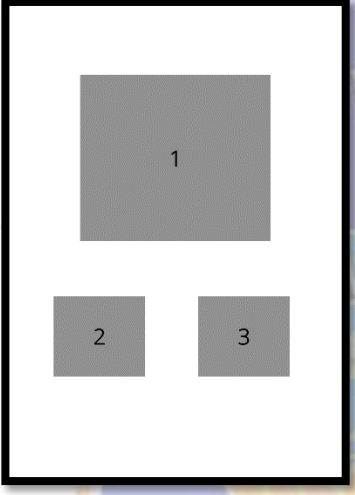
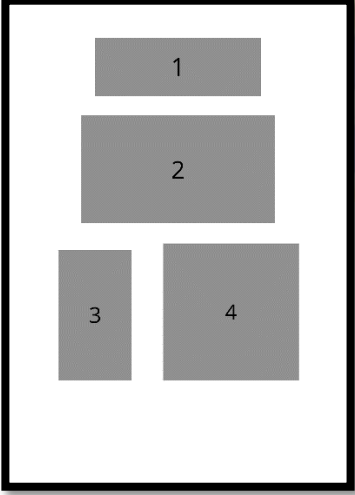


7.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>
8.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video alat musik</li> </ol>
9.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>Teks Cerita</li> </ol>

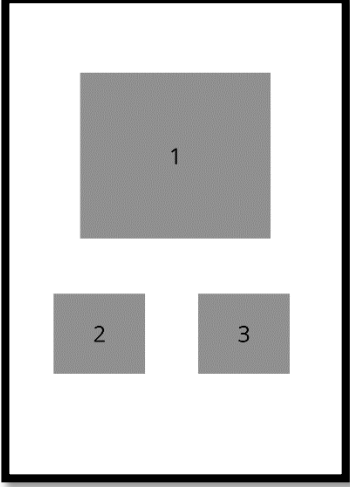
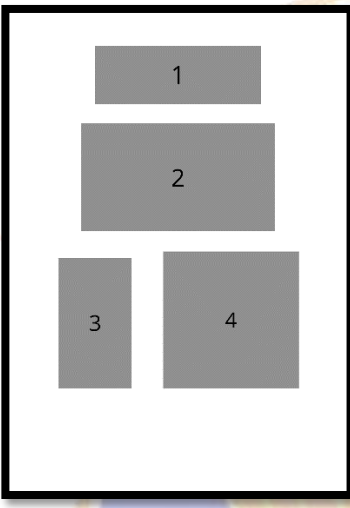
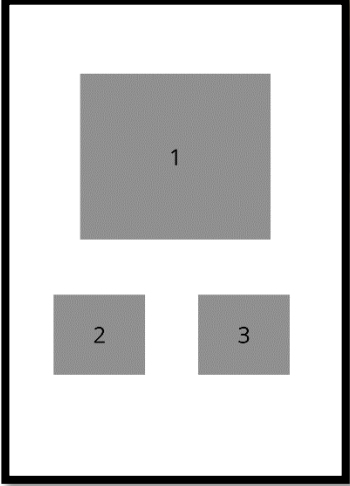
10.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>
11.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh Teks Cerita</li> </ol>
12.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>

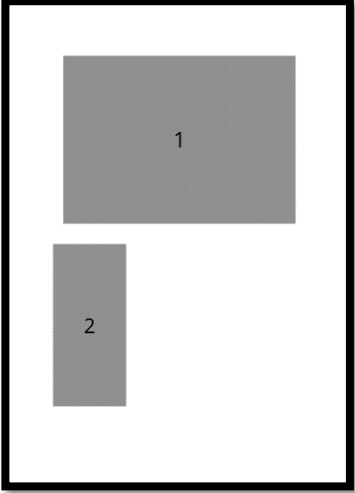
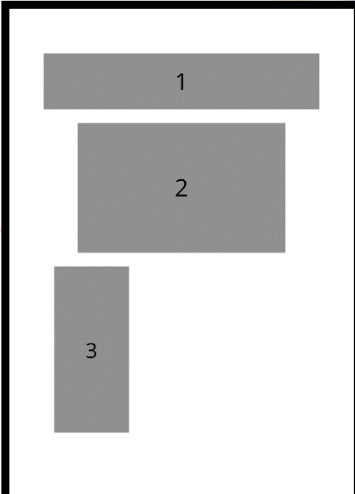
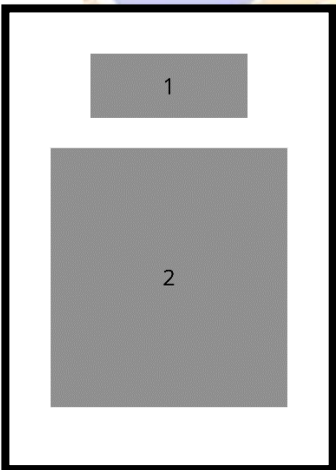
13.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>
14.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>
15.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>

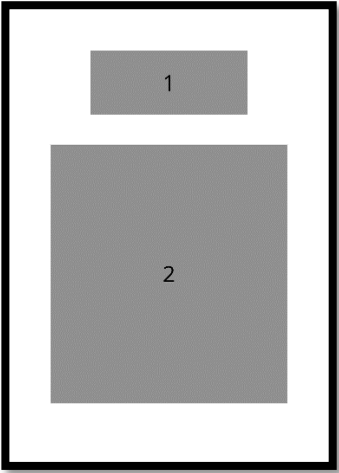
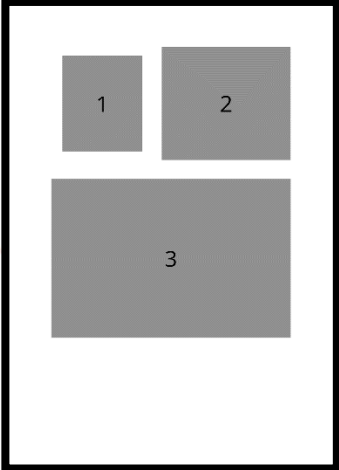
16.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Teks cerita</li><li>2. QR Code AR</li><li>3. QR Code Video</li></ol>
17.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li><li>2. Teks Cerita</li><li>3. Gambar tokoh</li><li>4. Teks Cerita</li></ol>
18.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Teks cerita</li><li>2. QR Code AR</li><li>3. QR Code Video</li></ol>

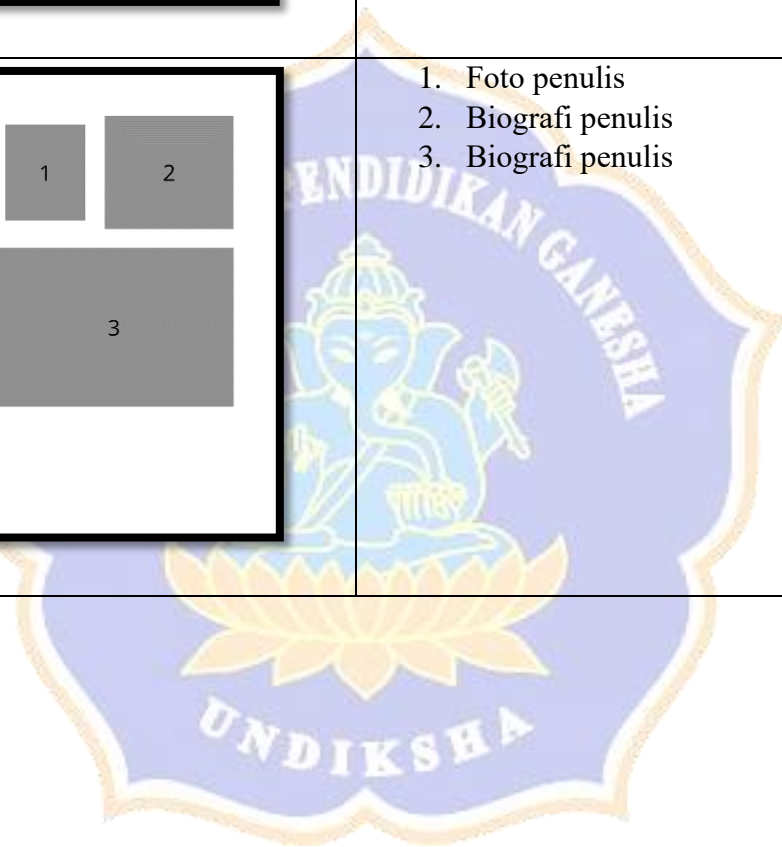
19.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>
20.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>
21.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>



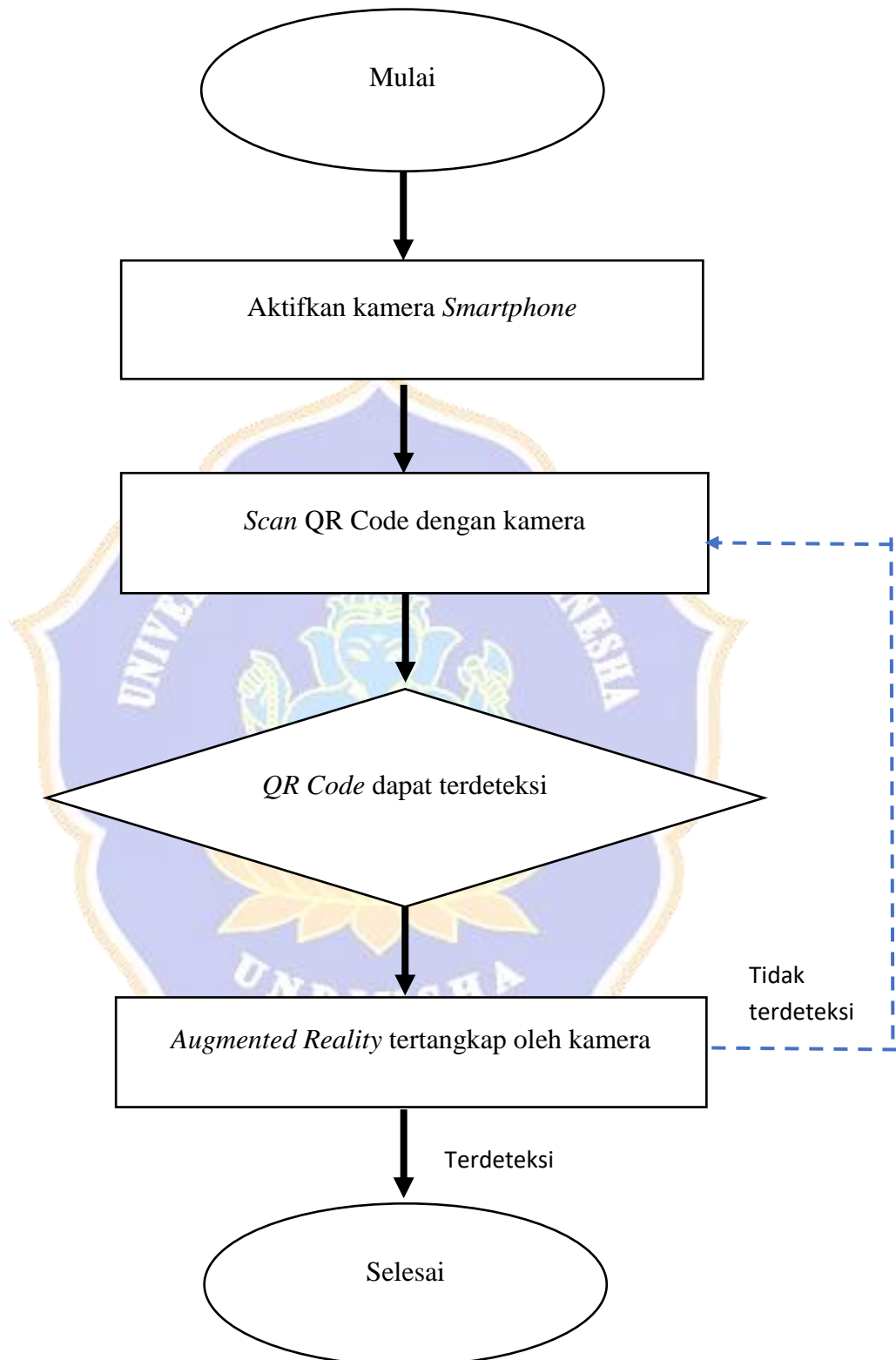
22.2		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>
3.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Cerita ( Nama Alat Musik dan Asal Kabupaten)</li> <li>2. Teks Cerita</li> <li>3. Gambar tokoh</li> <li>4. Teks Cerita</li> </ol>
24.		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teks cerita</li> <li>2. QR Code AR</li> <li>3. QR Code Video</li> </ol>

25.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Teks Penutup Cerita</li><li>2. Tokoh Dalam Cerita</li></ol>
26.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul "Quiz Time"</li><li>2. QR Code Quiz</li><li>3. Tokoh Dalam Cerita</li></ol>
27.		<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul "Daftar Pustaka"</li><li>2. Daftar Pustaka</li></ol>

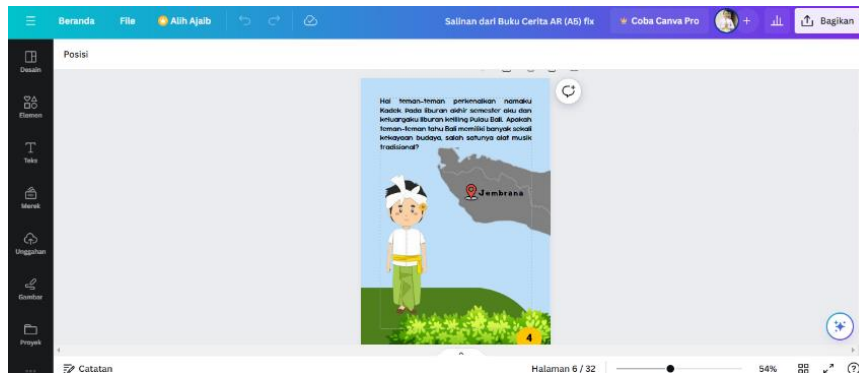
29.	 A diagram of a book cover layout. It consists of a large white rectangle with a black border. Inside, there is a smaller gray rectangle at the top labeled '1', and a larger gray rectangle below it labeled '2'.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Judul “Daftar Pustaka”</li><li>2. Daftar Pustaka</li></ol>
29.	 A diagram of a book cover layout. It consists of a large white rectangle with a black border. Inside, there are two small gray rectangles at the top, labeled '1' and '2', and a larger gray rectangle below them labeled '3'.	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Foto penulis</li><li>2. Biografi penulis</li><li>3. Biografi penulis</li></ol>



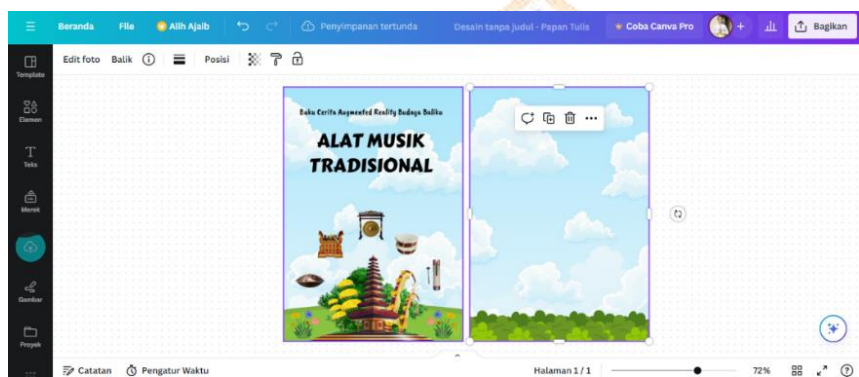
Lampiran 37 Flowchart



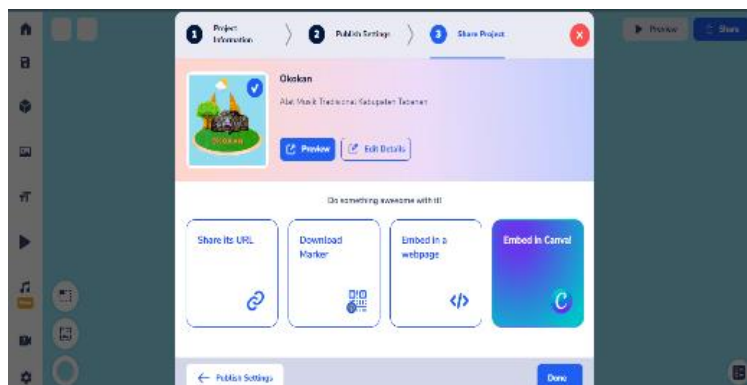
### Lampiran 38 Penyusunan Buku Cerita Pada Canva



### Lampiran 39 Desain Sampul Buku Cerita Augmented Reality

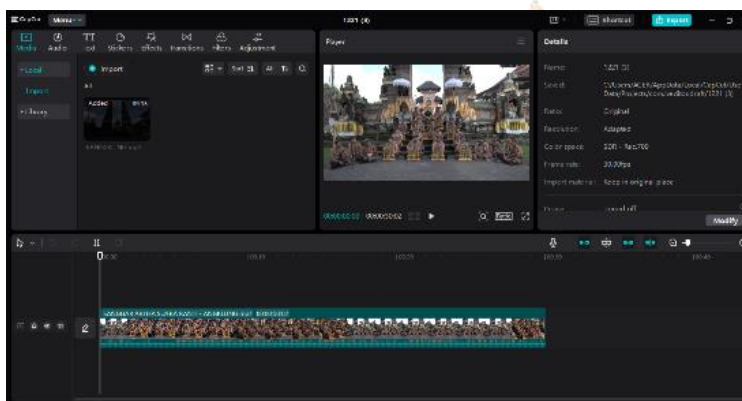
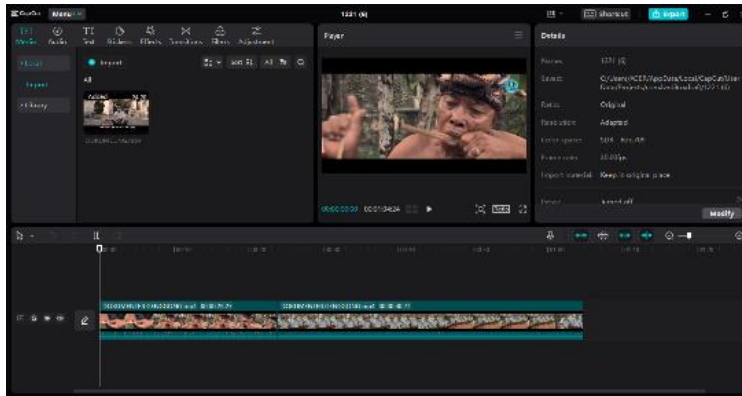


### Lampiran 40 Penyusunan Augmented Reality

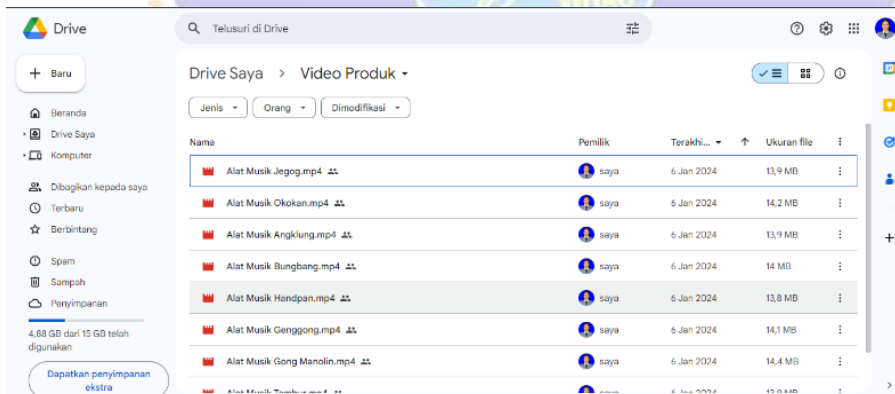




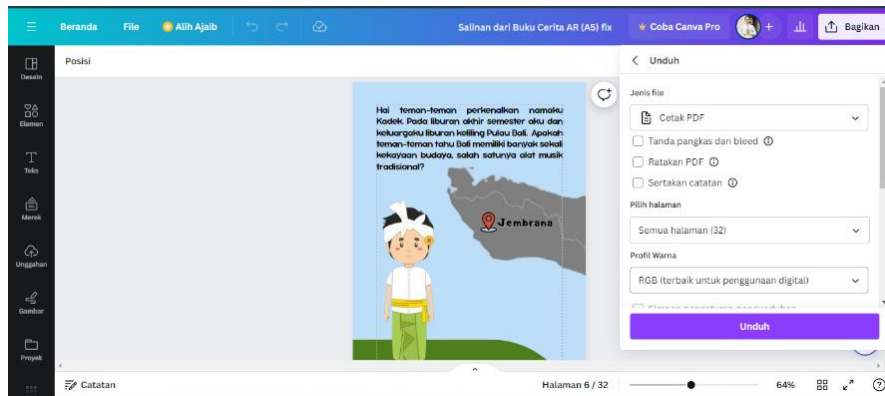
## Lampiran 41 Proses Editing Video



## Lampiran 42 Proses Menyimpan Video Alat Musik



### Lampiran 43 Tahap Finishing Buku Cerita Augmented Reality



### Lampiran 44 Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku



Lampiran 45 Dokumentasi Wawancara dengan Wali Kelas IV



Lampiran 46 Koleksi Buku di Perpustakaan SD Negeri 3 Baluk



Lampiran 47 Koleksi Buku Cerita SD Negeri 3 Baluk





## Lampiran 48 Dokumentasi Uji Coba Siswa



## Lampiran 49 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Pre-test



## Lampiran 50 Dokumentasi Siswa Mengerjakan Post-test



## Lampiran 51 Waktu Pelaksanaan Penelitian

**Jadwal Pelaksanaan Penelitian**

<b>Hari, Tanggal</b>	<b>Kegiatan</b>
Senin, 4 September 2024	Pengajuan Judul
Senin, 30 Oktober 2023	Seminar Proposal
Senin, 27 November 2023	Uji Validitas Instrumen ( <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> ), Ahli (media dan isi pembelajaran), dan kepraktisan Produk
Rabu, 3 Januari 2024	Uji Kelayakan Produk (Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran dan Uji Ahli Media Pembelajaran)
Jumat, 19 Januari 2024	Uji Coba Siswa dan Guru
Jumat, 19 Januari 2024	<i>Pre-test</i>
Sabtu, 20 Januari 2024	<i>Post-test</i>
Jumat, 20 Februari 2024	Sidang Skripsi

## RIWAYAT HIDUP



Luh Dian Ananta Udianti, lahir di Baluk pada tanggal 4 Desember 2001. Penulis merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Penulis merupakan anak dari pasangan I Ketut Widanta dan Ni Nyoman Wiastuti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Jalan Sahadewa Banjar Rening, Desa Baluk, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, Bali. Penulis pertama kali masuk pendidikan di TK Maria Fatima pada tahun 2005 dan lulus tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 3 Baluk hingga lulus tahun 2014. Setelah lulus SD penulis melanjutkan ke SMP Negeri 1 Negara dan lulus pada tahun 2017. Kemudian Penulis melanjutkan pendidikan SMA di SMA Negeri 1 Negara dan lulus tahun 2020. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha, dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar sampai dengan penulis menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul “Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD”. Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.



## PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya tulis sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak benar sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya bersedia dan menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada kalim terhadap karya saya ini.

Jembrana, 15 Februari 2024  
Yang membuat pernyataan,



Luh Dian Ananta Udianti  
NIM 2011031028