

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin Observasi Awal Dan Pengumpulan Data



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5283/UN48.10.6/LT/2024
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Singaraja, 29 Juli 2024

Yth.
Kepala Sekolah SD No. 5 Kerobokan Kelod
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 : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
NIM : 2111031304
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



<http://fip.undiksha.ac.id>  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905

Lampiran 2 Permohonan Izin Penelitian



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5279/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 29 Juli 2024
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian

Yth.
 Kepala Sekolah SD No. 5 Kerobokan Kelod
 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 : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I

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



 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 3 Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KOORDINATOR WILAYAH DISDIKPORA KECAMATAN KUTA UTARA
SEKOLAH DASAR NO. 5 KEROBOKAN KELOD



Alamat : Rn. Pekandelan, Br. Semei, Kerobokan Kelod, Telp. (0361) 9346861, Email. sdmcrblmakkerobokankelod@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 422/29/III/SD5Krb.Kld/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Gede Latri, S.Pd.SD.
 NIP : 19750511 200501 2 021
 Pangkat/Golongan Ruang : Pembina/IVa
 Jabatan : Kepala SD No. 5 Kerobokan Kelod

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 Program Studi : S1-Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di SD No. 5 Kerobokan Kelod untuk memenuhi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kerobokan Kelod, 20 Maret 2025

Kepala SD No. 5 Kerobokan Kelod

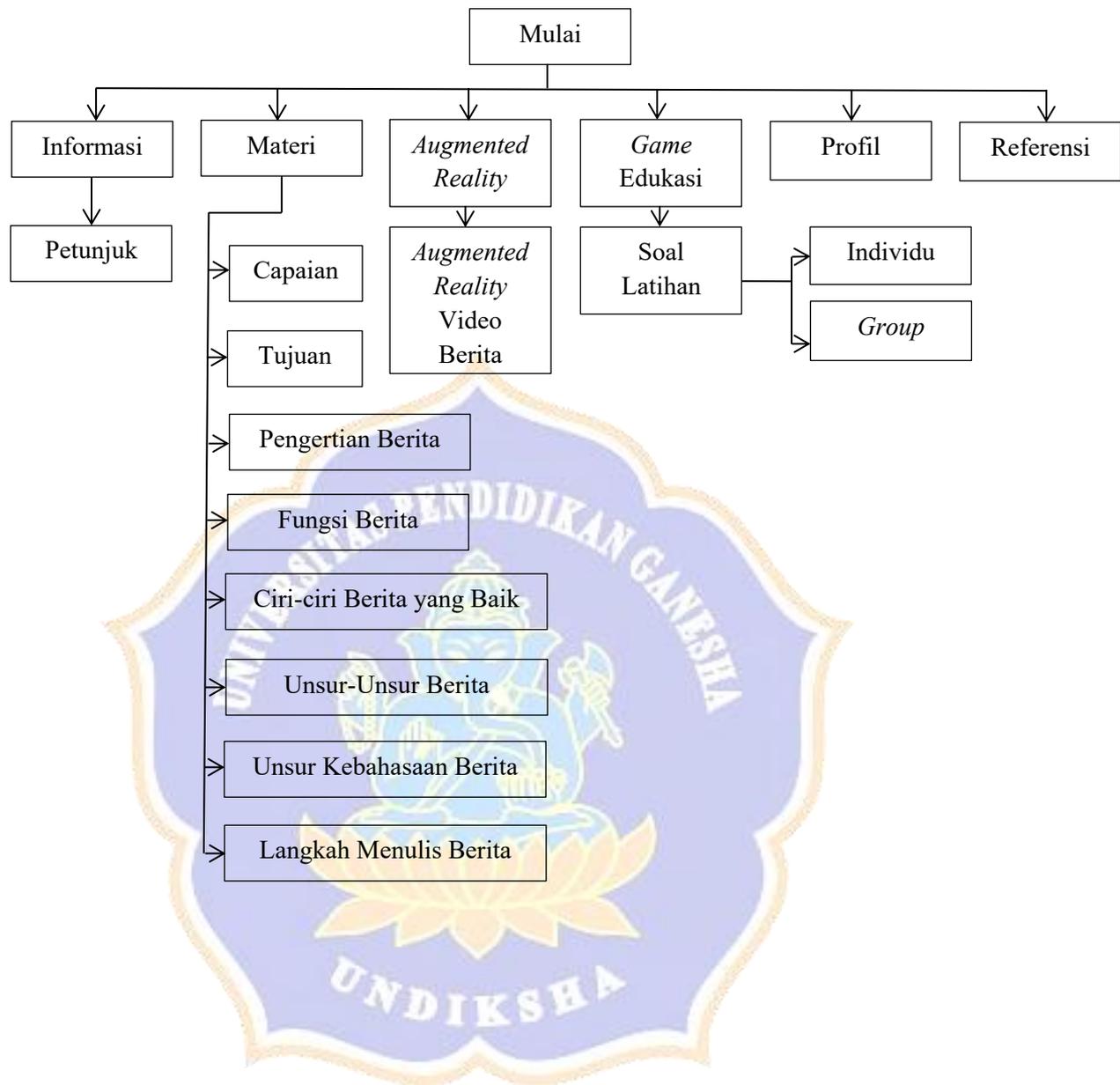

Ni Gede Latri
 Ni Gede Latri, S.Pd.SD.
 19750511 200501 2 021

Lampiran 4 Hasil Wawancara

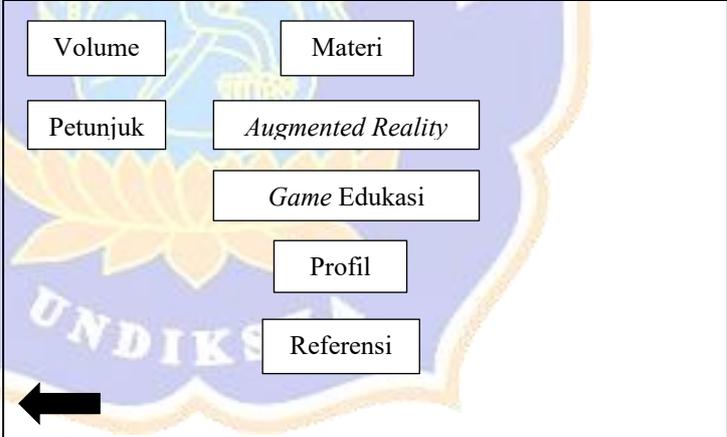
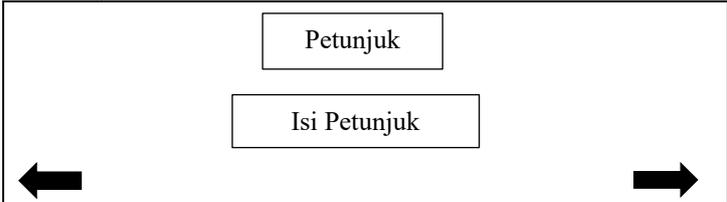
Nama. : SD No. 5 Kerobokan Kelod

Nama Guru : Putu Ayu Rossy Pratiwi, S.Pd

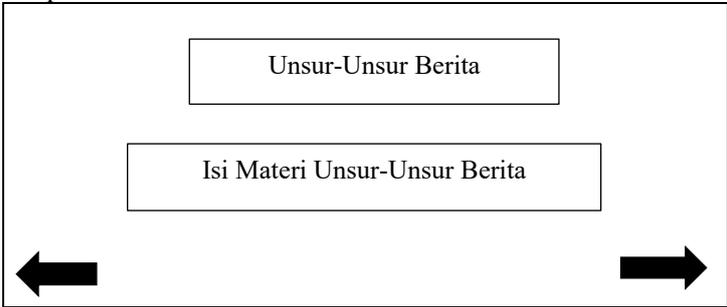
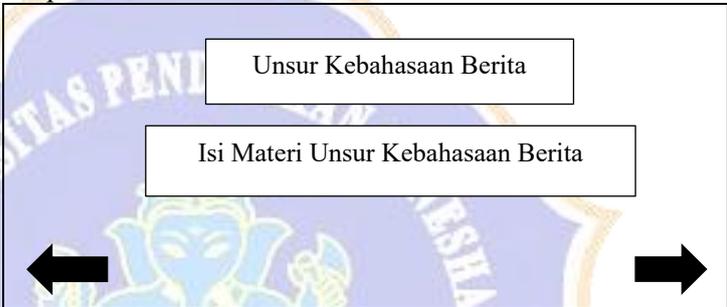
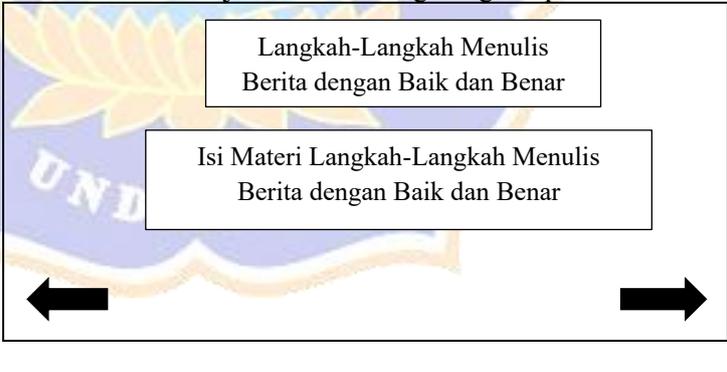
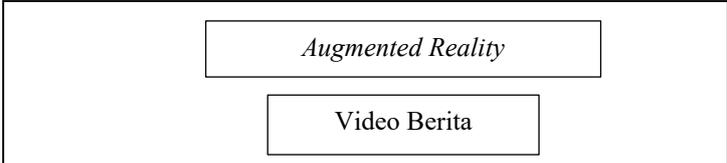
No	Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1	Mata pelajaran apa yang sulit dipelajari oleh peserta didik?	Mata pelajaran tersulit menurut saya pribadi adalah bahasa Indonesia, karena harus pintar dalam mengkomunikasikan penjelasan kepada murid agar siswa mudah memahami penjelasan.
2	Bagaimana solusi Ibu jika peserta didik mengalami kesulitan memahami pada saat pembelajaran berlangsung?	Jika siswa kesulitan memahami apa yang sudah dijelaskan secara detail, biasanya saya mengajak siswa untuk mempraktikkan langsung, seperti membuat kalimat transitif dan intransitif menggunakan metode sambung kata acak. Metode ini sangat efektif di kelas saya.
3	Apakah Ibu menggunakan media pembelajaran?	Tentu, saya menggunakan berbagai macam media pembelajaran seperti PPT, Wordwall, video, Quizizz, games sambung kata, pesawat terbang, teka-teki, peta, dan lainnya.
4	Jika iya, media apa yang Ibu gunakan?	Hampir sama dengan jawaban sebelumnya, saya menggunakan berbagai media seperti PPT, Wordwall, video, Quizizz, dan lain-lain.
5	Media apa saja yang belum pernah Ibu gunakan pada saat proses pembelajaran?	Sejauh ini, saya sudah menggunakan banyak media dan belum tahu pasti media apa yang belum digunakan karena banyaknya media yang tersedia.
6	Bagaimana motivasi belajar peserta didik saat pembelajaran Bahasa Indonesia?	Motivasi belajar siswa sangat antusias, terutama jika pembelajaran diselingi dengan berbagai media dan disertai icebreaking.
7	Bagaimana hasil belajar siswa setelah mempelajari Bahasa Indonesia?	Hasil belajar siswa sebagian bagus, namun ada juga yang masih kesulitan merangkai kata dalam pelajaran Bahasa Indonesia.
8	Apakah ada peningkatan atau penurunan?	Sebagian besar siswa mengalami peningkatan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas ini.
9	Jika Ibu menggunakan media, apakah minat belajar siswa meningkat?	Sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan minat belajar, terutama jika menggunakan media seperti Wordwall, teka-teki, dan games sambung kata.

Lampiran 5 Flowchart *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi

Lampiran 6 *Storyboard Augmented Reality*

No.	Deskripsi	Tampilan
(1)	(2)	(3)
1	Cover depan	<p>Pada tampilan pertama terdapat <i>cover</i>. Pada bagian ini akan terdapat teks yaitu, <i>Game</i> Edukasi, Materi Berita, gambar logo Universitas Pendidikan Ganesha serta berisi gambar yang berkaitan dengan materi. Selain itu, terdapat kata mulai pada tampilan ini untuk memulai menggunakan media.</p> 
2	Tampilan beranda utama	<p>Pada tampilan ini terdapat tombol-tombol yang dapat diklik dengan berisikan kata yaitu: menu, materi, <i>Augmented Reality</i>, <i>Game</i> Edukasi, profil, dan referensi. Lalu pada bagian atas pokok kiri terdapat tombol volume sebagai menggunakan pengatur volume, serta informasi yang berisikan petunjuk. Dan pada bagian bawah pojok kiri terdapat tanda panah yang berfungsi untuk kembali pada tampilan sebelumnya.</p> 
3	Tampilan informasi	<p>Pada tampilan informasi terdapat informasi petunjuk terkait penjelasan setiap tombol di bagian menu utama. Dan pada bagian bawah pojok kiri dan kanan terdapat tanda panah yang berfungsi untuk kembali pada tampilan sebelumnya dan setelahnya.</p> 
4	Tampilan capaian dan tujuan	<p>Pada tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran terdapat pada bagian menu materi.</p>

		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px;">Volume</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Capaian Pembelajaran</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Isi Capaian Pembelajaran</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Tujuan Pembelajaran</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Isi Tujuan Pembelajaran</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> ← → </div>
5	Tampilan pengertian berita	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi pengertian berita. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Pengertian Berita</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Isi Materi Pengertian Berita</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> ← → </div>
6	Tampilan fungsi berita	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi fungsi berita. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Fungsi Berita</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Isi materi Fungsi Berita</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> ← → </div>
7	Tampilan ciri-ciri berita yang baik	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi ciri-ciri berita yang baik. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Ciri-ciri Berita yang Baik</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Isi Materi Ciri-ciri Berita yang Baik</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; width: 100%;"> ← → </div>

8	Tampilan unsur-unsur berita	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi unsur-unsur berita. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> 
9	Tampilan unsur kebahasaan berita	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi kebahasaan berita. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> 
10	Tampilan langkah-langkah menulis berita dengan baik dan benar	<p>Pada tampilan materi terdapat penjelasan mengenai materi langkah-langkah menulis berita dengan baik dan benar. Bagian bawah kanan kiri terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk melanjutkan atau mengulang tampilan materi.</p> 
11	Tampilan <i>Augmented Reality</i>	<p>Pada bagian <i>augmented reality</i>, terdapat materi video berita dalam bentuk <i>barcode</i> yang di mana siswa meng-<i>scanning barcode</i> sehingga dapat menyimak isi video berita dalam bentuk <i>augmented reality</i>. Bagian bawah kanan terdapat tanda panah yang dapat diklik untuk mengulang tampilan materi.</p> 

		<div style="text-align: center;">Barcode</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> ← → </div>
12	Tampilan Edukasi <i>Game</i>	<p>Pada bagian <i>game</i> edukasi, diberikan soal dalam bentuk cerita dan kemudian siswa menyimak isi berita lalu menjawabnya dengan mengklik mulai.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Game Edukasi</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Soal dalam Bentuk Cerita untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Mulai</div> </div>
13	Tampilan soal latihan	<p>Pada bagian latihan soal, diberikan 10 soal dalam bentuk pilihan ganda dan kemudian siswa memilihnya dalam pilihan a, b, c, d, dan e dari hasil menyimak isi berita dan materi berita sebelumnya.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Soal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Isi Soal</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Pilihan Ganda a, b, c, d, dan e</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; margin-top: 10px;"> ← → </div>
14	Tampilan profil	<p>Pada tampilan profil terdapat nama dosen pembimbing beserta nama pengembang.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Volume</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Profil</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Nama Dosen Pembimbing dan Pengembang</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> ← </div>
15	Tampilan referensi	<p>Pada tampilan rerefensi terdapat penjelasan mengenai aplikasi pendukung dan juga referensi yang digunakan dalam proses pembuatan media.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block; margin-bottom: 10px;">Volume</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">Referensi</div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; margin-top: 10px;"> → </div>

Lampiran 7 Surat Keterangan Instrumen Ahli 1



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5576/UN48.10.6/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 21 April 2025

Yth.
 Yth. Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 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



 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  fipundiksha
  FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 8 Hasil Validasi Instrumen Ahli 1

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK
KECIL DAN LAPANGAN
PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Apabila memiliki komentar, saran, atau masukan terkait butir pernyataan pada instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pembelajaran				
1	Media membantu siswa memahami materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Media meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Media memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Media memfasilitasi proses belajar mandiri siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Materi				
5	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti Bahasa Indonesia kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Materi mendukung keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

5	Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan fitur AR.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Media memberikan umpan balik (feedback) yang bermanfaat bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kualitas Visual dan Audio				
7	Tampilan visual jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Animasi atau visualisasi AR berjalan lancar dan realistis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

C Komenta/Saran Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

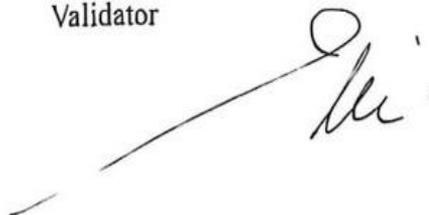
.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) berbasis **game** edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI/MATERI PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Petunjuk Pengerjaan

- 1) Mohon Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Jika terdapat saran, komentar, atau masukan terkait instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Isi Pembelajaran/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
Aspek Kesesuaian Materi dengan Kurikulum			
1	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
2	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
3	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran			
4	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
5	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
6	Materi AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi			
7	Materi AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
8	Materi AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
9	Materi AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
10	Penyajian materi AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Kebahasaan			
11	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
18	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

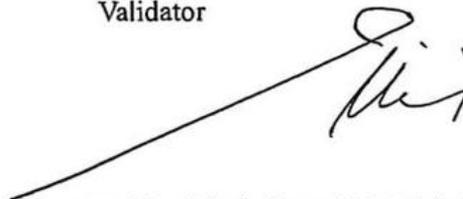
C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis **Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi** agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 NIP. 19590321 198303 2 003

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
12	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
13	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Evaluasi Materi			
14	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
15	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
16	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
17	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Apabila memiliki komentar, saran, atau masukan terkait butir pernyataan pada instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Teknologi				
1	Media menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	✓	<input type="checkbox"/>	
2	Media mendukung integrasi fitur augmented reality (AR).	✓	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kemudahan Akses				
3	Media dapat diakses menggunakan perangkat standar (PC, tablet, atau smartphone).	✓	<input type="checkbox"/>	
4	Media tidak memerlukan koneksi internet terus-menerus untuk berfungsi.	✓	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kejelasan Interaktivitas				

7	Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Materi disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Media				
9	Desain tampilan media AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Navigasi dan fitur pada media mudah digunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
11	Media AR berjalan dengan baik tanpa kendala teknis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Visualisasi AR (augmented reality) mendukung pemahaman siswa terhadap materi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Motivasi dan Manfaat				
13	Media AR membantu meningkatkan minat siswa dalam menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Media AR memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
15	Media AR bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara efektif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

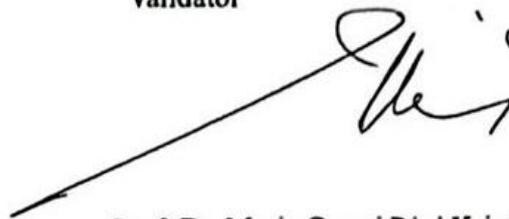
C Komenta/Saran Perbaikan Instrumen

.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'M. Rini', with a long horizontal line extending to the left.

Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Mohon Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan cermat sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Jika terdapat masukan, komentar, atau saran untuk perbaikan instrumen, silakan dituliskan pada kolom catatan yang tersedia.
- 4) Hasil validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Visual				
1	Tata letak elemen visual memudahkan siswa memahami materi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Pemilihan warna sesuai tema pembelajaran dan nyaman dilihat.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Desain visual mendukung keterlibatan siswa dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kemudahan Penggunaan				
4	Fitur navigasi aplikasi jelas dan mudah dipahami.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
5	Media dapat digunakan tanpa hambatan teknis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

6	Aksesibilitas media sesuai dengan kemampuan siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Strategi Penyampaian Materi				
7	Media mendukung penyampaian materi secara interaktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Materi dalam keterampilan menyimak berita tersampaikan dengan cara yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	Media AR memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Instruksi penggunaan media jelas dan tidak membingungkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kesesuaian Materi				
11	Materi dalam keterampilan menyimak berita disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Evaluasi				
13	Evaluasi dalam media AR mengukur pencapaian keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

14	Evaluasi memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
----	--	-------------------------------------	--------------------------	--

C Komentor/Saran Perbaikan Instrumen

.....

.....

.....

.....

.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis **Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi** agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

Lampiran 9 Surat Keterangan Instrumen Ahli 2



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5575/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 21 April 2025
 Lampiran : -
 Hal : Uji Instrumen

Yth.
 Yth. Chindyta, 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Tbu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 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



<http://fip.undiksha.ac.id> Fakultas Ilmu Pendidikan [fipundiksha](#) FIP Undiksha 0877 8811 6905

Lampiran 10 Hasil Validasi Instrumen Ahli 2

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI/MATERI PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Petunjuk Pengerjaan

- 1) Mohon Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Jika terdapat saran, komentar, atau masukan terkait instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Isi Pembelajaran/Materi Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
Aspek Kesesuaian Materi dengan Kurikulum			
1	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
2	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
3	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran			
4	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
5	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
6	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi			
7	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
8	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
9	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
10	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Kebahasaan			
11	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
12	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
13	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
Aspek Evaluasi Materi			
14	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
15	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
16	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	
17	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.	<input checked="" type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

No	Pernyataan	Penilaian	Catatan
18	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif.	<input type="checkbox"/> Relevan <input type="checkbox"/> Tidak Relevan	

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Materi harus sesuai dengan kehidupan sehari-hari Peserta didik. Soal evaluasi pada Level C4-C6. Materi simakan pada Media AR harus jelas dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis **Augmented Reality (AR)** berbasis game edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN PEMBELAJARAN

PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Mohon Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan cermat sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Jika terdapat masukan, komentar, atau saran untuk perbaikan instrumen, silakan dituliskan pada kolom catatan yang tersedia.
- 4) Hasil validasi ini akan digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Desain Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Visual				
1	Tata letak elemen visual memudahkan siswa memahami materi dalam media AR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Pemilihan warna sesuai tema pembelajaran dan nyaman dilihat.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Desain visual mendukung keterlibatan siswa dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kemudahan Penggunaan				
4	Fitur navigasi aplikasi jelas dan mudah dipahami.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

13	Evaluasi dalam media AR mengukur pencapaian keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Evaluasi memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

C Komentarisaran Perbaikan Instrumen

Media AR harus menampilkan kepraktisan untuk siswa. Wacana dan animasi yang menarik sesuai dengan materi.

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

5	Media AR dapat digunakan tanpa hambatan teknis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Aksesibilitas media AR sesuai dengan kemampuan siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Strategi Penyampaian Materi				
7	Media AR mendukung penyampaian materi secara interaktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Materi dalam keterampilan menyimak berita tersampaikan dengan cara yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
9	Media AR memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Instruksi penggunaan media jelas dan tidak membingungkan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kesesuaian Materi				
11	Materi AR dalam keterampilan menyimak berita disampaikan sesuai dengan kompetensi dasar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Materi dalam media AR sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Evaluasi				

13	Evaluasi dalam media AR mengukur pencapaian keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Evaluasi memberikan umpan balik yang konstruktif bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

C Komentor/Saran Perbaikan Instrumen

Media AR harus menampilkan kepraktisan untuk siswa. Warna dan animasi yang menarik sesuai dengan materi.

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator

Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Apabila memiliki komentar, saran, atau masukan terkait butir pernyataan pada instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Teknologi				
1	Media AR menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Media mendukung integrasi fitur augmented reality (AR).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kemudahan Akses				
3	Media AR dapat diakses menggunakan perangkat standar (PC, tablet, atau smartphone).	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Media AR tidak memerlukan koneksi internet terus-menerus untuk berfungsi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Aspek Kejelasan Interaktivitas				
5	Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan fitur AR.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
6	Media AR memberikan umpan balik (feedback) yang bermanfaat bagi siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Kualitas Visual dan Audio				
7	Tampilan visual jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Animasi atau visualisasi AR berjalan lancar dan realistis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

C Komentaris/Saran Perbaikan Instrumen

..Media...harus...menarik...interaktif...dengan games.....
 ..Soal...yang...sesuai...dengan...level...kognitif...siswa.....

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis **Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi** agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator


 Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

	Bahasa Indonesia kelas IV.			
6	Materi dalam media AR mendukung keterampilan menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
7	Contoh-contoh yang diberikan relevan dengan kehidupan siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
8	Materi dalam media AR disampaikan dengan cara yang mudah dipahami.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Media				
9	Desain tampilan media AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
10	Navigasi dan fitur pada media AR mudah digunakan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
11	Media AR berjalan dengan baik tanpa kendala teknis.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
12	Visualisasi media AR (augmented reality) mendukung pemahaman siswa terhadap materi.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Motivasi dan Manfaat				
13	Media AR membantu meningkatkan minat siswa dalam menyimak berita.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
14	Media AR memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

**VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN, KELOMPOK
KECIL DAN LAPANGAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS GAME
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD**

A Petunjuk Pengerjaan

- 1) Bacalah setiap butir pernyataan dengan saksama sebelum memberikan penilaian.
- 2) Berikan penilaian dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia (**Relevan** atau **Tidak Relevan**).
- 3) Apabila memiliki komentar, saran, atau masukan terkait butir pernyataan pada instrumen, silakan tuliskan pada kolom Catatan.
- 4) Hasil validasi ini digunakan untuk menyempurnakan instrumen sebelum diimplementasikan dalam penelitian.

B Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Pembelajaran				
1	Media AR membantu siswa memahami materi pembelajaran.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	Media AR meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
3	Media AR memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
4	Media AR memfasilitasi proses belajar mandiri siswa.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Aspek Materi				
5	Materi dalam media AR yang disajikan sesuai dengan kompetensi inti	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

15	Media AR bermanfaat dalam mengembangkan keterampilan menyimak siswa secara efektif.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
----	---	-------------------------------------	--------------------------	--

C Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

..Media dan materi.. harus mampu.. membuat.. peserta didik
 ..menjadi.. aktif.. dan.. meningkatkan.. fokus.. siswa dalam..
 ..menyimak.....
 ..

Terima kasih atas partisipasi Bapak/Ibu dalam validasi instrumen ini. Masukan yang diberikan akan sangat membantu dalam penyempurnaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berbasis game edukasi agar lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak berita siswa SD.

Denpasar, 24 Februari 2025

Validator



Chindytia, M.Pd.

NIP. 19910617 202421 2 002

Lampiran 11 Hasil Validasi Uji Isi/Materi Pembelajaran Ahli 1

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD**

(AHLI ISI MATA PELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis
Game Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan
Menyimak Berita Pada Siswa Kelas IV SD No. 5
Kerobokan Kelod

Sasaran Program : SD No. 5 Kerobokan Kelod

Peneliti : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod” dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Multimedia Interaktif berbasis *augmented reality* mengenai materi Berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai isi dari Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Berita.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Isi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV				✓
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia				✓
Aspek Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	
Aspek Materi					

7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV				✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan				✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa				✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa				✓
Aspek Bahasa					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV				✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa			✓	
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak				✓
Aspek Evaluasi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak <i>menyimak materi</i>				✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak			✓	
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV				✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif				✓

bahasa

C. Komentar/Saran

Revisi. dilirik sesuai saran

D. Kesimpulan

Materi pada Multimedia Interaktif berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 11 April 2025

Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
NIP. 19590321 198303 2 003

Lampiran 12 Hasil Validasi Uji Isi/Materi Pembelajaran Ahli 2

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD**

(AHLI ISI MATA PELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod
 Sasaran Program : SD No. 5 Kerobokan Kelod
 Peneliti : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd.
 Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Nama Validator : Chindytia, M.Pd
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod” dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Multimedia Interaktif berbasis *augmented reality* mengenai materi Berita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu mengenai isi dari Media Interaktif yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Multimedia Interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas IV mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Berita.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Multimedia Interaktif yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV				✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan				✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa				✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa				✓
Aspek Bahasa					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV				✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa			✓	
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak				✓
Aspek Evaluasi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak			✓	
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV				✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif				✓

C. Komentar/Saran

Contoh materi simakan sesuai dengan kehidupan nyata Peserta didik, Struktur Bahasa yang digunakan bahasa baku. Soal evaluasi menstimulus keterampilan menyimak.

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan.
4. Bapak/Ibu dapat menyimpulkan kelayakan materi dengan mengisi kesimpulan yang telah disediakan.

B. Tabel Validasi Ahli Isi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV				✓
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia				✓
Aspek Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	
Aspek Materi					

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

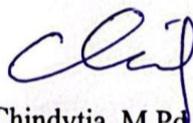
Nama : Chindytia, M.Pd.
NIP : 1991061 720242 1 2002

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai dari segi validitas isi dari Multimedia Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod” yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
NIM : 2111031304
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 14 Maret 2025
Pakar



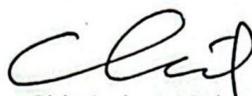
Chindytia, M.Pd.
NIP. 1991061 720242 1 2002

D. Kesimpulan

Materi pada Multimedia Interaktif berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan (Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 17 Maret 2025
Validator/Ahli Isi Mata Pelajaran



Chindytia, M.Pd.
NIP. 1991061 720242 1 2002

Lampiran 13 Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 4316/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 19 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 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



<http://fip.undiksha.ac.id> Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905

Lampiran 14 Hasil Validitas Uji Ahli Media Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod

Peneliti : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing I)
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod", saya mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap desain instruksional dari media pembelajaran yang telah saya kembangkan.

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa melalui pendekatan inovatif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dipadukan dengan unsur *game* edukasi. Oleh karena itu, penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli dalam bidang desain instruksional sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi mengenai kesesuaian desain instruksional, keterpaduan materi, serta aspek teknis dari media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan, baik dalam bentuk penilaian, komentar, maupun saran, akan menjadi dasar bagi saya untuk melakukan penyempurnaan sehingga media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang Bapak/Ibu luangkan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini. Besar harapan saya agar hasil

penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak berita bagi siswa sekolah dasar.

Atas kesediaan dan kerja sama Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

A. PETUNJUK

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Setuju (SS)
2	3	Setuju (S)
3	2	Tidak Setuju (TS)
4	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Kesesuaian Teknologi					
1	Media menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Media mendukung integrasi fitur augmented reality (AR)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Media berfungsi dengan baik tanpa gangguan teknis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kemudahan Akses					
4	Media dapat diakses menggunakan perangkat standar (PC, tablet, atau smartphone)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5	Waktu akses dan respons aplikasi cepat	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	Media mudah digunakan oleh siswa tanpa memerlukan pengaturan tambahan yang rumit	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kejelasan Interaktivitas					
7	Media memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan fitur AR	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Fitur AR membantu siswa memahami materi pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Media memberikan umpan balik (feedback) yang bermanfaat bagi siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relevansi Konten					
10	Materi yang disajikan dalam media sesuai dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11	Konten mendukung keterampilan menyimak berita	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Visualisasi dalam media mendukung pemahaman siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kualitas Visual dan Audio					
13	Tampilan visual jelas, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14	Audio mendukung pemahaman siswa terhadap materi	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Animasi atau visualisasi AR berjalan lancar dan realistis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Refrensi diganti Referensi.

D Kesimpulan

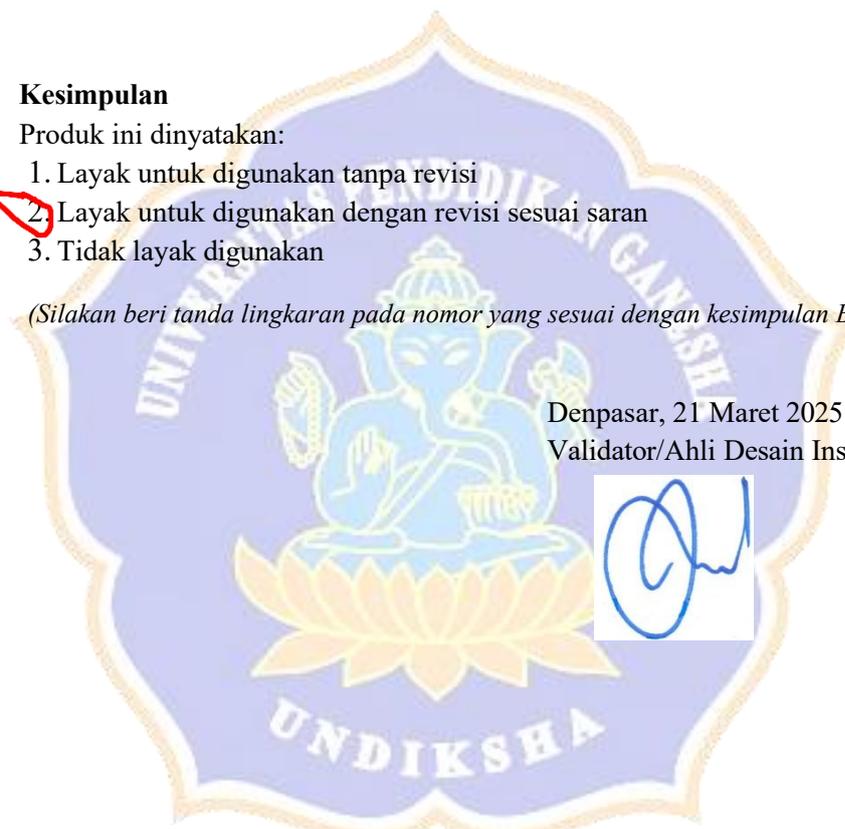
Produk ini dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

(Silakan beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 21 Maret 2025

Validator/Ahli Desain Instruksional,

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai Multimedia Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod” yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi

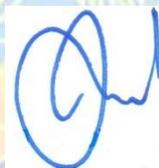
NIM : 2111031304

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 21 Maret 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 15 Surat Keterangan Uji Ahli Desain Pembelajaran



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

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 4316/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 19 Maret 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.
 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 Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
 NIM : 2111031304
 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

 <http://fip.undiksha.ac.id>
 Fakultas Ilmu Pendidikan
  [fipundiksha](https://www.instagram.com/fipundiksha)
 FIP Undiksha
  0877 8811 6905

Lampiran 16 Hasil Validitas Uji Ahli Desain Pembelajaran

**ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod

Peneliti : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi

Pembimbing : Prof. Dr. Maria Goreti Rini Kristiantari, M.Pd. (Pembimbing I)
Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang sedang saya lakukan yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita pada Siswa Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod", saya mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memberikan penilaian terhadap desain instruksional dari media pembelajaran yang telah saya kembangkan.

Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keterampilan menyimak berita pada siswa melalui pendekatan inovatif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dipadukan dengan unsur *game* edukasi. Oleh karena itu, penilaian dari Bapak/Ibu selaku ahli dalam bidang desain instruksional sangat dibutuhkan untuk memastikan bahwa media ini telah memenuhi standar kelayakan sebagai sarana pembelajaran yang efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan masukan dan evaluasi mengenai kesesuaian desain instruksional, keterpaduan materi, serta aspek teknis dari media pembelajaran yang dikembangkan. Umpan balik yang Bapak/Ibu berikan, baik dalam bentuk penilaian, komentar, maupun saran, akan menjadi dasar bagi saya untuk melakukan penyempurnaan sehingga media ini dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran.

Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang Bapak/Ibu luangkan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran ini. Besar harapan saya agar hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, khususnya dalam keterampilan menyimak berita bagi siswa sekolah dasar.

Atas kesediaan dan kerja sama Bapak/Ibu dalam mengisi angket penilaian ini, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya

B. PETUNJUK

Penilaian dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu, dengan skala penilaian sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat Setuju (SS)
2	3	Setuju (S)
3	2	Tidak Setuju (TS)
4	1	Sangat Tidak Setuju (STS)

B. PENILAIAN PRODUK OLEH AHLI DESAIN PEMBELAJARAN

No	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4 (SS)	3 (S)	2 (TS)	1 (STS)
Kesesuaian Visual					
1	Tata letak elemen visual memudahkan siswa memahami materi	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	Pemilihan warna sesuai tema pembelajaran dan nyaman dilihat	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	Desain visual mendukung keterlibatan siswa dalam belajar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	Konsistensi elemen desain dalam setiap tampilan media	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

5	Ukuran dan jenis huruf mudah dibaca oleh siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kemudahan Penggunaan					
6	Fitur navigasi aplikasi jelas dan mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	Media dapat digunakan tanpa hambatan teknis	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	Aksesibilitas media sesuai dengan kemampuan siswa SD	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	Waktu respon media cepat dan tidak mengalami lag	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10	Media dapat digunakan dengan perangkat yang umum tersedia	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategi Penyampaian Materi					
11	Media mendukung penyampaian materi secara interaktif	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12	Materi tersampaikan dengan cara yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13	Media memungkinkan siswa untuk belajar secara aktif	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14	Instruksi penggunaan media jelas dan tidak membingungkan	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15	Media menyediakan umpan balik bagi siswa dalam proses belajar	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

C Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Pada halaman paling depan tambahkan sasaran dan nama pengembang.
2. Materi diberi halaman dan beri ilustrasi atau gambar atau contoh yang sesuai dengan topik yang dibahas.

D Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

4. Layak untuk digunakan tanpa revisi
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

(Silakan beri tanda lingkaran pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).



Denpasar, 21 Maret 2025
Validator/Ahli Desain Instruksional,

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 19710815 200112 1 001

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai Multimedia Interaktif pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod” yang disusun oleh:

Nama : I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi

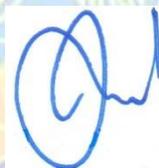
NIM : 2111031304

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 21 Maret 2025

Validator/Ahli Desain Instruksional



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

NIP. 19710815 200112 1 001

Lampiran 17 Hasil Uji Coba Perorangan

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD****A. Identitas Siswa**

Nama : E. Made... Ker. 999... Suwandira Neta
 No Absen : 9
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita			✓	
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa				✓

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa

Runt

F. Made Renggo Suwandiko Noto

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Ni. Kadeh Naya Putri Maharani
 No Absen : 19
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa				✓

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi					
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.				✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓	
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.				✓
Aspek Kebahasaan					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓	
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.				✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓	
Aspek Evaluasi Materi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓	
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.				✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓	

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



Ni Kadek Nayla Pucri Mahorani

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : AHMAD.DANI.SAPUTRA
No Absen : 1.....
Kelas : 1.V.....

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut:
4 = Sangat Setuju (SS)
3 = Setuju (S)
2 = Tidak Setuju (TS)
1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

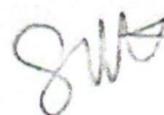
C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi					
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓	
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.				✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓	
Aspek Kebahasaan					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓	
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.				✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓	
Aspek Evaluasi Materi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.				✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓	
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif				✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



ahmad.bani.saputra...

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : E Made Kangga Suwandira Neta
 No Absen : 9
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa				✓

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa

Runt

F. Made Rengga Suwandiko Noto

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Ni. Kadek Nayla Pueri Maharani
 No Absen : 19
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa				✓

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.		✓	
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak		✓	
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.		✓	
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif		✓	

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



Ni Kadek Nayca Putri Mahorani

ANGKET UJI COBA PERORANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME*
EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK
BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : AHMAD DAHISAPATI
 No Absen : 1
 Kelas : IV

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut:
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

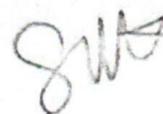
C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi					
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓	
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.				✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓	
Aspek Kebahasaan					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓	
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.				✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓	
Aspek Evaluasi Materi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.				✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓	
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif				✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



Ahmad Dani Saputra...

Lampiran 18 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Ni made dwi aryani
 No Absen : 23
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

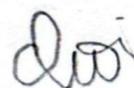
C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.				✓
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita			✓	
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak	✓		✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



Nii made dwi aryani.....

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Ni. Kadek. Ima. Aestika.....

No Absen : 10.....

Kelas : 4/IV.....

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak				✓
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi					
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.				✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.				✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓	
Aspek Kebahasaan					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓	✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.				✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak				✓
Aspek Evaluasi Materi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.				✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓	✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif				✓

Kerobokan, Maret 2025
Siswa

Lina

...ni...kodek...lino...aprilio

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : ketut ayu saeibri pamayanti
 No Absen : 21
 Kelas : 4SD

B. Petunjuk Pengerjaan

- Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.				✓
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita			✓	
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.				✓
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.		✓	
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.		✓	
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak		✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.		✓	
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa

Sulu

keluh ayu safitri ramayanti

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Adikah. An. Pradnyana Putra
 No Absen : 3
 Kelas : 4

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.	✓			
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak		✓		
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa	✓			

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa

Aldi

nama ikadek aldi Pradnyana Putra

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : Rai Febby nata liya putri
 No Absen : 30
 Kelas : IV (4)

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.				
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD				✓
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa			✓	

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi				
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.			✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.			✓
Aspek Kebahasaan				
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.			✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak			✓
Aspek Evaluasi Materi				
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.			✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.			✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.			✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓

Kerobokan, Maret 2025

Siswa

Febby

..... Rai Febby nata Ningsaputri

ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *GAME* EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENYIMAK BERITA PADA SISWA KELAS IV SD NO. 5 KEROBOKAN KELOD

A. Identitas Siswa

Nama : M. Loh Dwiyan Cahya Kirana
 No Absen : 22
 Kelas : 4/IV

B. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap butir pernyataan yang terdapat dalam tabel.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Berikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian yang digunakan, adalah sebagai berikut.
 4 = Sangat Setuju (SS)
 3 = Setuju (S)
 2 = Tidak Setuju (TS)
 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

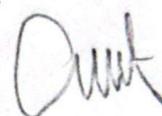
C. Tabel Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Aspek Keseuaian Materi dengan Kurikulum					
1.	Materi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan kompetensi inti dan dasar Bahasa Indonesia kelas IV.			✓	
2.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian indikator keterampilan menyimak berita				✓
3.	Materi / design sesuai dengan standar kurikulum Bahasa Indonesia.			✓	
Aspek Relevansi Konten dengan Tujuan Pembelajaran					
4.	Materi dalam media AR mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
5.	Contoh berita yang digunakan dalam media AR sesuai dengan pengalaman dan kehidupan siswa SD			✓	
6.	Materi dalam media AR disajikan dengan cara yang dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa				✓

Aspek Kejelasan dan Kelengkapan Materi					
7.	Materi dalam media AR disampaikan secara sistematis dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV			✓	
8.	Materi dalam media AR mencakup semua unsur keterampilan menyimak berita yang dibutuhkan.				✓
9.	Materi dalam media AR menyajikan informasi yang sesuai dengan tingkat kognitif siswa.			✓	
10.	Penyajian materi dalam media AR menggunakan ilustrasi atau visual yang menarik dan mendukung pemahaman siswa.				✓
Aspek Kebahasaan					
11.	Penggunaan bahasa dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV.			✓	
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, jelas, dan tidak membingungkan siswa.				✓
13.	Struktur bahasa mendorong pemahaman yang lebih baik terhadap keterampilan menyimak				✓
Aspek Evaluasi Materi					
14.	Soal evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi sesuai dengan tujuan pembelajaran keterampilan menyimak			✓	
15.	Petunjuk pengerjaan soal evaluasi dalam media AR disajikan dengan jelas.				✓
16.	Soal evaluasi memberikan umpan balik yang membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak.				✓
17.	Penyajian soal evaluasi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV.				✓
18.	Evaluasi dalam media AR berbasis game edukasi dapat mengukur pemahaman siswa terhadap isi berita secara efektif			✓	

Kerobokan, Maret 2025

Siswa



N. Luh Dwiyana Candra Kirana

Lampiran 19 Soal Uji Coba Instrumen

LEMBAR SOAL ESSAY BAHASA INDONESIA**TAHUN AJARAN 2024/2025**

Petunjuk Pengerjaan Soal

I. Petunjuk Umum

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu jumlah soal dan nomor halaman yang terdapat pada naskah. Dalam naskah ini terdapat **20** soal essay.
2. Tuliskan nama, nomor peserta, dan kelengkapan identitas peserta pada lembar jawaban.
3. Tulis jawaban secara sistematis dan jelas.
4. Tuliskan jawaban Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan menggunakan Bolpoin.
5. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit

II. Petunjuk Khusus

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dengan mengerjakan soal yang menurut Anda mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke soal yang lebih rumit.
3. Teliti jawaban Anda sebelum dikumpulkan.

Soal :

1. Sebuah berita memiliki beberapa unsur penting, seperti judul, lead, isi berita, dan penutup. Jika bagian lead suatu berita kurang jelas, apa dampaknya terhadap pemahaman pembaca? Berikan contoh!
2. Berita memiliki peran penting dalam menyelesaikan informasi. Menurutmu, bagaimana berita dapat membantu masyarakat dalam mengambil keputusan? Berikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari!
3. Sebuah berita berjudul “Sekolah A Menjadi Juara Lomba Kebersihan, Tapi Banyak Siswa Mengeluh” berisi informasi bahwa sekolah tersebut memenangkan lomba kebersihan, tetapi beberapa siswa merasa fasilitas kebersihan kurang baik. Menurut pendapatmu, bagaimana cara pembaca bisa menyikapi berita seperti ini agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat?
4. Bagaimana cara memastikan bahwa berita yang kamu tulis benar dan bukan berita bohong? Berikan pendapatmu berdasarkan cara yang paling efektif!
5. Menurutmu, apakah berita di televisi lebih dapat dipercaya dibandingkan berita di media sosial? Berikan pendapatmu!

6. Setelah membaca berita tentang pencemaran lingkungan di sekitar sekolah, berikan opinimu tentang solusi yang bisa dilakukan!
7. Dalam berita sering terdapat judul yang menarik. Mengapa judul berita harus singkat tetapi jelas? Buatlah contoh judul berita yang menarik tentang kegiatan di sekolahmu!
8. Bagian penutup berita sering berisi opini atau kutipan dari narasumber. Mengapa pendapat narasumber penting dalam berita? Berikan contoh berita yang memuat pendapat seseorang!
9. Sebuah berita tentang kebakaran hutan ditulis tanpa menyertakan sumber yang jelas dan data yang akurat. Apa dampak dari berita seperti ini terhadap masyarakat? Berikan pendapatmu!
10. Sebuah berita menyebutkan bahwa “Anak-anak harus belajar 10 jam sehari agar menjadi pintar.” Apakah kamu setuju atau tidak? Jelaskan pendapatmu dengan alasan yang masuk akal!
11. Sebuah berita memiliki unsur 5W + 1H (What, Who, When, Why, How). Jika sebuah berita tidak mencantumkan unsur Why, bagaimana dampaknya terhadap pemahaman pembaca? Jelaskan alasanmu!
12. Berita harus berisi informasi yang benar dan tidak boleh memasukkan pendapat pribadi. Bagaimana cara menulis berita yang tetap informatif tanpa mencampurkan opini? Berikan alasanmu!
13. Jika sebuah berita hanya menampilkan sisi positif dari suatu kejadian tanpa menyebutkan kemungkinan dampak negatifnya, apa yang sebaiknya dilakukan oleh pembaca?
14. Bagaimana pendapatmu jika berita yang tersebar di internet sering menggunakan judul yang berlebihan atau provokatif? Apakah itu baik atau tidak? Berikan alasanmu!
15. Dalam berita tentang kenaikan harga buku pelajaran, seorang ahli mengatakan bahwa hal ini bisa meningkatkan kualitas pendidikan. Apakah kamu setuju atau tidak? Berikan alasanmu!

Lampiran 20 Lembar Jawaban Uji Coba Instrumen

LEMBAR JAWABAN ESSAY BAHASA INDONESIA

Nama : I Komang Jay Gemendra .
 No. Absen : 10
 Kelas : V

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tuliskan Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Dampaknya maka pembeli tidak mengerti arti berita.

2. Karena memberikan informasi penting masalahnya jika ada cuaca buruk, maka masyarakat akan tetap siaga.

3. Memperoleh berita tersebut berasal dari sumber yang terpercaya.

4. Mencari informasi dari sumber yang jelas dan terpercaya.

5. Iya, karena televisi memiliki fitur untuk mengecek keakuratan berita sebelum menyiarkan.

6. Siswa dapat membayangkan sampah pada tempatnya.

7. SDN 5 Kerobokan Kelod Menggelan Lomba Ogoh-ogoh
Bunyukan Kreativitasmu!
8. Karena memberikan informasi langsung dari orang
yang terlibat. Contoh "Lomba menggambar ini
sangat menyenangkan," kata Aldi, salah satu peserta lomba.
9. Jika berita tidak memiliki sumber yang jelas dan
akurat, masyarakat bisa salah paham dan berdampak
sebagai penyebaran berita hoaks.
10. Tidak, karena belajar yang selalu lama tidak efektif.
11. Unsur nyata: penting agar pembaca mengerti
sebab akibat peristiwa.
12. Hanya menulis fakta yang terjadi, tanpa
menambahkan pendapat pribadi.
13. Pembaca harus mencari informasi dari sumber lain
14. Judul berita yang berlebihan tidak baik
15. Tidak setuju, karena hanya bisa tidak memperhatikan
kualitas pendidikan

7. SDN 1 Denpasar gelar lomba mewarnai siswa semangat berkarya
8. kutipan seperti ini membuat berita lebih hidup dan lebih meyakinkan bagi pembaca
9. orang bisa panik tanpa alasan yang jelas
10. tidak setuju karena belayar terlalu lama bisa membuat letih dan sulit berkonsentrasi
11. unsur "mengapa" penting agar pembaca mengerti sebab suatu peristiwa
12. Hanya menulis menulis fakta yang terjadi, tanpa menambahkan pendapat pribadi
13. Pembaca harus mencari informasi dari sumber lain
14. Judul berita yang berlebihan / prokotatif tidak baik
15. Tidak setuju

LEMBAR JAWABAN ESSAY BAHASA INDONESIA

Nama : Ayu Rahayu Pradnyamittha
 No. Absen : 28
 Kelas : V

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tuliskan Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Jika banyak hal kurang jelas pembaca bisa bingung tentang isi berita
2. Jika ada berita tentang cuaca buruk dan kemudian banyak masyarakat bisa bersiap dengan menyimpan makanan mengemas barang dan mencari tempat yang aman
3. Memastikan berita tersebut berasal dari sumber yang terpercaya
4. Jika berita tidak benar, pembaca bisa salah paham dan menyebarkan informasi yang keliru
5. Berita di televisi lebih bisa di percaya daripada media sosial
6. Siswa bisa membuang sampah pada tempatnya

LEMBAR JAWABAN ESSAY BAHASA INDONESIA

Nama : Adiek Angga Dwi Antara
 No. Absen : 18
 Kelas : 5

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tulislah Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Jika bagian lead kurang jelas, Pembaca bisa bingung tentang isi berita. contohnya: Jika lead hanya menulis, "Hari ini ada acara seru di Sekolah" Pembaca tidak tahu siapa apa di mana dan siapa yang ikut tetapi jika lead lebih jelas seperti "Seni 1 Perpa Garibendabalon Bekas Mewarhai dalam rangka Hari Kestahifitas anak"
2. Berita membantu masalah dalam mengambil keputusan karena memberikan informasi penting. contohnya: Jika ada berita tentang cuaca buruk dan kemungkinan banjir.
3. caranya adalah mencari Beritadat dari berbagai Pihak, seperti siswa lain atau guru.
4. caranya adalah mencari informasi dari sumber yang jelas seperti guru, Kepala Sekolah atau Pihak yang terlibat langsung.
5. Berita di televisi lebih bisa dipercaya dibanding media sosial. televisi biasanya memiliki tim yang mengecek kebenaran berita sebelum disiarkan, sedangkan di media sosial siapa saja bisa menulis berita bahkan tanpa bukti yang jelas.
6. Siswa bisa membuang Sampah Pada tempatnya.

7. Contoh Judul berita SDN 1 Denpasar Gelar Lomba Mewarnai Siswa Semangat Berkarya
8. Karena memberikan informasi langsung dari orang yang terlibat
9. Maka akan menjadi berita hoaks
10. Tidak Setuju karena belajar terlalu lama bisa lelah dan sulit berkonsentrasi.
11. unsur mengapa Perunding agar Pembaca mengerti sebab suatu Perunding.
12. Hanya menulis Apa yang terjadi tanpa menambahkan pendapat pribadi
13. Pembaca harus mencari informasi dari sumber lain, karena jika hanya sisi positif yang ditampilkan bisa jadi ada hal lain yang belum diketahui.
14. Judul berita yang berlebihan atau provokatif tidak baik
15. tidak setuju

Lampiran 21 Analisis Validitas Butir

No. Siswa	Skor Butir (X)															Y
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	3	5	4	3	5	3	3	4	5	3	2	2	3	3	3	51
2	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	3	3	3	3	3	57
3	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	3	2	3	3	3	60
4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	3	5	5	2	3	3	55
5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	3	3	3	3	3	54
6	2	3	3	3	4	3	5	3	4	3	1	5	3	3	3	48
7	2	3	3	1	3	5	3	2	3	4	5	5	5	3	3	50
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	3	5	3	66
9	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	5	3	3	3	3	59
10	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	1	3	4	3	2	58
11	1	3	4	1	4	3	3	3	2	5	3	1	1	3	3	40
12	3	4	3	5	3	5	4	3	5	4	5	1	3	3	3	54
13	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	4	3	5	3	4	66
14	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	2	2	3	3	3	53
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3	3	3	67
16	4	5	4	3	2	3	4	3	4	4	5	5	5	3	3	57
17	2	4	5	3	4	3	2	5	3	4	3	2	1	3	3	47
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2	3	2	3	3	63
19	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	3	5	5	3	3	43
20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4	71
21	3	4	5	2	3	4	5	3	5	2	5	5	3	3	3	55
22	2	3	4	1	4	3	3	2	2	1	2	5	2	3	3	40
23	3	4	5	1	3	5	4	3	3	3	5	3	5	3	3	55
24	0	2	1	3	3	2	1	3	2	2	3	0	2	3	3	30
25	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	2	1	0	3	3	53
26	1	2	1	0	1	3	3	3	4	3	3	0	3	3	3	33
27	3	1	3	4	3	3	2	4	3	4	1	5	5	3	3	47
28	3	4	5	1	3	5	5	3	3	5	5	1	5	3	3	54
N	28															
ΣX	91	102	116	88	105	112	110	103	109	112	93	84	90	86	85	
ΣY	1486															
ΣXY	5138	5632	6397	4936	5725	6128	6087	5627	6005	6139	5046	4588	4881	4590	4537	
ΣX ²	345	404	518	344	421	476	472	405	403	404	365	528	342	268	261	
(ΣX) ²	8281	10404	13456	7744	11025	12544	12100	16609	11881	12544	8649	7056	8100	7396	7225	
ΣY ²	81456															
(ΣY) ²	230196															
N ΣXY	143864	157696	179116	138208	160300	171584	170436	157556	168140	171892	141288	128464	136668	128520	127036	
N ΣX ²	9660	11312	14504	9632	11788	13328	13216	11340	12964	13552	10220	9128	9576	7504	7388	
N ΣY ²	2280768															
N ΣXY - (ΣX)(ΣY)	8638	6124	6740	7440	4270	5152	6976	4498	6166	5400	3090	3640	2928	724	726	
√[(NΣX ² - (ΣX) ²](NΣY ² - (ΣY) ²)	10003,83866	8117,596889	8720,97927	11705,38064	7441,26753	7542,97419	8999,463984	7283,552155	8865,408958	8552,92792	10677,37519	12262,51133	10349,69913	2799,602929	2454,27383	
r _{hitung}	0,863	0,754	0,773	0,636	0,574	0,683	0,775	0,618	0,696	0,638	0,289	0,297	0,283	0,259	0,296	
r _{tabel (n-2) = 26}	0,374															
Valid / Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	Tidak Valid	
Kriteria	Sangat Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah	

Butir Soal Valid	10 Butir
Butir Soal Tidak Valid	5 Butir

Lampiran 22 Analisis Reliabilitas Butir Tes

No. Siswa	Skor Butir										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	3	5	4	3	5	3	3	4	5	3	38
2	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	42
3	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	46
4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	3	37
5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	39
6	2	3	3	3	4	3	5	3	4	3	33
7	2	3	3	1	3	5	3	2	3	4	29
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
9	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	42
10	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	45
11	1	3	4	1	4	3	3	3	2	5	29
12	3	4	3	5	3	5	4	3	5	4	39
13	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	47
14	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	40
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
16	4	5	4	3	2	3	4	3	4	4	36
17	2	4	5	3	4	3	2	5	3	4	35
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
19	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	24
20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
21	3	4	5	2	3	4	5	3	5	2	36
22	2	3	4	1	4	3	3	2	2	1	25
23	3	4	5	1	3	5	4	3	3	5	36
24	0	2	1	3	3	2	1	3	2	2	19
25	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	44
26	1	2	1	0	1	3	3	3	4	3	21
27	3	1	3	4	3	3	2	4	3	4	30
28	3	4	5	1	3	5	5	3	3	5	37
$\sum S_i^2$	1,824	1,201	1,386	2,497	1,009	1,037	1,476	0,967	1,433	1,333	
$\sum S^2$	14,164										
$\sum S_i^2$	77,810										
n	10										
n/n-1	1,111										
$\frac{\sum S_i^2 / S_i^2}{1 - \sum S_i^2 / S_i^2}$	0,818										
r11	0,909										
Kriteria	Reliabilitas Sangat Tinggi										

Lampiran 23 Analisis Tingkat Kesukaran Butir Tes

No. Siswa	Skor Butir										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
13	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	47
3	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	46
10	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	45
25	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	44
9	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	42
2	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	42
14	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	40
5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	39
12	3	4	3	5	3	5	4	3	5	4	39
1	3	5	4	3	5	3	3	4	5	3	38
4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	3	37
28	3	4	5	1	3	5	5	3	3	5	37
16	4	5	4	3	2	3	4	3	4	4	36
23	3	4	5	1	3	5	4	3	3	5	36
21	3	4	5	2	3	4	5	3	5	2	36
17	2	4	5	3	4	3	2	5	3	4	35
6	2	3	3	3	4	3	5	3	4	3	33
27	3	1	3	4	3	3	2	4	3	4	30
7	2	3	3	1	3	5	3	2	3	4	29
11	1	3	4	1	4	3	3	3	2	5	29
22	2	3	4	1	4	3	3	2	2	1	25
19	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	24
26	1	2	1	0	1	3	3	3	4	3	21
24	0	2	1	3	3	2	1	3	2	2	19
ΣH	59	59	66	61	61	64	63	59	65	64	
ΣL	32	43	50	27	44	48	47	44	44	48	
$(2N \times Score_{max})$	0										
$2N(Score_{max} - Score_{min})$	140										
IKB	0,650	0,729	0,829	0,629	0,750	0,800	0,786	0,736	0,779	0,800	
Kriteria	Sedang	Mudah	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	Mudah	

Kriteria	Mudah	Sedang	Sulit
Jumlah Butir	8	2	0

Lampiran 24 Analisis Data Beda Butir Tes

No. Siswa	Skor Butir										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
20	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49
13	5	4	5	3	5	5	5	5	5	5	47
3	5	4	5	5	3	4	5	5	5	5	46
10	3	4	5	4	5	5	4	5	5	5	45
25	5	3	5	4	4	5	5	4	4	5	44
9	4	5	5	4	4	3	5	3	4	5	42
2	4	4	5	4	4	4	5	4	3	5	42
14	4	3	5	5	4	5	3	3	4	4	40
5	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	39
12	3	4	3	5	3	5	4	3	5	4	39
1	3	5	4	3	5	3	3	4	5	3	38
4	3	3	4	3	4	3	5	4	5	3	37
28	3	4	5	1	3	5	5	3	3	5	37
16	4	5	4	3	2	3	4	3	4	4	36
23	3	4	5	1	3	5	4	3	3	5	36
21	3	4	5	2	3	4	5	3	5	2	36
17	2	4	5	3	4	3	2	5	3	4	35
6	2	3	3	3	4	3	5	3	4	3	33
27	3	1	3	4	3	3	2	4	3	4	30
7	2	3	3	1	3	5	3	2	3	4	29
11	1	3	4	1	4	3	3	3	2	5	29
22	2	3	4	1	4	3	3	2	2	1	25
19	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	24
26	1	2	1	0	1	3	3	3	4	3	21
24	0	2	1	3	3	2	1	3	2	2	19
ΣH	59	59	66	61	61	64	63	59	65	64	
ΣL	32	43	50	27	44	48	47	44	44	48	
$2N(\text{Score}_{max} - \text{Score}_{min})$	70										
IDB	0,386	0,229	0,229	0,486	0,243	0,229	0,229	0,214	0,300	0,229	
Kriteria	Cukup Baik										

Kelompok Atas

Kelompok Bawah

Kriteria	Sangat Baik	Cukup Baik	Baik	Kurang Baik
Jumlah Butir	0	10	0	0

Lampiran 25 Soal *Pre-Test***SOAL PRE-TEST**

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Sekolah :

Petunjuk Pengerjaan Soal

I. Petunjuk Umum

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu jumlah soal dan nomor halaman yang terdapat pada naskah. Dalam naskah ini terdapat **5** soal essay.
2. Tuliskan nama, nomor peserta, dan kelengkapan identitas peserta pada lembar jawaban.
3. Tulis jawaban secara sistematis dan jelas.
4. Tuliskan jawaban Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan menggunakan Bolpoin.
5. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit

II. Petunjuk Khusus

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dengan mengerjakan soal yang menurut Anda mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke soal yang lebih rumit.
3. Teliti jawaban Anda sebelum dikumpulkan.

Soal :

1. Sebuah berita memiliki beberapa unsur penting, seperti judul, lead, isi berita, dan penutup. Jika bagian lead suatu berita kurang jelas, apa dampaknya terhadap pemahaman pembaca? Berikan contoh!
2. Berita memiliki peran penting dalam menyelesaikan informasi. Menurutmu, bagaimana berita dapat membantu masyarakat dalam mengambil keputusan? Berikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari!
3. Sebuah berita berjudul “Sekolah A Menjadi Juara Lomba Kebersihan, Tapi Banyak Siswa Mengeluh” berisi informasi bahwa sekolah tersebut memenangkan lomba kebersihan, tetapi beberapa siswa merasa fasilitas kebersihan kurang baik. Menurut pendapatmu, bagaimana cara pembaca bisa menyikapi berita seperti ini agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat?

4. Bagaimana cara memastikan bahwa berita yang kamu tulis benar dan bukan berita bohong? Berikan pendapatmu berdasarkan cara yang paling efektif!
5. Menurutmu, apakah berita di televisi lebih dapat dipercaya dibandingkan berita di media sosial? Berikan pendapatmu!



Lampiran 26 Soal Post-Test

SOAL POST-TEST

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Sekolah :

Petunjuk Pengerjaan Soal

I. Petunjuk Umum

1. Sebelum mengerjakan soal, telitilah terlebih dahulu jumlah soal dan nomor halaman yang terdapat pada naskah. Dalam naskah ini terdapat **5** soal essay.
2. Tuliskan nama, nomor peserta, dan kelengkapan identitas peserta pada lembar jawaban.
3. Tulis jawaban secara sistematis dan jelas.
4. Tuliskan jawaban Anda pada lembar jawaban yang tersedia dengan menggunakan Bolpoin.
5. Waktu mengerjakan soal adalah 60 menit

II. Petunjuk Khusus

1. Berdoalah terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal.
2. Kerjakan soal dengan sebaik-baiknya. Mulailah dengan mengerjakan soal yang menurut Anda mudah terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan ke soal yang lebih rumit.
3. Teliti jawaban Anda sebelum dikumpulkan.

Soal :

1. Sebuah berita tentang kebakaran hutan ditulis tanpa menyertakan sumber yang jelas dan data yang akurat. Apa dampak dari berita seperti ini terhadap masyarakat? Berikan pendapatmu!
2. Dalam berita sering terdapat judul yang menarik. Mengapa judul berita harus singkat tetapi jelas? Buatlah contoh judul berita yang menarik tentang kegiatan di sekolahmu!
3. Bagian penutup berita sering berisi opini atau kutipan dari narasumber. Mengapa pendapat narasumber penting dalam berita? Berikan contoh berita yang memuat pendapat seseorang!
4. Sebuah berita melaporkan bahwa “Pemanasan global adalah masalah terbesar yang dihadapi dunia saat ini.” Apakah pernyataan ini fakta atau opini? Jelaskan dengan alasan yang kuat!

5. Setelah membaca berita tentang pencemaran lingkungan di sekitar sekolah, berikan opinimu tentang solusi yang bisa dilakukan!



Lampiran 27 Lembar Jawaban Pre-Test Siswa

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : Ni Putu Inan Cahaya Grovani
 No. Absen : 24
 Kelas : IV

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tuliskan Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Jika lead kurang jelas, Pembaca bingung tentang isi berita
2. Berita membantu masyarakat mengambil keputusan
3. membaca berita dari sumber lain untuk melihat apakah informasi sama atau berbeda.
4. membaca berita dari beberapa sumber berbeda untuk memastikan kebenarannya
5. televisi biasanya memiliki tim yang mengecek kebenaran berita, bahkan di sosial media siapa saja bisa menulis berita, bahkan tanpa bukti yang jelas

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : Nyoman Indra Prayoga
 No. Absen : 26
 Kelas : 4

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tulislah Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Berita atau lead hanya seperse, setelah mengadakan lomba kebersihan yang panitia tidak tahu
2. berita memiliki peran yang sangat penting karena warga pasti akan membaca atau mendonasikan ya
3. mencari dari pihak-pihak lainnya kepada sekolah dan siswa dan guru
4. kalau pembaca salah pembacaan bisa jadi para siswa meremahnya atau beritahu orang-orang jika informasi itu sudah sangat cepat dan berita itu pasti akan masuk tv
5. orang-orang sudah mempunyai tv kalau orang-orang sudah menonton tv bisa jadi orang-orang sudah mengingat informasi tersebut

LEMBAR JAWABAN PRE-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : ni kadek lind alicia
No. Absen : 18
Kelas : 4/IV

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tulislah Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Jika bagian lead kurang jelas, pembaca bisa bingung tentang isi Berita.
.....
.....
2. Berita membantu masyarakat dalam mengambil keputusan karena memberikan informasi penting.
.....
.....
3. membaca berita dari sumber lain untuk melihat apakah informasinya sama atau beda.
.....
.....
4. membaca Berita dari beberapa sumber berbeda untuk memastikan kebenarannya.
.....
.....
5. Berita di televisi lebih bisa dipercaya dibanding media sosial
.....
.....

Lampiran 28 Lembar Jawaban Post-Test Siswa

LEMBAR JAWABAN POST-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : 1 Made Bagus Pradita
 No. Absen : 7
 Kelas : 4

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY
 Tulislah Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. tidak membuang sampah sembarangan
2. SD NO 3 mendapatkan piala juara 1 lomba voli antar sekolah
3. memberikan informasi seluruh orang! mengetahui tentang informasi tersebut contoh: ada kecelakaan mobil di Denpasar pukul malam 18.00
4. jika berita itu memiliki sumber jelas dan data tersebut akurat dampak: membuat orang panik dan lari tanpa alasan tidak jelas
5. tidak setuju, membuat anak belajar terlalu lama

LEMBAR JAWABAN POST-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : Riku Lania Maulana Putri
 No. Absen : 29
 Kelas : 9

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tuliskan Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Siswa bisa Memuang Sampah pada tempatnya
 Mengurangi penggunaan plastik dan Menarik
 banyak meranam pohon

2. Contoh Judul berita : SDN 1 denpasar Gelar
 lomba mewarnai, siswa semangat bekarya

3. Lomba mewarnai ini sangat menyenangkan
 Saya senang bisa ikut dan belajar lebih kreatif

4. orang bisa panik tanpa alasan yang jelas

5. Jika ada berita kebakaran hutan tetapi tidak
 ada data lokasi dan penyebabnya, orang
 bisa bingung apakah kebakaran itu benar-benar
 terjadi atau tidak

LEMBAR JAWABAN POST-TEST BAHASA INDONESIA

Nama : Ni Kadek Ayu Sukmawati
 No. Absen : 17
 Kelas : A/IV

Benar :
Salah :
Nilai :

ESSAY

Tuliskan Jawaban yang benar pada lembar jawaban!

1. Siswa bisa membuang sampah pada tempatnya
 2. siswa bisa mengadakan kerja bakti membersihkan lingkungan
 3. mengurangi penggunaan plastik dan lebih banyak menanam pohon
2. Judul berita harus singkat tetapi jelas supaya mudah di pahami dan menarik perhatian
3. Pendapat narasumber penting dalam berita karena memberikan informasi langsung dari orang yang terlibat
 1. kutipan seperti ini membuat berita lebih hidup dan lebih meyakinkan bagi pembaca
4. jika berita tidak memiliki sumber yang jelas dan data yang akurat, masyarakat bisa salah paham dan tertipu dan Pakaya. a. orang bisa panik tanpa alasan yang jelas
5. jika ada berita kebakaran hutan tetapi tidak ada data lokasi dan penyebabnya, orang bisa bingung apakah kebakaran itu benar-benar terjadi atau tidak.

Lampiran 29 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA**BAHASA INDONESIA SD KELAS IV**

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi
Instansi	: SD No.5 Kerobokan Kelod
Tahun Penyusun	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/IV
Topik	: Berita
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu menganalisis informasi yang disampaikan dalam berita 2. Peserta didik mampu menyusun berita sederhana berdasarkan peristiwa yang diamati 	
C. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menganalisis pengertian dan fungsi berita 2. Peserta didik mengidentifikasi ciri – ciri, unsur – unsur dan struktur berita yang baik 3. Peserta didik menyajikan data dan informasi dalam bentuk berita 	
D. PROFIL PELAKARAN PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia 2. Bernalar Kritis 3. Bergotong Royong 4. Mandiri 	
E. SARANA DAN PRASARANA	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Leptop 2. Media Pembelajaran 3. LCD 4. Proyektor 5. Alat Tulis 6. LKPD 	
Sumber Belajar:	
Subarna, Rakhma dkk. 2021. Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.	
Subarna, Rakhma, dkk. 2021. Buku Guru Bahasa Indonesia Bab 2 Fase-D.pdf. diunduh dari laman https://guru.kemdikbud.go.id/login?from=/perangkatajar/books/K1aZ89p	

W0B pada hari Senin, 24 Februari 2025.
F. TARGET PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa reguler: siswa tersebut tidak terjadi kesulitan dalam memahami materi ajar. 2. Siswa dengan pencapaian tinggi: siswa tersebut termasuk cepat memahami materi pembelajaran, terampil berpikir kritis (HOTS) serta bisa memimpin.
G. MODEL, METODE, DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Model : Problem Based Learning (PBL) 2. Metode : Diskusi, tanya jawab, ceramah, demonstrasi 3. Pendekatan : TPACK
KOMPETENSI INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengenali dan menerapkan elemen-elemen dasar dari berita melalui desain visual, seperti gambar, teks, dan warna yang menarik. 2. Siswa mampu mengidentifikasi pokok-pokok informasi dalam berita yang didengar. 3. Siswa dapat menyampaikan kembali isi berita secara lisan dengan intonasi dan pelafalan yang baik. 4. Siswa dapat menunjukkan sikap peduli terhadap informasi yang benar dan menghindari penyebaran berita hoaks.
B. ASESMEN PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Asesmen Sumatif: Tes Tertulis 2. Asesmen Formatif: Pengamatan, Presentasi 3. Asesmen Diagnostik: Pertanyaan Pematik
C. PEMAHAMAN BERMAKNA
Siswa dapat menyimak dan menganalisis berbagai berita yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari, baik dari televisi, radio, media sosial, maupun sumber lainnya. Dengan memahami unsur-unsur berita, siswa mampu membedakan fakta dan opini, serta menyimpulkan informasi yang penting, serta mampu memilah informasi yang benar dan menghindari berita hoaks.
D. PERTANYAAN PEMANTIK
<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa saja yang bisa ditemukan dalam sebuah berita? 2. Mengapa berita penting dalam kehidupan? 3. Bagaimana cara mengetahui apakah sebuah berita itu benar atau tidak?
E. KEGIATAN PEMBELAJARAN
Kegiatan Pendahuluan
<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru dan peserta didik memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menanyakan kabar. (<i>komunikasi</i>) 2. Guru bersama dengan peserta didik melakukan doa bersama yang dipimpin oleh salah satu peserta didik. (<i>Religius</i>) 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dengan melakukan presensi. 4. Peserta didik bersama-sama dengan guru menyanyikan lagu “<i>garuda pancasila</i>”

5. Siswa menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran
6. Peserta didik menyimak apersepsi yang disampaikan oleh guru mengenai materi sebelumnya. **(komunikasi)**
7. Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang indikator dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai.
8. Peserta didik menyimak penjelasan guru terkait alur kegiatan yang akan dilakukan. **(komunikasi)**

Kegiatan Inti

Tahap 1 : Orientasi Siswa pada Masalah

1. Peserta didik mendengarkan penyampaian permasalahan yang akan dipecahkan dalam pembelajaran melalui video berbentuk augmented reality **(4C-Komunikasi, TPACK)**
2. Peserta didik mengamati permasalahan yang ditayangkan **(Mengamati)**
3. Peserta didik diberikan pertanyaan oleh guru:
 - Menurut anak- anak, apa yang membuat sebuah berita menarik untuk didengar atau ditonton?
 - Bagaimana cara memastikan bahwa berita yang didengar itu benar dan bukan berita hoaks?
4. Peserta didik menjawab dengan jawaban yang beragam misalnya:” Berita yang menarik adalah berita yang mampu meningkatkan rasa ingin tahun penontonnya misalnya, penyampaiannya yang seru, visual yang menarik dan bahasa yang sederhana.”
5. Peserta didik dan guru saling bertanya jawab tentang pemecahan masalah. **(Pedagogical- TPACK, Komunikasi)**

Tahap 2 : Mengorganisasi Peserta didik untuk Belajar

6. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen untuk berdiskusi. **(Collaboration)**
7. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru dalam bermain game edukasi yang akan dilaksanakan secara berkelompok **(Communitacion) (TPACK)**
8. Peserta didik menjawab pertanyaan dalam game tersebut secara berkelompok dan saling berkonkurensi **(Berdiferensiasi) (TPACK)**
9. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru untuk mengerjakan LKPD yang diberikan Peserta didik mencari informasi pada bahan ajar yang diberikan guru sebelum mengerjakan LKPD. **(Mengumpulkan Informasi) (TPACK) (Berdiferensiasi)**
10. Peserta didik secara aktif berdiskusi dalam kelompok dan membagi tugas untuk menemukan informasi terkait LKPD **(Collaboration dan Critical Thinking)**
11. Guru memastikan setiap anggota memahami tugasnya masing-masing

Tahap 3 : Membimbing Penyelidikan

12. Peserta didik mencari informasi pada bahan ajar sebelum mengerjakan LKPD. **(Mengumpulkan Informasi)**
13. Peserta didik dipantau partisipasinya oleh guru dalam pengumpulan informasi dan diskusi kelompok.

<p>14. Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami untuk mengerjakan LKPD. (<i>Menanya</i>) (<i>Communitation</i>)</p>
<p>Tahap 4 : Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya</p>
<p>15. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi LKPD yang telah dibuat. (<i>Communication</i>)</p> <p>16. Peserta didik diberikan kesempatan untuk merefleksi hasil diskusi bersama teman- temannya dengan saling memberikan tanggapan, masukan dan saran. (<i>Communication</i>) (<i>Critical thinking</i>)</p> <p>17. Guru dan peserta didik memberikan apresiasi terhadap hasil presentasi setiap kelompok</p>
<p>Tahap 5 : Menganalisis dan Mengevaluasi Proses Pemecahan Masalah</p>
<p>18. Peserta didik dan guru mengevaluasi hasil diskusi kelompok yang telah dilaksanakan. (<i>Communication</i>)) (<i>PCK</i>)</p> <p>19. Peserta didik menyimak penguatan dari guru mengenai hasil pemecahan masalah. (<i>Communication</i>) (<i>Critical Thinking</i>) (<i>PCK</i>)</p>
<p>Penutup</p>
<p>10. Peserta didik bersama guru menyimpulkan dari proses pembelajaran yang berlangsung.</p> <p>11. Peserta didik diajak merefleksi ketercapaian kemampuannya selama pembelajaran dan guru memberikan kesempatan untuk peserta didik bertanya mengenai kegiatan yang dilakukan hari ini</p> <p>12. Peserta didik melanjutkan pemecahan masalah jika ada yang masih kurang, dan menyimak penjelasan guru terkait pelajaran untuk pertemuan berikutnya.</p> <p>13. Sebelum mengakhiri kelas guru mengajak peserta didik untuk bernyayi lagu daerah “meong meong”</p> <p>14. Guru mengajak peserta didik mengakhiri pembelajaran dengan berdoa dan salam penutup.</p>
<p>F. REFLEKSI</p>
<p>➤ Refleksi Guru</p> <p>Refleksi diri berupa pertanyaan pada diri sendiri</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah pembelajaran sudah dapat melibatkan peserta didik dengan aktif? 2. Apakah metode yang digunakan mampu meningkatkan kempuan peserta didik? 3. Apakah media yang digunakan dapat membantu peserta didik mencapai kemampuan? 4. Apa yang bisa dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis? 5. Apa yang harus saya perbaiki dalam mengajar berikutnya? <p>➤ Refleksi Peserta Didik</p> <p>Peserta didik diajak untuk melakukan refleksi terkait seluruh proses belajar yang sudah dialami</p>

1. Apa kesan kalian tentang materi ini?
2. Materi apa yang sudah kalian pahami?
3. Materi apa yang belum kalian pahami?
4. Menurut kalian apa yang paling sulit dari pelajaran kali ini?
5. Apa yang akan kalian lakukan untuk memperbaiki hasil belajar?

G. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengertian Berita

Berita merupakan kabar atau cerita yang memberikan keterangan mengenai kejadian atau peristiwa terkini. Dalam perannya, berita sangat penting untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat, terutama mengenai hal-hal yang baru saja terjadi. Berita ditulis dengan gaya yang jelas dan ringkas agar mudah dipahami oleh pembaca. Unsur-unsur penting dalam penyusunan berita meliputi siapa, apa, di mana, kapan, mengapa, dan bagaimana. Dengan mencakup unsur-unsur tersebut, pembaca dapat memperoleh gambaran utuh mengenai peristiwa yang dilaporkan. Selain itu, berita juga berfungsi untuk memberikan edukasi dan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang isu-isu terkini. Jurnalis dituntut untuk menyajikan informasi yang akurat dan objektif agar masyarakat dapat membuat keputusan yang tepat berdasarkan informasi yang diterima. Berita tidak hanya terbatas pada kejadian lokal, tetapi juga mencakup peristiwa internasional yang memiliki dampak luas.

Dalam era digital saat ini, penyebaran berita semakin cepat dan mudah melalui berbagai platform media. Masyarakat dapat mengakses berita dari berbagai sumber, baik media cetak, elektronik, maupun daring. Namun, dengan banyaknya informasi yang beredar, penting bagi pembaca untuk kritis dalam memilih sumber berita yang terpercaya. Kualitas berita sangat bergantung pada integritas dan profesionalisme jurnalis dalam melaporkan fakta. Oleh karena itu, pendidikan literasi media menjadi sangat penting untuk membantu masyarakat memahami dan menganalisis berita yang diterima. Dengan demikian, masyarakat tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga mampu berperan aktif dalam diskusi publik. Berita yang baik akan mendorong masyarakat untuk lebih peduli dan terlibat dalam isu-isu yang terjadi di sekitar mereka. Kesadaran akan pentingnya berita yang berkualitas akan meningkatkan partisipasi masyarakat dalam kehidupan sosial dan politik.

2. Fungsi Berita

Fungsi berita sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena berita ini berperan sebagai sumber informasi mengenai berbagai peristiwa atau kejadian yang terjadi di sekitar kita. Dengan membaca berita, masyarakat dapat memperoleh informasi yang relevan dan terkini, yang pada gilirannya dapat menambah wawasan dan pengetahuan. Berita membantu pembaca untuk memahami konteks suatu masalah, sehingga dapat berpikir secara menyeluruh dan efektif. Selain itu, informasi yang disajikan dalam berita juga mendorong pembaca untuk berpikir kreatif dalam mencari solusi terhadap isu-isu yang dihadapi. Dalam dunia yang semakin kompleks, kemampuan untuk berpikir kritis menjadi sangat penting, dan berita dapat menjadi alat untuk melatih kemampuan tersebut. Dengan memahami berbagai sudut pandang yang disajikan dalam berita, pembaca dapat mengembangkan sikap analitis terhadap informasi yang diterima. Oleh karena itu, membaca berita bukan hanya sekadar kegiatan rutin, tetapi juga

merupakan langkah penting dalam membangun pemahaman yang lebih baik tentang dunia. Berita berfungsi sebagai jendela untuk melihat dan memahami dinamika yang terjadi di masyarakat.

Dalam konteks ini, berita tidak hanya menyampaikan fakta, tetapi juga memberikan perspektif yang beragam mengenai isu-isu terkini. Pembaca yang teredukasi melalui berita akan lebih mampu berpartisipasi dalam diskusi publik dan pengambilan keputusan. Dengan demikian, berita berkontribusi pada pembentukan opini yang lebih informatif dan konstruktif. Selain itu, berita juga dapat menjadi sarana untuk meningkatkan kesadaran sosial dan politik masyarakat. Dalam era informasi yang cepat, penting bagi individu untuk tetap terhubung dengan perkembangan yang terjadi di sekitar mereka. Berita yang berkualitas akan membantu masyarakat untuk tetap waspada dan responsif terhadap perubahan. Oleh karena itu, peran jurnalis dalam menyajikan informasi yang akurat dan objektif sangatlah krusial. Dengan demikian, berita menjadi bagian penting dalam membangun masyarakat yang lebih cerdas dan terinformasi.

3. Ciri-Ciri Berita Yang Baik

a. Faktual

Informasi faktual adalah informasi yang disampaikan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya, tanpa adanya penambahan atau pengurangan data. Hal ini penting agar pembaca dapat memahami situasi yang sebenarnya tanpa terpengaruh oleh opini atau interpretasi yang subjektif. Dalam jurnalisme, penyajian informasi faktual menjadi landasan utama untuk menjaga kredibilitas dan integritas berita. Jurnalis harus melakukan verifikasi terhadap sumber informasi sebelum menyampaikannya kepada publik.

b. Aktual

Informasi aktual merujuk pada berita yang sedang hangat dibicarakan oleh masyarakat, sehingga relevan dengan kondisi terkini. Berita yang aktual mampu menarik perhatian pembaca karena berkaitan langsung dengan peristiwa yang sedang berlangsung. Dalam dunia yang cepat berubah, informasi aktual sangat penting untuk menjaga masyarakat tetap terinformasi tentang isu-isu terbaru. Jurnalis dituntut untuk cepat dalam mengumpulkan dan menyajikan berita agar masyarakat tidak ketinggalan informasi.

c. Seimbang

Informasi seimbang adalah informasi yang disampaikan secara netral, tanpa memihak kepada satu pihak tertentu. Dalam penyampaian berita, penting untuk memberikan ruang bagi berbagai sudut pandang agar pembaca dapat memahami konteks secara menyeluruh. Jurnalis harus berusaha untuk menyajikan fakta dari berbagai sumber yang berbeda, sehingga tidak ada bias yang muncul dalam laporan. Dengan informasi yang seimbang, masyarakat dapat membuat keputusan yang lebih baik berdasarkan pemahaman yang komprehensif. Oleh karena itu, prinsip keseimbangan dalam berita sangat penting untuk menjaga kepercayaan publik terhadap media.

d. Sistematis

Informasi sistematis adalah informasi yang disusun secara urut dan terstruktur, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Penyajian berita yang sistematis membantu pembaca mengikuti alur cerita dengan lebih baik, mulai dari latar belakang hingga kesimpulan. Dalam menyusun berita, jurnalis perlu

memperhatikan urutan informasi yang logis agar tidak membingungkan pembaca. Dengan struktur yang jelas, pembaca dapat dengan cepat menangkap inti dari berita yang disampaikan. Oleh karena itu, sistematisasi dalam penyampaian informasi menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas komunikasi dalam berita.

4. Unsur-Unsur Berita

Unsur berita dikenal dengan istilah 5 W + 1 H dan sering disingkat dengan istilah ADiKSIMBa yang terdiri dari:

- What (apa)
- Who (siapa)
- Where (dimana)
- When (kapan)
- Why (mengapa)
- How (bagaimana)

5. Struktur Berita

- Kepala Berita : Disebut juga dengan judul berita yang merupakan kata kunci yang mewakili keseluruhan isi berita.
- Teras/Lead Berita : Merupakan bagian sangat penting dari berita. Di dalam teras berita terangkum inti keseluruhan isi berita yang memuat unsur berita berupa 5 w + 1 h
- Tubuh Berita : Merupakan inti berita tempat berita itu berada, di dalam tubuh berita inilah pembaca dapat mengetahui isi berita secara terperinci.
- Ekor Berita : Berisi informasi tambahan sebagai pelengkap dari sebuah berita.

6. Unsur Kebahasaan Berita

Terdapat beberapa jenis berita. Di kelas empat ini, pembahasan akan berfokus pada penulisan berita yang baik dan benari. Agar peserta didik dapat menyajikan berita eksplanasi sederhana pada akhir Bab IV ini, peserta didik perlu mengenali contoh struktur kalimat yang digunakan pada jenis berita ini. Fokus unsur kebahasaan pada bab ini melatih peserta didik untuk mengenali:

a. Kalimat tunggal

Kalimat tunggal adalah kalimat yang terdiri dari satu pola kalimat, yaitu terdiri dari satu subjek, satu predikat, dan bisa dilengkapi dengan objek dan keterangan. Contoh: Kakak berlari. Adik bermain.

b. Kalimat majemuk

Kalimat yang mempunyai dua pola kalimat atau lebih. Selain itu, kalimat ini juga memiliki penghubung yang bisa memperjelas kalimatnya. Jadi, kalimat majemuk yaitu kalimat yang mempunyai lebih dari satu subjek dan predikat. Contoh: Berita itu ditayangkan di televisi dan disiarkan di radio.

c. Konjungsi atau kata penghubung yang bermakna kronologis

Konjungsi yang bermakna kronologis dinyatakan dengan kata Sejak itu, Lalu, Sebelum, Setelah, Pada akhirnya, Mula-mula, Kemudian, Sementara Itu, Pertama, Kedua, dan Ketiga.

d. Konjungsi kausalitas

Konjungsi kausalitas adalah kata yang menghubungkan sebuah kata yang merepresentasikan sebab dan akibat dari suatu peristiwa. Contoh: karena, sebab, sehingga, oleh karena itu, oleh sebab itu, jika, akibatnya.

e. Kata ganti atau pronomina

Pronomina atau kata ganti adalah kata yang dipakai untuk mengganti orang atau benda, seperti aku, engkau, dia, mereka.

H. ASESMEN / PENILAIAN

1) PENILAIAN DIAGNOSTIK

1. Diagnostik Non Kognitif

Assesmen diagnostik non kognitif di awal pembelajaran dilakukan untuk menggali hal-hal meliputi kesejahteraan psikologi peserta didik, social emosional, aktivitas peserta didik selama belajar di rumah, kondisi keluarga dan pergaulan peserta didik, gaya belajar, karakter, dan minat siswa.

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban	
1.	Apa kabar hari ini?		
2.	Apakah ada yang sakit hari ini?		
3.	Apakah anak-anak merasa bersemangat hari ini?		
4.	Apakah anak-anak sudah sarapan?		
5.	Apakah tadi malam sudah belajar?		

2. Diagnostik Kognitif

No	Pernyataan
1.	Apa tujuan utama dari sebuah berita?
2.	Berita yang seperti apa biasanya ditayangkan di televisi?

2) PENILAIAN FORMATIF

1. PENILAIAN SIKAP

a. Sikap Percaya diri

Instrumen Penilaian Sikap													
Perubahan Tingkah Laku													
No	Nama	Beriman dan Berakhlak Mulia				Percaya Diri				Disiplin			
		K	C	B	SB	K	C	B	SB	K	C	B	SB
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1													
2													
3													
4													

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Beriman dan Berakhlak Mulia	Memenuhi 4 kriteria Beriman dan Berakhlak Mulia: a) Berdoa sebelum pelajaran dimulai b) Berdoa setelah pelajaran selesai c) Berdoa dengan khusuk (Tidak Bercanda) d) Melaksanakan pembersihan tempat persembahyangan sesuai jadwal piket	4
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1
2.	Disiplin	Selesai mengerjakan tugas sebelum waktu yang ditentukan	4
		Selesai mengerjakan tugas tepat pada waktu yang ditentukan	3
		Selesai mengerjakan tugas setelah 1-5 menit dari waktu yang ditentukan	2
		Selesai mengerjakan tugas setelah \geq 6 meni dari waktu yang ditentukan	1
3.	Percaya Diri	Memenuhi 4 kriteria percaya diri : a) Berani angkat tangan b) Berbicara dengan volume yang cukup dan artikulasi jelas c) Berani mengungkapkan pendapat dan gagasan	4

		d) d) Informasi yang disampaikan akurat dan sesuai materi	
		Siap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1

Keterangan :

SB (Sangat Baik) : jika 4 indikator terlaksana

B (Baik) : jika 3 indikator terlaksana

C (Cukup) : jika 2 indikator terlaksana

K (Kurang) : jika 1 indikator terlaksana

PENILAIAN : JUMLAH SKOR X 100**2. PENILAIAN PENGETAHUAN**

- a. Teknik : Tes Tulis
 b. Bentuk Instrumen : Uraian / Esai
 c. Jenis Penilaian : Tes

1) Kisi-Kisi Soal

Capaian Pembelajaran	Indikator	Kompetensi			No Item	Total Soal
		C4	C5	C6		
Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur-unsur berita, memahami pokok-pokok isi berita, dan menganalisis informasi penting dalam teks berita sederhana secara sistematis, terstruktur, dan efektif.	1. Peserta didik mampu menganalisis struktur berita dan menjelaskan peran berita dalam menyampaikan informasi.	√			1,2	2
	2. Peserta didik mampu menyusun dan mengembangkan kerangka menulis teks berita sesuai dengan unsur adiksi (apa, dimana, kapan, siapa,, mengapa, bagaimana)		√		3,4	2

	secara sistematis, terstruktur, dan kreatif dengan baik dan akurat.					
	3. Peserta didik mampu mengidentifikasi fakta dan opini dalam berita, memberikan simpulan dari berita yang telah dibacakan, serta memberikan opini kritis terhadap berita yang disajikan secara sistematis dan efektif.			√	5	1
Total Butir						5

2) Perhitungan Skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

3) PENILAIAN KETERAMPILAN

No	Aspek yang dinilai	Kriteria	Skor
1	Kemampuan Menanggapi	Memenuhi 4 kriteria kemampuan menanggapi:	4
		a) Mempertahankan sanggahan dengan argumentasi yang masuk akal	
		b) Menanggapi sanggahan dengan bijaksana dan tidak emosional	
		c) Sanggahan jelas dan mudah dipahami	
		d) Sanggahan runtut dan sistematis	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1
2.	Melakukan diskusi kelompok	Memenuhi 4 kriteria melakukan diskusi kelompok:	4

		a) Dapat melakukan diskusi kelompok dengan baik dan tertib. b) Mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan baik c) Menerima pendapat berbeda dari teman d) Suara saat penyampaian presentasi hasil diskusi jelas dan keras.		
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1	
3.	Pengerjaan LKPD	Memenuhi 4 kriteria sistem informasi: a) Runtut b) Sistematis c) Menarik d) Apa adanya sesuai dengan isi	4	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 3 kriteria diatas	3	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 2 kriteria diatas	2	
		Sikap yang dilakukan memenuhi 1 kriteria diatas	1	

Keterangan :

SB (Sangat Baik) : jika 4 indikator terlaksana

B (Baik) : jika 3 indikator terlaksana

C (Cukup) : jika 2 indikator terlaksana

K (Kurang) : jika 1 indikator terlaksana

PENILAIAN : JUMLAH SKOR X 100**I. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL****Pengayaan**

- Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.
- Pengayaan berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk siswa yang memiliki minat tinggi terhadap topik/kegiatan pembelajaran atau memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih tinggi dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

Remedial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.
- Remedial berisi informasi tentang kegiatan pembelajaran untuk siswa agar memperkuat pemahaman pada kompetensi sebelum kompetensi yang sedang dipelajari atau untuk siswa yang memperlihatkan penguasaan kompetensi yang lebih rendah dibanding kompetensi yang sedang dipelajari.

LAMPIRAN**A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**

LEMBAR KERJA
PESERTA DIDIK

LKPD

BERITA



TUJUAN PEMBELAJARAN

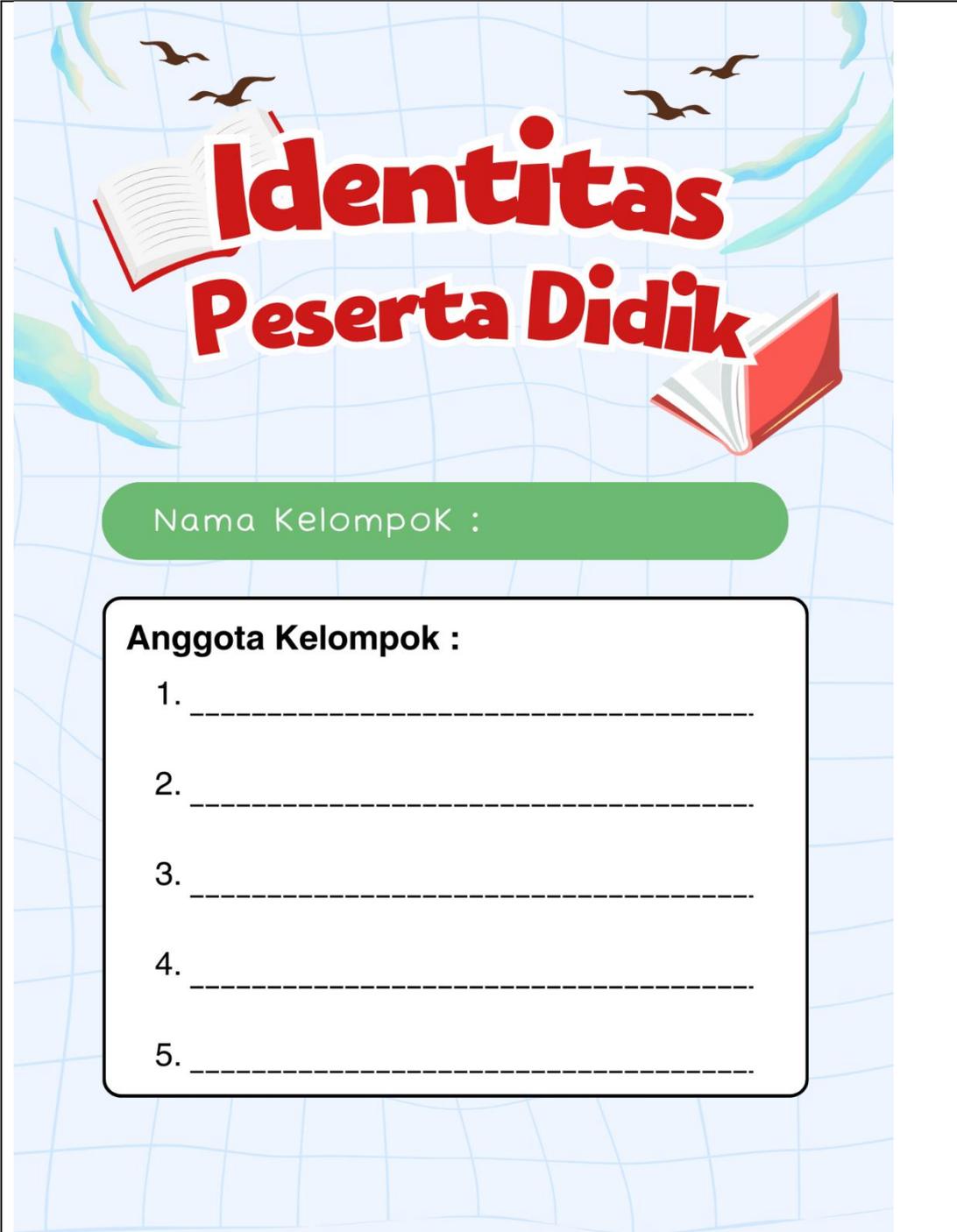
1. Mengidentifikasi pokok-pokok informasi dalam berita yang didengar.
2. Menyampaikan kembali isi berita secara lisan dengan intonasi dan pelafalan yang baik.
3. Menunjukkan sikap peduli terhadap informasi yang benar dan menghindari penyebaran berita hoaks.



PETUNJUK PENGGUNAAN LKPD

1. Berdoa sebelum mengerjakan LKPD.
2. Lengkapilah identitas kelompok pada lembar LKPD sebelum mengerjakannya.
3. Cermati dan pahami dengan baik petunjuk kegiatan pada LKPD.
4. Kerjakan LKPD sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
5. Jika mengalami kesulitan atau ada yang kurang dipahami, tanyakanlah kepada gurumu.
6. Setelah selesai mengerjakan silahkan kumpulkan kembali.





Identitas Peserta Didik

Nama Kelompok :

Anggota Kelompok :

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Scan barcode untuk menjawab soal 1 dan 2!



1. Setelah menyimak video berita yang ditampilkan, manakah yang termasuk teras berita pada tayangan tersebut?

2. Setelah menyimak video berita yang ditampilkan, apakah pokok permasalahan yang dibahas dalam tayangan tersebut?

Perhatikan kutipan berita berikut!

Denpasar, 11 Desember 2024. Kompas.com - Harga cabai merah di pasar tradisional di kota Denpasar tembus angka Rp. 100.000 per kilogram. Menurut petani, kenaikan harga cabai dipicu pupuk mahal, sehingga petani mengurangi produksi tanaman cabai.

3. Kutipan berita tersebut termasuk pada struksur.....



Teks 1

Sekitar 7.00 hektar hutan mangrove hancur di kawasan Laguna Segara Anakan, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Kasus itu terjadi sejak 1984 sehingga menghancurkan berbagai biota laut dan tempat pemijahan puluhan jenis ikan. Bahkan, kondisi tersebut ikut mengancam ekosistem perairan selatan Jawa dan kepunahan hutan mangrove.

Teks 2

Warga pendatang di Ciamis, Jawa Barat, menabati mangrove. Bahkan mereka menggarap tanah timbul menjadi area pertanian. Penebangan liar juga dilakukan guna memanfaatkan kayu mangrove sebagai material bahan bangunan. Hal itu menyebabkan hutan mangrove semakin terancam punah.

4. Kesamaan informasi teks berita tersebut adalah....

B. LEMBAR EVALUASI**LEMBAR EVALUASI**

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Petunjuk :

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan baik dan benar!

6. Sebuah berita memiliki beberapa unsur penting, seperti judul, lead, isi berita, dan penutup. Jika bagian lead suatu berita kurang jelas, apa dampaknya terhadap pemahaman pembaca? Berikan contoh!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. Berita memiliki peran penting dalam menyelesaikan informasi. Menurutmu, bagaimana berita dapat membantu masyarakat dalam mengambil keputusan? Berikan contoh nyata dari kehidupan sehari-hari!

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

8. Sebuah berita berjudul “Sekolah A Menjadi Juara Lomba Kebersihan, Tapi Banyak Siswa Mengeluh” berisi informasi bahwa sekolah tersebut memenangkan lomba kebersihan, tetapi beberapa siswa merasa fasilitas kebersihan kurang baik. Menurut pendapatmu, bagaimana cara pembaca bisa menyikapi berita seperti ini agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat?

Jawab:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

9. Bagaimana cara memastikan bahwa berita yang kamu tulis benar dan bukan berita bohong? Berikan pendapatmu berdasarkan cara yang paling efektif!

Jawab:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

10. Menurutmu, apakah berita di televisi lebih dapat dipercaya dibandingkan berita di media sosial? Berikan pendapatmu!

Jawab:

.....
.....
.....
.....
.....



C. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Berita adalah laporan tentang peristiwa atau kejadian yang aktual dan faktual. Berita disajikan secara jelas, lugas, dan objektif agar dapat memberikan informasi yang benar kepada masyarakat. Berita dapat ditemukan di berbagai media, seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet. Tujuan utama dari berita adalah untuk menyampaikan informasi yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan pembaca atau pendengar.

Jenis-Jenis Berita

- **Berita Langsung (Straight News):** Berita yang disampaikan secara langsung, singkat, dan to the point, biasanya melaporkan peristiwa terbaru.
Contoh: Berita tentang gempa bumi yang terjadi di suatu daerah.
- **Berita Mendalam (Depth News):** Berita yang membahas suatu peristiwa dengan lebih rinci dan mendalam.
Contoh: Laporan investigasi tentang penyebab banjir di suatu kota.
- **Berita Opini (Opinion News):** Berita yang berisi pendapat atau analisis dari seorang ahli atau tokoh mengenai suatu isu.
Contoh: Analisis ekonomi tentang kenaikan harga bahan pokok.
- **Berita Feature:** Berita yang dikemas dengan gaya penulisan yang lebih menarik, sering kali berisi kisah inspiratif atau human interest.
Contoh: Kisah sukses seorang anak muda yang berhasil membangun usaha dari nol.

Unsur-Unsur Berita

- **Judul:** Menarik perhatian pembaca dan mencerminkan isi berita.
- **Teras Berita (Lead):** Paragraf pertama yang berisi informasi penting dan menjawab pertanyaan 5W+1H (What, Who, Where, When, Why, How).
- **Isi Berita:** Menyajikan fakta-fakta secara rinci dan mendalam.
- **Sumber Berita:** Sumber informasi yang jelas dan dapat dipercaya.

Teknik Menyusun Berita

- **Menentukan Topik Berita:** Pilih topik yang menarik, relevan, dan memiliki nilai berita.
- **Mengumpulkan Informasi:** Lakukan wawancara, riset, atau observasi untuk mendapatkan fakta yang akurat.
- **Menulis dengan Gaya Bahasa Jurnalistik:** Gunakan bahasa yang lugas, jelas, dan tidak berbelit-belit.
- **Menyusun Berita dengan Struktur Piramida Terbalik:** Letakkan informasi paling penting di awal, kemudian diikuti dengan detail tambahan.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Sama seperti manusia yang memiliki cara untuk menyampaikan informasi, berita juga memiliki cara untuk menarik perhatian pembaca melalui unsur dan gaya penyampaiannya. Berita adalah salah satu cara komunikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi terbaru yang relevan. Dsalam dunia yang penuh dengan informasi, berita yang factual dan akurat sangat penting untuk menjaga Masyarakat tetap mendapatkan informasi yang benar dan terpercaya .

D. GLOSARIUM

Berita : laporan tentang suatu peristiwa atau kejadian yang benar-benar terjadi

dan bersifat aktual (terkini). Berita disampaikan melalui berbagai media, seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet, dengan tujuan memberikan informasi kepada masyarakat.

Fakta : pernyataan atau informasi yang sesuai dengan kenyataan dan dapat dibuktikan kebenarannya. Fakta didasarkan pada data, bukti, atau kejadian yang benar-benar terjadi.

Opini : pendapat, gagasan, atau perkiraan seseorang terhadap suatu hal yang bersifat subjektif dan belum tentu benar. Opini tidak selalu berdasarkan fakta dan bisa berbeda antara satu orang dengan yang lainnya.

E. DAFTAR PUSTAKA

Subarna, Rakhma dkk. 2021. Bahasa Indonesia. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Subarna, Rakhma, dkk. 2021. Buku Guru Bahasa Indonesia Bab 2 Fase-D.pdf. diunduh dari laman <https://guru.kemdikbud.go.id/login?from=/perangkatajar/books/K1aZ89pW0B> pada hari Senin, 24 Februari 2025.

MEDIA PEMBELAJARAN

Tautan Media Pembelajaran:

<https://juicestore.itch.io/game-edukasi-berita>



Lampiran 30 Hasil Uji Normalitas Data *Pre-Test* Siswa• Nilai *Pre-Test*

No. Siswa	Skor Tiap Butir Soal					Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5		
1	3	3	2	1	2	11	44
2	1	1	2	1	3	8	32
3	0	1	5	0	0	6	24
4	5	5	5	5	5	25	100
5	3	3	5	3	2	16	64
6	3	3	5	3	1	15	60
7	2	2	2	1	1	8	32
8	3	3	4	2	3	15	60
9	3	2	2	2	5	14	56
10	1	3	2	3	3	12	48
11	3	3	5	5	5	21	84
12	2	3	5	5	5	20	80
13	5	3	5	5	3	21	84
14	2	3	5	5	5	20	80
15	3	3	5	5	3	19	76
16	3	3	4	4	3	17	68
17	3	3	5	4	3	18	72
18	3	3	5	4	3	18	72
19	3	3	5	5	5	21	84
20	3	5	5	3	3	19	76
21	1	1	5	4	3	14	56
22	2	1	1	4	5	13	52
23	3	3	5	5	3	19	76
24	3	3	5	4	4	19	76
25	2	1	3	3	2	11	44
26	2	2	4	2	2	12	48
27	3	3	5	4	3	18	72
28	1	2	3	3	3	12	48
29	3	2	5	3	3	16	64
30	1	2	5	2	2	12	48

• Hasil Uji Normalitas *Pre-Test*

No. Siswa	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	α_i	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$\alpha_i(X_{n-i+1} - X_i)$
3	24	-38,67	1495,11	1	0,4254	100	24	76	32,3304
2	32	-30,67	940,44	2	0,2944	84	32	52	15,3088
7	32	-30,67	940,44	3	0,2487	84	32	52	12,9324
1	44	-18,67	348,44	4	0,2148	84	44	40	8,5920
25	44	-18,67	348,44	5	0,187	80	44	36	6,7320

Lampiran 31 Hasil Uji Normalitas Data *Post-Test* Siswa• Nilai *Post-Test*

No. Siswa	Skor Tiap Butir Soal					Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5		
1	5	5	3	3	2	18	72
2	5	5	3	4	2	19	76
3	5	3	3	4	3	18	72
4	5	5	5	5	5	25	100
5	5	4	3	2	4	18	72
6	5	5	3	3	3	19	76
7	5	4	3	4	4	20	80
8	5	5	4	3	5	22	88
9	5	5	2	5	5	22	88
10	5	5	4	3	2	19	76
11	5	5	4	3	5	22	88
12	5	5	3	4	4	21	84
13	5	5	4	3	5	22	88
14	5	5	4	4	2	20	80
15	5	5	3	4	4	21	84
16	5	5	4	3	2	19	76
17	5	3	4	5	2	19	76
18	3	4	4	5	5	21	84
19	5	5	5	4	5	24	96
20	5	5	5	4	4	23	92
21	5	5	3	3	4	20	80
22	5	5	3	3	5	21	84
23	5	5	4	3	3	20	80
24	5	5	3	5	3	21	84
25	5	5	4	4	5	23	92
26	5	5	4	4	1	19	76
27	5	5	4	5	1	20	80
28	5	5	4	4	2	20	80
29	5	5	3	3	2	18	72
30	5	5	4	3	3	20	80

• Hasil Uji Normalitas *Post-Test*

No. Siswa	X_i	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	α_i	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$\alpha_i(X_{n-i+1} - X_i)$
1	72	-9,87	97,35	1	0,4254	100	72	28	11,9112
3	72	-9,87	97,35	2	0,2944	96	72	24	7,0656
5	72	-9,87	97,35	3	0,2487	92	72	20	4,9740
29	72	-9,87	97,35	4	0,2148	92	72	20	4,2960
2	76	-5,87	34,42	5	0,187	88	76	12	2,2440

6	76	-5,87	34,42	6	0,163	88	76	12	1,9560
10	76	-5,87	34,42	7	0,1415	88	76	12	1,6980
16	76	-5,87	34,42	8	0,1219	88	76	12	1,4628
17	76	-5,87	34,42	9	0,1036	84	76	8	0,8288
26	76	-5,87	34,42	10	0,0862	84	76	8	0,6896
7	80	-1,87	3,48	11	0,0697	84	80	4	0,2788
14	80	-1,87	3,48	12	0,0537	84	80	4	0,2148
21	80	-1,87	3,48	13	0,0381	84	80	4	0,1524
23	80	-1,87	3,48	14	0,0227	80	80	0	0,0000
27	80	-1,87	3,48	15	0,0076	80	80	0	0,0000
28	80	-1,87	3,48					Σ	37,7720
30	80	-1,87	3,48						
12	84	2,13	4,55						
15	84	2,13	4,55						
18	84	2,13	4,55						
22	84	2,13	4,55						
24	84	2,13	4,55						
8	88	6,13	37,62						
9	88	6,13	37,62						
11	88	6,13	37,62						
13	88	6,13	37,62						
20	92	10,13	102,68						
25	92	10,13	102,68						
19	96	14,13	199,75						
4	100	18,13	328,82						
\bar{X}	81,87	D	1527,47						

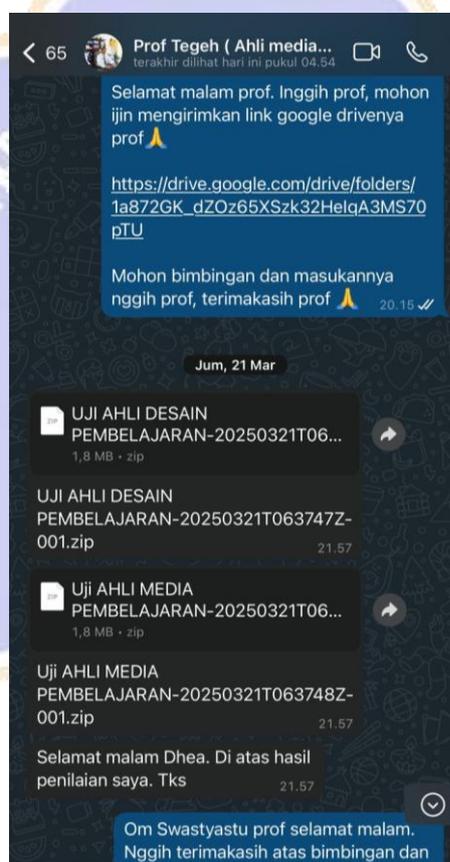
Lampiran 32 Hasil Uji-t

No. Siswa	Pre-Test (X)	Post-Test (Y)	d_i (X - Y)	d_i^2
1	44	72	-28	784
2	32	76	-44	1936
3	24	72	-48	2304
4	100	100	0	0
5	64	72	-8	64
6	60	76	-16	256
7	32	80	-48	2304
8	60	88	-28	784
9	56	88	-32	1024
10	48	76	-28	784
11	84	88	-4	16
12	80	84	-4	16
13	84	88	-4	16
14	80	80	0	0
15	76	84	-8	64
16	68	76	-8	64
17	72	76	-4	16
18	72	84	-12	144
19	84	96	-12	144
20	76	92	-16	256
21	56	80	-24	576
22	52	84	-32	1024
23	76	80	-4	16
24	76	84	-8	64
25	44	92	-48	2304
26	48	76	-28	784
27	72	80	-8	64
28	48	80	-32	1024
29	64	72	-8	64
30	48	80	-32	1024
Σ	1880	2456	-576	17920
X			-	
			19,200	
n	30			
\sqrt{n}	5,477			
$n \Sigma d^2$	537600			
$\left(\Sigma d_i\right)^2$	331776			
n(n-1)	870			
Sx-y	15,381			
t hitung	-6,837			
t tabel	1,699			
Kesimpulan	H0 ditolak, H1 diterima			

Lampiran 33 Dokumentasi Kegiatan Uji Ahli



Pelaksanaan Uji Isi Materi Pembelajaran



Pelaksanaan Uji Desain Instruksional dan Uji Media Pembelajaran

Lampiran 34 Dokumentasi Kegiatan Penelitian



Observasi Awal dan Wawancara Kepada Wali Kelas IV



Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil



Melakukan Observasi Awal Terkait Gaya Belajar Siswa Kelas IV



Pelaksanaan Uji Coba Perorangan



Pelaksanaan *Pretest*

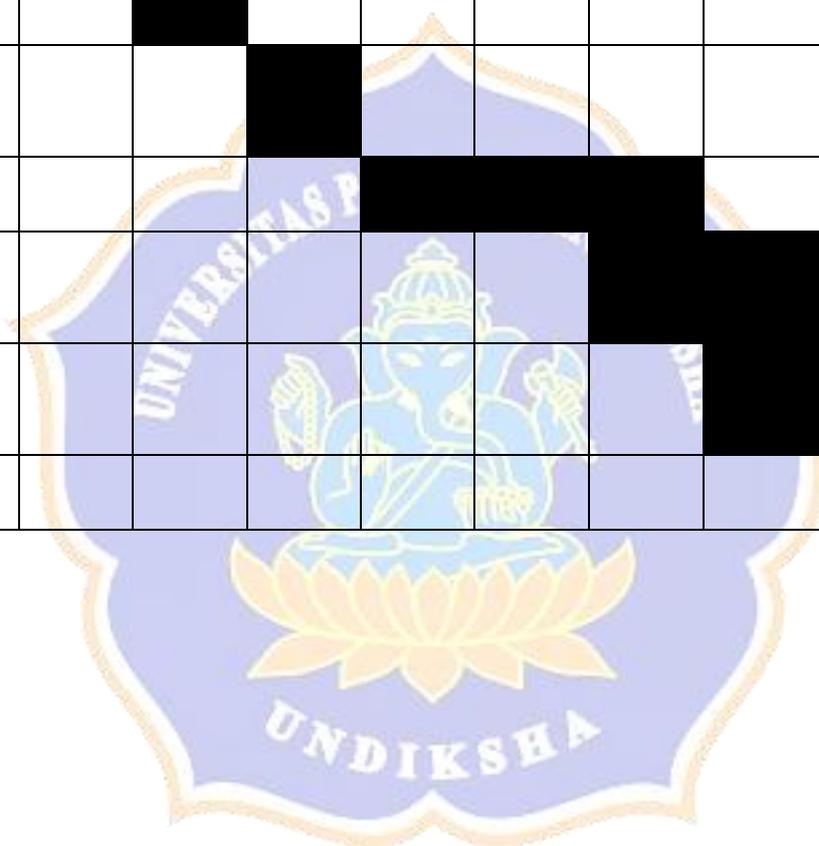


Pelaksanaan *Pottest*



Lampiran 35 Dokumentasi Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	2024						2025				
		bulan ke-7	bulan ke-8	bulan ke-9	bulan ke-10	bulan ke-11	bulan ke-12	bulan ke-1	bulan ke-2	bulan ke-3	bulan ke-4	bulan ke-5
1	Pengiriman surat izin penelitian											
2	Penyusunan proposal penelitian											
3	Penyusunan instrumen penelitian											
4	Pengumpulan data ke lapangan											
5	Analisis data											
6	Penyusunan artikel penelitian											
7	Penyusunan laporan penelitian											
8	Ujian skripsi											



RIWAYAT HIDUP



I Gusti Agung Istri Agung Dhea Triyastuti Dewi, lahir di Denpasar pada tanggal 05 April 2003. Penulis merupakan anak ketiga dari pasangan suami istri, Bapak I Gusti Agung Made Satriya, S.P dan I Gusti Agung Ayu Wirani, S.H Penulis memiliki dua orang kakak dan satu orang adik bernama I Gusti Agung Putra Triana Pratama, S.H , I Gusti Agung Istri Agung Helda Triyani Koeshwarini, S.H dan adik bernama Geetha Grasvita Permata Putri. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Br. Tanggayuda, Desa Bongkasa, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD N 17 Dauh Puri dan lulus pada tahun 2015 Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 5 Mengwi dan lulus pada tahun 2018. Pada tahun 2021, penulis menyelesaikan studinya di SMA Negeri 1 Abiansemal dan melanjutkan Pendidikan S1 pada tahun 2021 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Pada semester akhir 2025, penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis *Game* Edukasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Berita Kelas IV SD No. 5 Kerobokan Kelod”. Selanjutnya, mulai tahun 2025 sampai dengan penulisan skripsi ini, penulis masih menjadi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.