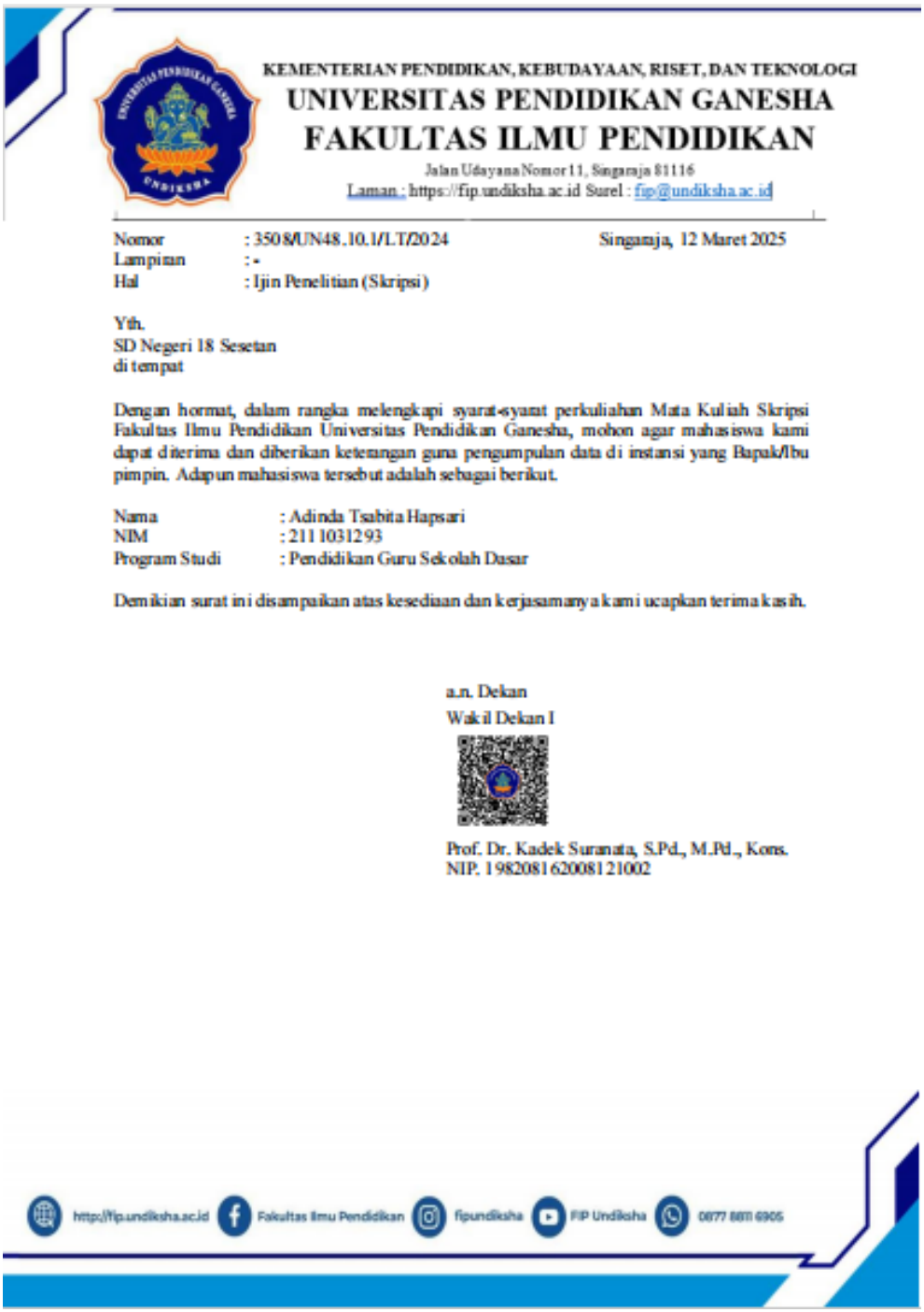
LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 01. Surat Keterangan Ijin 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 : 3508/UN48.10.1/LT/2024 Singaraja, 12 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
SD Negeri 18 Sesetan
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 yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

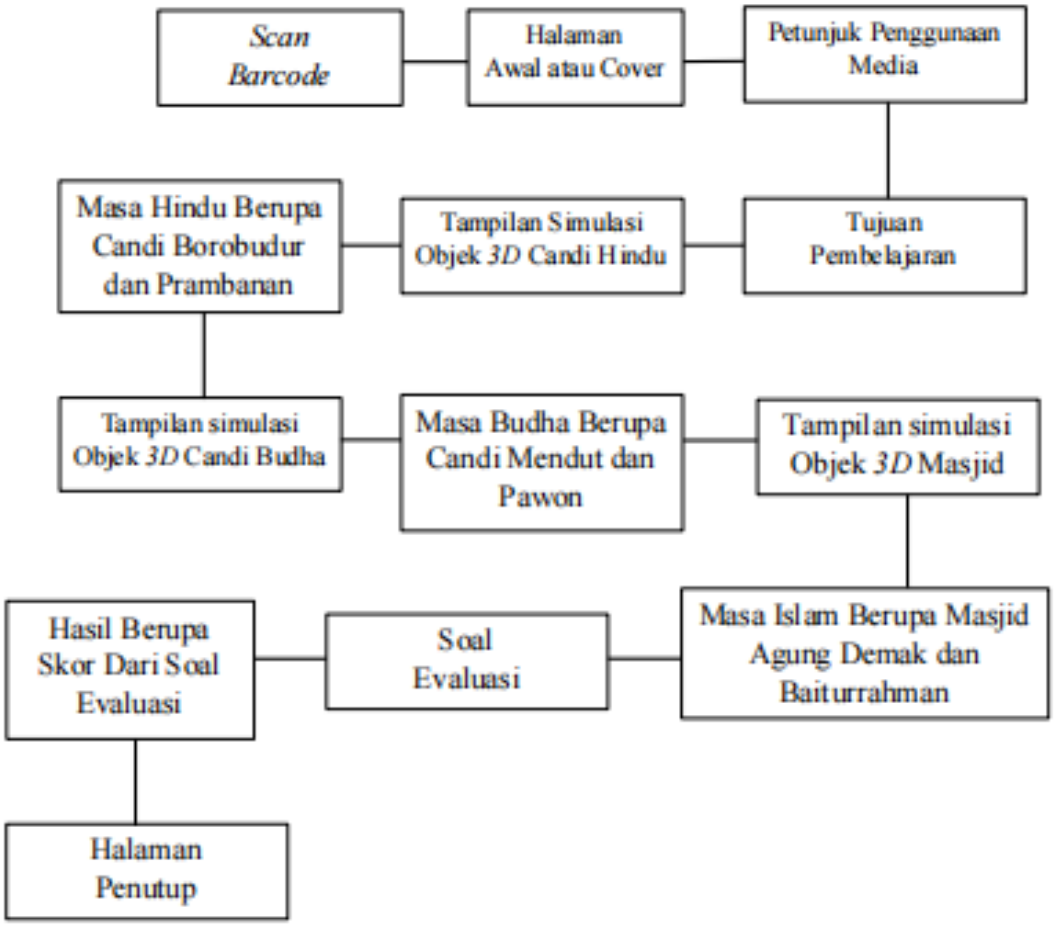
a.n. Dekan
Wakil Dekan I

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 02. *Flowchart* Media Pembelajaran *Augmented Reality*

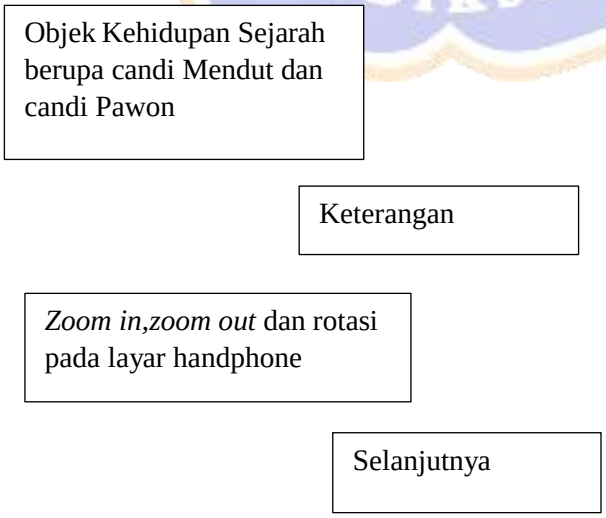
***FLOWCHART* PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN**

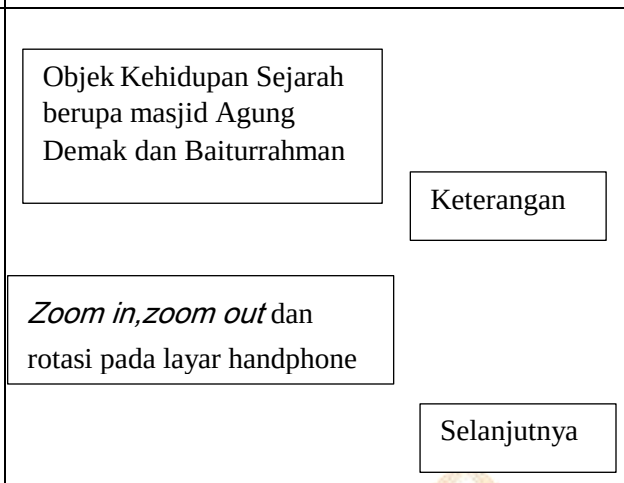
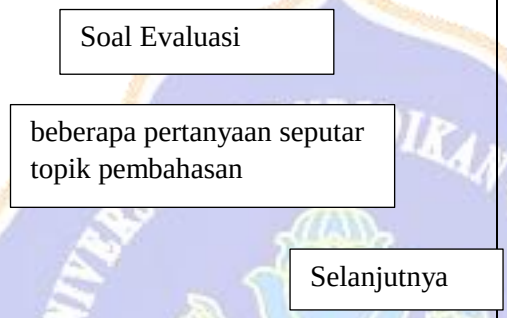
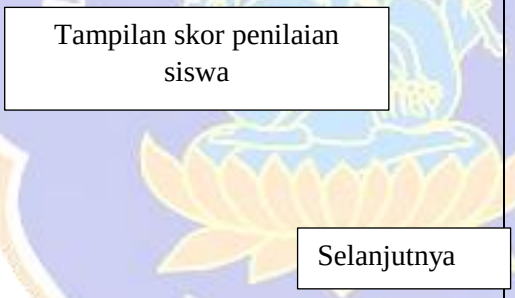
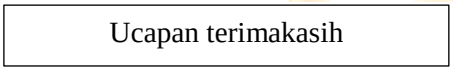


Lampiran 03. *Storyboard* Media Pembelajaran *Augmented Reality*

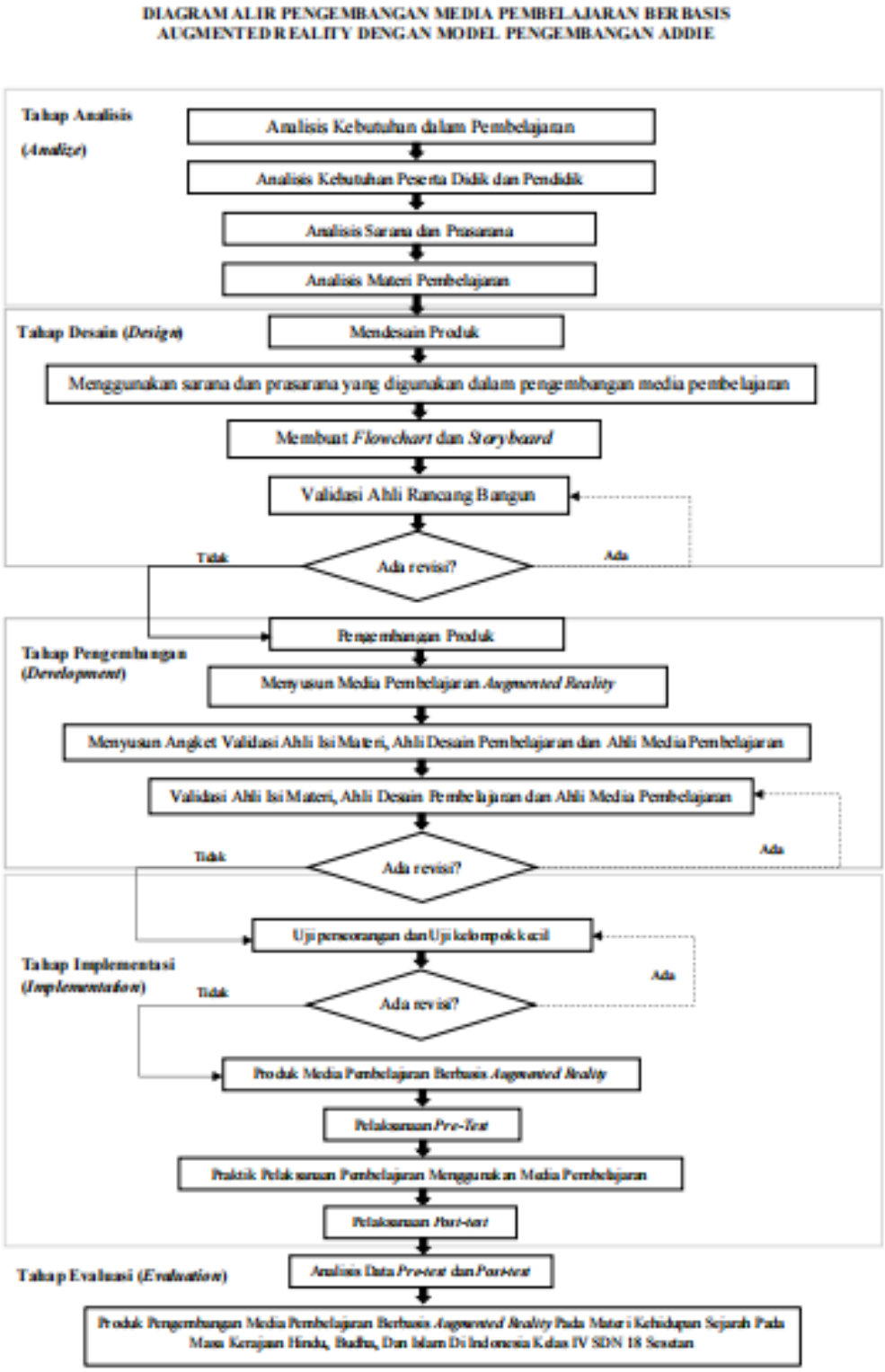
STORYBOARD PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IVSDN 18 SESETAN

No	Visual atau Tampilan	Keterangan
1.	Contoh Barcode	Pada tahap ini pemakai media akan melakukan *Scan Barcode* di *handphone* masing-masing untuk masuk kedalam aplikasi media tersebut
2.	Logo Judul Topik Pembahasan Identitas diri Identitas kelas Mulai	Selanjutnya Halaman awal atau Cover pada media ini berisi judul yang sesuai pada materi dan juga menampilkan identitas kelas, lalu berisi logo dan nama pembuat media tersebut Dan tombol mulai untuk masuk pada sesi belajar atau menjelajah materi yang telah disiapkan
3.	Petunjuk penggunaan Halaman selanjutnya	Halaman kedua yaitu berisi petunjuk penggunaan media agar siswa mudah memahami cara pemakaian media tersebut Dan tombol selanjutnya berfungsi untuk menampilkan halaman berikutnya
4.	Tujuan Pembelajaran Halaman selanjutnya	Halaman ketiga yaitu menampilkan tujuan dan capaian pembelajaran dari media pembelajaran tersebut

5.		Halaman keempat, siswa atau pengguna dapat melihat objek *3D* tersebut yang dimana juga berisi penjelasan di setiap bagian objek 3D dan juga tombol untuk ke materi berikutnya
6.		Dari contoh hasil media di atas, dan pada bagian ini merupakan tampilan scene *Augmented Reality* berisi pembahasan dari masa kerajaan berupa candi pada masa Hindu, berupa Candi Borobudur dan Prambanan yang akan dijelaskan bertahap, dan akan dimunculkan berupa objek simulasi *3D* menggunakan kamera. Lalu pengguna dapat melihat dengan jelas objek tersebut dengan memperbesar tampilan atau memperkecil, dan merotasi tampilan objek pada *handphone*
7.		Pada bagian ini merupakan tampilan scene *Augmented Reality* berisi pembahasan dari masa kerajaan berupa candi pada masa Budha, berupa Candi Mendut dan Pawon yang akan dijelaskan bertahap, dan akan dimunculkan berupa objek simulasi *3D* menggunakan kamera.

8.		Pada bagian ini merupakan tampilan scene *Augmented Reality* berisi pembahasan dari masa kerajaan berupa candi pada masa Budha, berupa Candi Mendut dan Pawon yang akan dijelaskan bertahap, dan akan dimunculkan berupa objek simulasi *3D* menggunakan kamera.
9.		Pada halaman ini setelah pengguna sudah memperhatikan objek 3D, pengguna atau siswa dapat mengerjakan beberapa soal evaluasi untuk meningkatkan pemahaman
10		Setelah siswa sudah menjawab beberapa soal evaluasi maka hasil akan muncul berupa skor untuk mengetahui sejauh mana siswa tersebut paham dengan materi memakai produk media berupa *Augmented Reality*
11.		Halaman terakhir yaitu, halaman penutup yang dimana menunjukan tampilan ucapan terimakasih kepada pengguna yang sudah memakai media tersebut

Lampiran 04. Diagram Alir Pengembangan ADDIE



Lampiran 05. Perangkat Pembelajaran (Modul Ajar, Bahan Ajar, LKPD, Evaluasi)

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL
Nama Penyusun : Adinda Tsabita Hapsari **Sekolah : SDN 18 Sesetan** **Jenjang/kelas : SD/IV** **Alokasi Waktu : 2 JP**
B. KOMPETENSI AWAL
1. Menceritakan perkembangan sejarah daerah tempat tinggal. 2. Mengenal sejarah kerajaan-kerajaan di nusantara 3. Mengenal peninggalan masa kerajaan Hindu Budha 4. Mengenal peninggalan sejarah masa kerajaan Islam
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA
1. Beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. 2. Kebhinekaan global 3. Mandiri 4. Bergotong royong 5. Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA
1. Alat Pembelajaran : Alat peraga baik berupa Handphone, Komputer/ laptop, jaringan internet, proyektor 2. LKPD 3. Soal Evaluasi
E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler
F. MODEL PEMBELAJARAN
• Problem Based Learning

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Peserta didik dapat mempelajari sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh daerah tempat tinggalnya.
2. Peserta didik dapat mempelajari perkembangan sejarah daerah tempat tinggal
3. Peserta didik dapat merinci mengenai jenis-jenis candi pada masa kerajaan hindu, budha dan islam
4. Peserta didik dapat menerapkan pentingnya menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah di daerah tempat tinggalnya serta dampaknya bagi generasi mendatang.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

meningkatkan kemampuan siswa dalam menceritakan sejarah awal daerah tempat tinggalnya, tokoh-tokoh lokal yang berperan penting dalam perkembangan daerah tempat tinggalnya, sikap baik yang dapat diteladani dari tokoh-tokoh daerah tempat tinggalnya, kerajaan yang pernah berkembang di daerah tempat tinggalnya, dan pentingnya menjaga peninggalan sejarah seperti kerajaan Nusantara, kerajaan Hindu-Budha, dan kerajaan Islam.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Bagaimana cerita asal mula daerah tempat tinggal kalian?
2. Siapa saja tokoh lokal yang memiliki peran dalam perkembangan daerah tempat tinggal kalian?
3. Apakah dahulu daerah tempat tinggal kalian pernah menjadi tempat berkembangnya sebuah kerajaan?
4. Mengapa kita harus menjaga peninggalan sejarah daerah tempat tinggal?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	**Deskripsi Kegiatan**
Orientasi	1. Guru membuka pelajaran dengan salam kemudian berdoa. 2. Guru melakukan kegiatan bernyanyi lagu nasional “Indonesia Raya” untuk semangat nasionalisme

	3. Guru menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan hari ini dan tujuan serta manfaatnya
Kegiatan Inti	1. Siswa diminta mengamati cuplikan video dan menyuruh siswa mencatat sikap atau nilai baik yang ditunjukkan tokoh tersebut, misalnya kejujuran, kerja keras, keberanian, kepedulian sosial, atau cinta tanah air. 2. Siswa diminta untuk mencontoh sikap tersebut dengan melakukan drama singkat untuk menampilkan sikap baik yang dimiliki tokoh tersebut. 3. Guru menjelaskan secara singkat tentang teknologi Augmented Reality dan manfaatnya dalam pembelajaran sejarah. 4. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. 5. Setiap kelompok diberikan tugas untuk mengamati gambar atau model candi yang berbeda-beda menggunakan aplikasi AR. 6. Melalui aplikasi AR, siswa dapat melihat candi secara 3D, memutarnya, dan mendapatkan informasi detail tentang candi tersebut. 7. Setiap kelompok mempresentasikan hasil observasinya. 8. Siswa diminta untuk membandingkan dan menemukan persamaan dan perbedaan antara berbagai jenis candi. 9. Guru memberikan penjelasan tambahan tentang sejarah, fungsi, dan ciri khas masing-masing candi. 10. Siswa bersama-sama membuat kesimpulan mengenai karakteristik umum candi sebagai peninggalan sejarah. 11. Guru menjelaskan sedikit dan meminta siswa untuk menerapkan pentingnya menjaga dan

	melestarikan peninggalan sejarah di daerah tempat tinggalnya.
Kegiatan Penutup	1. Siswa diminta untuk membuat refleksi tentang pengalaman belajar menggunakan teknologi AR. 2. Guru menggunakan pertanyaan lisan untuk menilai proses dan hasil pembelajaran 3. Sebelum menutup pembelajaran guru menyuruh siswa untuk menyanyikan lagu daerah. 4. Guru menutup pembelajaran dengan berdoa bersama.

E. REFLEKSI

Refleksi Siswa

1. **Menurut Anda, seberapa penting belajar sejarah? Kenapa?**

untuk mempelajari kehidupan di masa lalu dan mengambil pelajaran dari pengalaman tersebut.

2. **Apa hal yang menarik dari sejarah daerah tempat tinggalmu?**

Bisa tentang bentang alam, kisah kerajaan, dan sebagainya.

Refleksi Guru

Mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi.

1. Apakah pembelajaran yang sudah baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama dikelas?
3. Apa yang ingin saya lakukan untuk meningkatkan pelaksanaan atau hasil pembelajaran saya?
4. Jika saya harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari, apa yang akan saya lakukan dengan pengetahuan yang saya miliki saat ini?
5. Ketika saya mengajar, di mana atau pada bagian mana saya merasa kreatif? Mengapa?

F. ASESMEN PENILAIAN

Rubik Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Jumlah Benar	Skor
1			
2			
3			
4			
5			
	Dst…		

Penilaian Pengetahuan dengan format penilaian sebagai berikut:

- Jumlah soal: 30
- Bentuk Instrumen: tes pilihan ganda
- Soal: terlampir
- Bobot skor setiap soal
    a) Benar: 1
    b) Salah: 0

1. Skor maksimal: 30

Rumus:

Skor: Skor Max × 100

Rubik Keterampilan

Skor	**Sangat Baik 91-100**	**Baik 81-90**	**Cukup 71-80**	**Butuh Perbaikan 10-70**
Kriteria Penlilaian	Menggunakan teknologi AR dan mempresentasikan dengan sangat baik, lancar, dan kreatif.	Menggunakan teknologi AR dan mempresentasikan dengan baik tetapi kurang kreatif.	Menggunakan teknologi AR dengan bantuan dan mempresentasikan dengan banyak kekurangan.	Tidak mampu menggunakan teknologi AR atau tidak mempresentasikan hasil.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

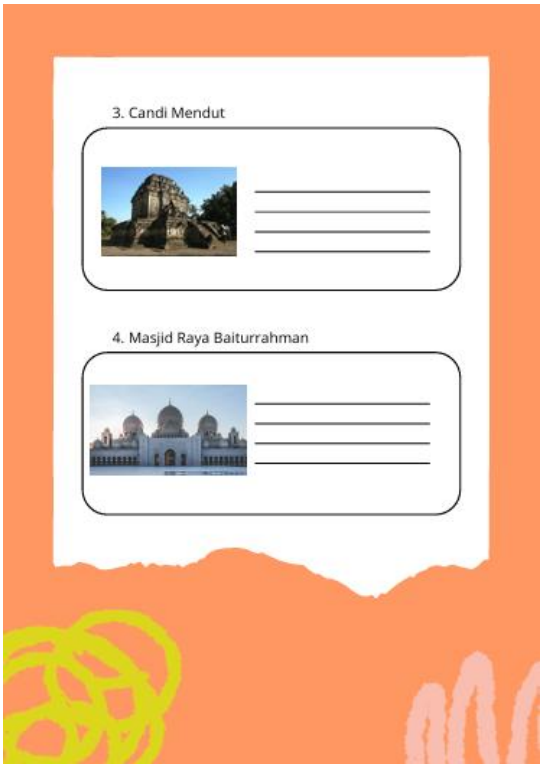
Peserta didik dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti pembelajaran dengan pengayaan.

Remedial

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

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK



B. SOAL EVALUASI

Nama : ……..…

No. Absen : …….....

Kelas : IV

Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat untuk melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari adalah….

   A. Suku
   B. Sejarah
   C. Kearifan lokal
   D. Nenek moyang

2. Kota atau kabupaten maupun provinsi tempat tinggal kita selalu mengalami perubahan. Berikut ini bukan bukti sebuah daerah dapat berkembang yaitu….

   A. Dari hutan menjadi pemukiman warga

   B. Semakin banyak rumah masyarakat

   C. Dibangunnya gedung perkantoran

   D. Banyak sawah di desa yang selalu sama

3. Perhatikan peninggalan berikut!

   1) Kaligrafi

   2) kitab Sutasoma

   3) Keraton

   4) Arca

   Peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Hindu dan Budha ditunjukkan oleh nomor....

   A. 1 dan 2

   B. 1 dan 3

   C. 2 dan 3

   D. 3 dan 4

4. Pernyataan yang benar tentang maksudnya Hindu-Budha ke Indonesia adalah….

   A. Biksu yang beragama Budha dari Cina mengawali datangnya ajaran Budha ke Indonesia

   B. Hindu-Budha di bawa oleh para pendeta dari Tibet

   C. Para Pendeta Brahmana dari India sebagian besar membawa budaya Hindu-Budha ke Indonesia

   D. Para pedagang dari Cina yang membawa pengaruh budaya Hindu-Budha

5. Bangunan yang dibuat dengan tujuan untuk memuliakan seseorang yang telah mati yang berasal dari keluarga raja atau orang terkemuka adalah….
   A. Candi
   B. Arca
   C. Seni ukir
   D. Karya sastra

6. Perhatikan gambar berikut ini!

   Patung pada gambar ini menunjukkan bahwa kerajaan tersebut bercorak....
   A. Hindu
   B. Islam
   C. Budha
   D. Kristen

7. Perhatikan gambar berikut ini!

Candi tersebut dibangun pada masa kejayaan Kerajaan....
A. Sriwijaya
B. Majapahit
C. Tarumanegara
D. Mataram Kuno

8. Salah satu upaya yang dapat dilakukan agar sejarah terus dikenal hingga generasi berikutnya yaitu….

   A. Menyimpan peninggalan sejarah di gudang pribadi

   B. Menjaga dan merawat situs peninggalan sejarah

   C. Mengecat dan memperindah peninggalan sejarah

   D. Memperjual belikan peninggalan se jarah

9. Untuk dapat menghargai peninggalan sejarah, kita terlebih dahulu kita wajib memahami….

   A. Guru sejarah

   B. Peristiwa sejarah

   C. Pelajaran sejarah

   D. Jenis peninggalan sejarah

10. Perhatikan daftar kerajaan berikut!

    1) Tarumanegara
    2) Kutai
    3) Samudera Pasai
    4) Demak
    5) Majapahit

Yang termasuk kerajaan Hindu-Budha adalah….

A. 1,2, dan 3

B. 1,2, dan 5

C. 2,3, dan 4

D. 3,4, dan 5

Paraf Guru	**Paraf Orang Tua**

BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

Bahan Bacaan Guru

Jauh sebelum menjadi Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) seperti saat ini, Indonesia juga berawal dari kehidupan manusia purba. Periodisasi Sejarah Indonesia berawal dari zaman Praaksara hingga pasca reformasi. Berikut periodisasi Sejarah Indonesia:

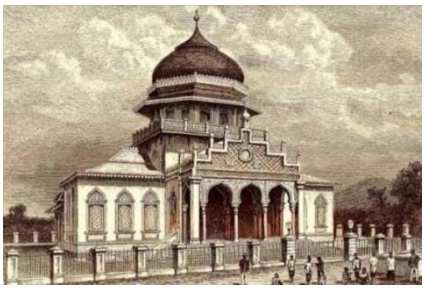
1. Kerajaan Hindu-Buddha

Periode kerajaan Hindu-Buddha berlangsung dari abad ke-5 Masehi ketika muncul kerajaan Kutai Kertanegara di lembah sungai Mahakam, Kalimantan Timur. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 10 abad. Periode sejarah kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia berakhir ketika kerajaan Majapahit runtuh pada tahun 1478 Masehi.

2. Kerajaan Islam

Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berlangsung dari abad ke-13 Masehi ketika muncul Kesultanan Samudra Pasai di pesisir utara Sumatera. Periode ini berlangsung kurang lebih selama 5 abad. Periode sejarah kerajaan Islam di Indonesia berakhir ketika bangsa Barat

berhasil menaklukkan kerajaan Islam di Indonesia



Pada topik ini peserta didik akan mengenal daerah tempat tinggalnya melalui sejarah dan tokoh-tokoh daerah, serta mengidentifikasi perkembangan yang terjadi di daerah tempat tinggalnya. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melalui pengamatan menggunakan media augmented reality yang akan menggabungkan dunia nyata dengan dunia digital, sehingga bisa

memperkenalkan bangunan peninggalan sejarah seperti candi. Dengan ini akan melatih kemampuan observasi dan pengamatan peserta didik. Setelah itu, kegiatan gelar wicara akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik. Kegiatan ini dilakukan untuk memberi peserta didik cara lain untuk mendapatkan informasi selain dari guru atau buku. Dari informasi yang mereka peroleh, peserta didik akan belajar berdiskusi, dan guru dapat membantu dengan memperkuat pemahaman dan meluruskan miskonsepsi.

Bahan Bacaan Peserta Didik

Pernahkah Anda mendengar istilah "sejarah"? Apa arti sejarah? Semua orang di sekitar Anda dan Anda pasti memiliki kisah masa lalu. Begitu juga dengan wilayah tempat tinggal Anda. Sejarah adalah cerita tentang berbagai peristiwa masa lalu.

Coba ingat masa kecil Anda. Apakah kondisi rumah Anda saat ini sebanding dengan sebelumnya? Apakah rumah-rumah tetangga dahulu masih sama dengan sekarang? Bagaimana dengan sekitarnya? Apakah kondisi lingkungan sekitar rumah kalian tetap sama?.

Setidaknya, tempat tinggal kalian pasti sudah menjadi lebih padat. Ini menunjukkan kemampuan sebuah wilayah untuk berkembang. Tempat tinggal kalian pun selalu berubah. Situasi saat ini berbeda dari sebelumnya. Jumlah penduduknya tidak sebanyak sebelumnya. Kemungkinan besar lingkungannya saat ini juga berbeda dari sebelumnya.

Mari Mencari Tahu

Apakah Anda tahu bahwa pengaruh dari kemajuan kerajaan-kerajaan lama merupakan salah satu komponen kemajuan wilayah Anda? Apakah kalian tahu bahwa setelah sistem pemerintahan kerajaan berkemhang, rakyat Indonesia baru mengenal aksara?

Sebelum menjadi NKRI, wilayah Indonesia adalah bagian dari banyak kerajaan. Selain itu, kerajaan-kerajaan ini berkontribusi pada kemajuan Indonesia sebagai negara.

Kerajaan-kerajaan di Nusantara

Kerajaan-kerajaan yang pernah berkembang di Nusantara, dipengaruhi oleh tiga corak budaya, yakni Hindu, Buddha, dan Islam.

Kerajaan Bercorak Hindu-Buddha

Dari berbagai peninggalan yang ada, diketahui bahwa Hindu-Buddha masuk ke Indonesia karena

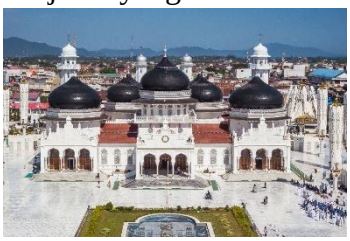
dibawa oleh para Pendeta Brahmana dan pedagang India. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Contoh kerajaan Bercorak Hindu-Buddha diantaranya adalah Kutai, Tarumanegara, Kalingga,

Mataram Hindu, Kediri, Singosari. Majapahit, Sriwijaya, Mataram Buddha

Kerajaan Bercorak Islam

Agama Islam masuk ke Indonesia melalui para pedagang yang berasal dari Arab, Persia, dan Gujarat. Waktu itu, kekuatan Kerajaan Majapahit dan Sriwijaya sudah mulai melemah. Kerajaan-kerajaan yang brada di bawah kekuasaan mereka mulai melepaskan diri dan raja-rajanya memeluk agama Islam. Setelah itu, bermunculan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.



Contoh kerajaan Bercorak Islam adalah Samudera Pasai, Aceh, Demak, Banten, Ternate, Tidore, Gowa.

BAHAN AJAR

Sejarah Daerah Tempat Tinggal Kita

Tahukah kalian bahwa daerah tempat tinggal kita punya cerita panjang dan menarik? Setiap daerah memiliki sejarahnya sendiri yang diceritakan turun-temurun. Hari ini, kita akan belajar tentang bagaimana daerah kita berkembang dari masa ke masa.

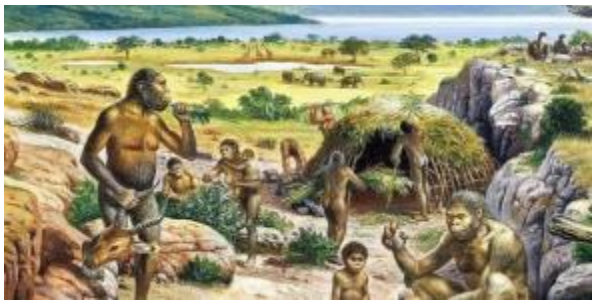
---

1. Masa Lalu: Awal Mula Berdirinya Daerah Kita

Dahulu kala, daerah kita masih berupa hutan lebat atau tanah kosong. Namun, seiring waktu, orang-orang mulai datang untuk tinggal di sini. Mereka membuka ladang, berburu, dan bercocok tanam. Beberapa dari mereka bahkan mendirikan perkampungan kecil.

wilayah kita mungkin telah dihuni oleh manusia purba. Mereka hidup berpindah-pindah, mencari makan dengan berburu dan meramu. Bukti-bukti keberadaan mereka dapat ditemukan melalui artefak-artefak kuno seperti alat-alat batu, sisa-sisa tulang hewan buruan, dan bahkan fosil manusia purba. Penemuan-penemuan ini memberikan gambaran tentang bagaimana manusia purba beradaptasi dengan lingkungan alam dan membentuk kelompok-kelompok kecil untuk bertahan hidup.

Seiring waktu, manusia mulai mengembangkan cara bercocok tanam dan beternak. Hal ini memungkinkan mereka untuk hidup menetap di suatu tempat dan tidak lagi bergantung sepenuhnya pada berburu dan meramu. Mereka mulai membuka lahan-lahan hutan untuk dijadikan ladang dan sawah. Dari sinilah muncul perkampungan-perkampungan kecil yang menjadi cikal bakal permukiman yang lebih besar di kemudian hari.



Perkampungan-perkampungan awal ini seringkali terletak di dekat sumber air seperti sungai atau laut. Air memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain sebagai sumber air minum dan irigasi untuk pertanian

Tahukah kalian, biasanya daerah yang dekat dengan sungai atau laut lebih dulu dihuni? Ini karena air memudahkan kehidupan sehari-hari, seperti memasak, mandi, dan mencari ikan.

2. Kedatangan Pedagang dan Pengaruh dari Luar

Setelah beberapa tahun, daerah kita mulai berkembang. Pedagang dari berbagai tempat datang membawa barang-barang seperti kain, rempah-rempah, dan alat-alat rumah tangga. Para pedagang ini juga membawa cerita baru, agama, dan budaya yang memperkaya kehidupan masyarakat kita.

Beberapa daerah bahkan menjadi pusat perdagangan karena posisinya yang strategis. Kalau daerah kita dulu menjadi pusat perdagangan, itu artinya daerah kita sudah terkenal sejak lama!

Contoh-contoh Pengaruh Pedagang Asing

(1) **Masuknya Agama Islam**: Agama Islam dibawa oleh pedagang Muslim dari Arab dan India, yang kemudian menyebar ke seluruh Nusantara.

(2) **Perkembangan Bahasa**: Bahasa Melayu, yang digunakan sebagai bahasa perdagangan, mengalami perkembangan pesat karena interaksi dengan pedagang asing.

(3) **Seni dan Arsitektur**: Pengaruh budaya asing terlihat dalam seni dan arsitektur bangunan-bangunan bersejarah di Indonesia, seperti masjid, keraton, dan rumah-rumah tradisional.

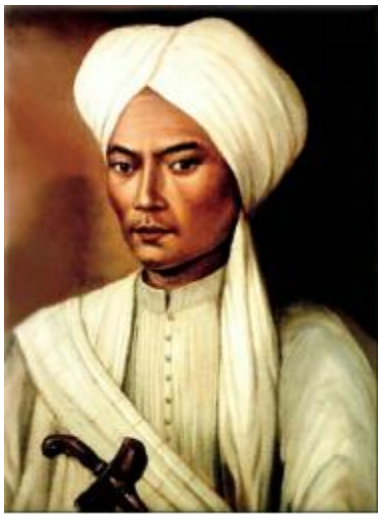
(4) **Teknologi**: Pedagang asing memperkenalkan teknologi baru seperti perahu layar, kompas, dan senjata api, yang mempengaruhi perkembangan maritim dan militer di Indonesia.

---

3. Masa Penjajahan

Seperti banyak daerah lain di Indonesia, daerah kita juga pernah dijajah oleh bangsa asing seperti Portugis, Belanda, Inggris, dan Jepang. Pada masa itu, orang-orang di sini bekerja keras dan berjuang untuk melindungi tanah airnya. Banyak pahlawan lokal dari daerah kita yang ikut melawan penjajah.

Salah satu pahlawan yang terkenal pada masa penjajahan Belanda adalah Pangeran Diponegoro. Pangeran Diponegoro adalah putra dari Sultan Hamengkubuwono III dan merupakan salah satu pahlawan nasional yang sangat berjasa dalam melawan penjajahan Belanda.



4. Kemerdekaan dan Perkembangan Daerah

Indonesia meraih kemerdekaannya pada tanggal 17 Agustus 1945 setelah berjuang melawan penjajahan Belanda selama berabad-abad. Perjuangan kemerdekaan Indonesia melibatkan banyak pahlawan dan tokoh penting yang berjuang untuk mewujudkan kemerdekaan bangsa. Setelah meraih kemerdekaan, Indonesia menghadapi berbagai tantangan dalam membangun negara dan mengembangkan daerah-daerahnya.

Setelah Indonesia merdeka, daerah kita mulai berkembang pesat. Jalan-jalan dibangun, sekolah-sekolah dibuka, dan tempat tinggal menjadi lebih nyaman. Orang-orang dari berbagai daerah datang untuk tinggal dan bekerja di sini.

Sekarang, kita bisa melihat bagaimana daerah kita berubah menjadi tempat yang ramai dan modern

Mengenal Sejarah Kerajaan-Kerajaan di Nusantara

Tahukah kalian bahwa sebelum Indonesia menjadi negara seperti sekarang, dulu ada banyak kerajaan besar yang berjaya di Nusantara? Kerajaan-kerajaan ini memiliki peran penting dalam membentuk sejarah bangsa kita. Yuk, kita pelajari beberapa di antaranya!

---

1. Kerajaan Sriwijaya (Sumatra)

Kerajaan Sriwijaya adalah kerajaan besar yang ada di Pulau Sumatra, tepatnya di daerah Palembang, Sumatra Selatan. Kerajaan ini dikenal sebagai pusat perdagangan dan agama Buddha di Asia Tenggara.

Pada masa kejayaannya, Sriwijaya menguasai jalur perdagangan di Selat Malaka. Banyak orang dari berbagai negara, seperti India dan Tiongkok, datang ke Sriwijaya untuk berdagang. Selain itu, para pelajar dari luar negeri juga datang untuk belajar agama Buddha.

Peninggalan terkenal: Candi Muaro Jambi dan prasasti-prasasti seperti Prasasti Kedukan Bukit.

(Candi Muaro)

---

2. Kerajaan Majapahit (Jawa Timur)

Kerajaan Majapahit adalah salah satu kerajaan terbesar di Nusantara. Kerajaan ini didirikan pada tahun 1293 dan mencapai puncak kejayaannya di bawah pemerintahan Raja Hayam Wuruk dan patihnya, Gajah Mada.

Gajah Mada terkenal dengan *Sumpah Palapa*-nya, di mana ia bertekad menyatukan seluruh Nusantara. Majapahit juga terkenal dengan seni, sastra, dan arsitektur yang indah.

Peninggalan terkenal: Candi Tikus, Gapura Wringin Lawang, dan Kitab Nagarakertagama.

(Candi Tikus)

---

3. Kerajaan Mataram Kuno (Jawa Tengah)

Kerajaan Mataram Kuno terletak di Jawa Tengah. Kerajaan ini dikenal dengan bangunan-bangunan candi yang megah, terutama yang berhubungan dengan agama Hindu dan Buddha. Salah satu peninggalan terbesar adalah Candi Borobudur, yang merupakan candi Buddha terbesar di dunia.

Selain itu, Candi Prambanan juga dibangun pada masa Kerajaan Mataram Kuno dan menjadi bukti kejayaan agama Hindu di Nusantara.

Peninggalan terkenal: Candi Borobudur dan Candi Prambanan.

4. Kerajaan Aceh (Nanggroe Aceh Darussalam)

Kerajaan Aceh adalah kerajaan Islam yang terletak di ujung Pulau Sumatra. Kerajaan ini berjaya pada abad ke-16 dan menjadi salah satu pusat penyebaran agama Islam di Nusantara. Aceh juga dikenal sebagai "Serambi Mekkah" karena banyak ulama besar lahir di sini.

Aceh memiliki armada laut yang kuat sehingga menjadi pusat perdagangan rempah-rempah, seperti lada, di Asia Tenggara.

Peninggalan terkenal: Masjid Raya Baiturrahman.

5. Kerajaan Ternate dan Tidore (Maluku)

Di wilayah timur Indonesia, terdapat Kerajaan Ternate dan Tidore yang terkenal sebagai penghasil rempah-rempah, seperti cengkih dan pala. Kedua kerajaan ini sering bekerja sama, tetapi kadang juga bersaing untuk menguasai perdagangan.

Kerajaan Ternate dan Tidore memainkan peran penting dalam perdagangan dunia pada masa itu. Banyak bangsa asing, seperti Portugis dan Spanyol, datang ke Maluku karena rempah-rempah.

Peninggalan terkenal: Benteng Tolukko dan tradisi budaya lokal.

Mengenal Peninggalan Masa Kerajaan Hindu-Buddha

Tahukah kalian bahwa Indonesia punya banyak candi yang indah dan bersejarah? Candi-candi ini adalah peninggalan dari masa kerajaan Hindu dan Buddha yang ada di Nusantara ratusan tahun yang lalu. Yuk, kita pelajari beberapa candi yang terkenal di Indonesia!

Apa Itu Candi?

Candi adalah bangunan kuno yang dibuat oleh nenek moyang kita pada masa kerajaan Hindu dan Buddha. Candi digunakan sebagai tempat ibadah, makam raja, atau untuk memperingati suatu peristiwa penting. Bentuknya unik, terbuat dari batu, dan penuh ukiran indah yang memiliki makna.

---

1. Candi Borobudur (Jawa Tengah)

Candi Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia. Candi ini dibangun oleh Dinasti Syailendra pada abad ke-8. Bentuknya seperti piramida berundak dengan banyak relief yang menceritakan ajaran Buddha. Di puncaknya, ada stupa besar yang dikelilingi oleh stupa-stupa kecil.

Candi Borobudur juga menjadi salah satu keajaiban dunia karena arsitekturnya yang megah dan detail ukirannya.

Fakta menarik: Jika dilihat dari atas, Candi Borobudur berbentuk seperti bunga teratai.

---

2. Candi Prambanan (Jawa Tengah)

Candi Prambanan adalah candi Hindu terbesar di Indonesia. Candi ini dibangun oleh Dinasti Sanjaya pada abad ke-9 untuk memuja Dewa Trimurti (Brahma, Wisnu, dan Siwa). Candi Prambanan memiliki arsitektur yang megah dengan tiga candi utama yang tinggi menjulang.

Relief di dinding Candi Prambanan menceritakan kisah Ramayana, sebuah cerita epik dari Hindu.

Fakta menarik: Legenda lokal menyebutkan bahwa Candi Prambanan dibangun dalam semalam oleh Bandung Bondowoso untuk Roro Jonggrang.

---

3. Candi Mendut (Jawa Tengah)

Candi Mendut adalah candi Buddha yang terletak tidak jauh dari Candi Borobudur. Di dalamnya terdapat patung Buddha besar yang sangat indah. Candi ini juga sering digunakan untuk upacara keagamaan umat Buddha hingga sekarang.

Fakta menarik: Di sekitar Candi Mendut, ada banyak relief yang menggambarkan cerita-cerita tentang kebaikan dan kebijaksanaan.

---

4. Candi Singosari (Jawa Timur)

Candi Singosari adalah peninggalan dari Kerajaan Singosari yang bercorak Hindu-Buddha. Candi ini diduga dibangun untuk menghormati Raja Kertanegara, raja terakhir dari Kerajaan Singosari. Arsitektur candi ini unik, dengan relief dan patung-patung yang menarik.

Fakta menarik: Di sekitar candi, ditemukan arca Dwarapala, yaitu patung penjaga pintu gerbang, yang ukurannya sangat besar.

---

5. Candi Penataran (Jawa Timur)

Candi Penataran adalah candi Hindu terbesar di Jawa Timur. Candi ini digunakan oleh Kerajaan Majapahit sebagai tempat pemujaan kepada Dewa Siwa. Candi ini memiliki banyak relief yang menceritakan kisah Mahabharata.

Fakta menarik: Candi Penataran menjadi tempat penting untuk berbagai upacara keagamaan pada masa Kerajaan Majapahit.

Mengenal Peninggalan Masa Kerajaan Islam di Indonesia

Tahukah kalian bahwa setelah masa kerajaan Hindu-Buddha, di Indonesia juga berdiri kerajaan-kerajaan Islam yang besar dan berpengaruh? Kerajaan-kerajaan ini meninggalkan banyak peninggalan yang masih bisa kita lihat sampai sekarang. Yuk, kita pelajari bersama!

Apa Itu Kerajaan Islam?

Kerajaan Islam adalah kerajaan yang memeluk agama Islam sebagai pedoman hidupnya. Kerajaan-kerajaan ini menyebarkan agama Islam di Nusantara melalui perdagangan, pernikahan, pendidikan, dan seni budaya. Peninggalan dari masa itu meliputi masjid, makam, istana, dan seni kaligrafi.

Peninggalan Masa Kerajaan Islam

1. Masjid Agung Demak (Jawa Tengah)

Masjid Agung Demak adalah salah satu masjid tertua di Indonesia. Masjid ini dibangun oleh Wali Songo, yaitu para ulama penyebar agama Islam di Jawa. Masjid ini merupakan pusat kegiatan agama pada masa Kerajaan Demak.

Masjid Agung Demak memiliki keunikan, yaitu tiang-tiangnya terbuat dari kayu dan dikenal dengan nama *soko tatal*, yang dibuat dari serpihan-serpihan kayu.

Fakta menarik: Di dalam masjid ini terdapat bedug kuno yang digunakan untuk mengingatkan waktu salat.

---

2. Makam Sunan Gunung Jati (Cirebon, Jawa Barat)

Sunan Gunung Jati adalah salah satu Wali Songo yang menyebarkan agama Islam di Jawa Barat. Makamnya terletak di Cirebon dan menjadi tempat ziarah bagi umat Islam. Makam ini dihiasi ornamen khas Islam dan Tiongkok, yang mencerminkan akulturasi budaya.

Fakta menarik: Di sekitar makam terdapat kaligrafi indah yang mengandung doa-doa Islami.

---

3. Istana Kesultanan Ternate dan Tidore (Maluku)

Kesultanan Ternate dan Tidore di Maluku adalah kerajaan Islam yang terkenal di bagian timur Indonesia. Peninggalan dari masa itu berupa istana atau kedaton yang masih berdiri hingga sekarang. Istana ini menjadi pusat pemerintahan dan kegiatan budaya pada masa kejayaannya.

Fakta menarik: Di istana terdapat mahkota kerajaan yang dihiasi bulu burung cendrawasih, yang menjadi simbol kekuasaan.

---

4. Masjid Raya Baiturrahman (Aceh)

Masjid Raya Baiturrahman adalah peninggalan dari Kesultanan Aceh. Masjid ini dibangun pada abad ke-17 dan menjadi pusat ibadah serta kegiatan keagamaan di Aceh. Bangunannya sangat megah dengan kubah besar dan kolam di halamannya.

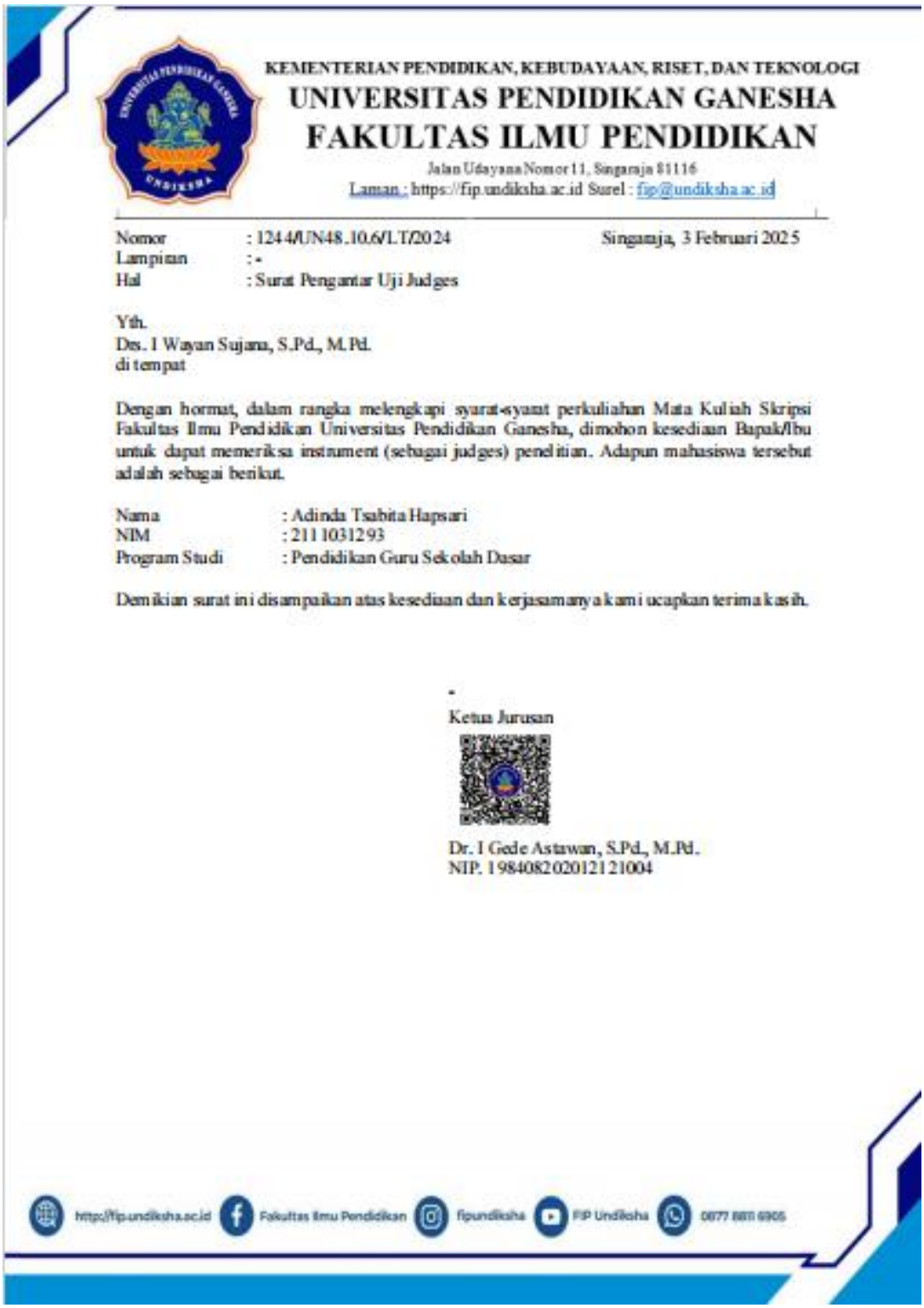
Fakta menarik: Masjid ini pernah selamat dari bencana tsunami pada tahun 2004, sehingga dianggap sebagai simbol kekuatan dan harapan.

5. Tradisi Tabot dan Seni Kaligrafi

Selain bangunan, masa kerajaan Islam juga meninggalkan tradisi dan seni. Salah satunya adalah seni kaligrafi, yaitu seni menulis huruf Arab yang indah. Tradisi keagamaan seperti Tabot di Bengkulu juga merupakan peninggalan budaya dari masa kerajaan Islam.

Fakta menarik: Kaligrafi sering ditemukan di masjid-masjid dan dinding istana sebagai hiasan.

Lampiran 06. Surat Pengantar Uji Judges Rancang Bangun



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 : 1244/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 3 Februari 2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Yth.
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
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 07. Angket Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN
(AHLI RANCANG BANGUN)

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan
Sasaran Program	:	Siswa Kelas IV SDN 18 Sesetan
Peneliti	:	Adinda Tsabita Hapsari
Pembimbing	:	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing I) Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)
Instansi	:	Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:	Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	:	Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

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

B. Penilaian Rancang Bangun Media Pembelajaran *Augmented Reality*

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Komponen Model Pengembangan ADDIE					
1.	Model pengembangan ADDIE sesuai dengan karakteristik produk *Augmented Reality*.	✓			
2.	Alasan pemilihan model pengembangan ADDIE yang tepat.	✓			
Komponen Tahapan Pengembangan Media					
3.	Tahapan-tahapan pengembangan produk *Augmented Reality* sudah sesuai dengan tahapan model pengembangan ADDIE.	✓			
4.	Tahapan-tahapan pengembangan produk *Augmented Reality* dijelaskan secara tepat.	✓			
Komponen Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
5.	Tahapan-tahapan pengembangan produk diuraikan dengan jelas dan terstruktur berdasarkan model pengembangan ADDIE.	✓			
6.	Proses pengembangan media *Augmented Reality* dilaksanakan secara praktis.		✓		
7.	Langkah-langkah pengembangan media *Augmented Reality* dilaksanakan secara berurutan.	✓			
Komponen Evaluasi Pembelajaran					
8.	Rancangan evaluasi media *Augmented Reality* sesuai dengan model pengembangan ADDIE.		✓		
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.		✓		
10.	Ketepatan pemilihan subjek uji coba yang terlibat dalam pengembangan *Augmented Reality* .	✓			

Lampiran 08. Validasi Ahli Rancang Bangun

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai rancang bangun media pembelajaran *Augmented Reality* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan" yang disusun oleh:

Nama : Adinda Tsabita Hapsari

NIM : 2111031293

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 11 November 2024
Validator/Ahli Rancang Bangun,

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 09. Surat Pengantar Uji Judges Ahli Isi atau Materi

EBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
NDIDIKAN GANESHA
MU PENDIDIKAN
ener 11, Singaraja 81116
a.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id

Singaraja, 3 Februari 2025

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU,BUDHA DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN
(AHLI ISI PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu,Budha dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan.
Sasaran Program	:	Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Sesetan
Peneliti	:	Adinda Tsabita Hapsari
Pembimbing	:	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing I) Didith Pramunditya Ambara, S.Psi., M.A. (Pembimbing II)
Instansi	:	Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:	Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	:	Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan", saya mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Isi Pembelajaran pada Media Pembelajaran *Augmented Reality* sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian isi pembelajaran. Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang kesesuaian isi pembelajaran media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran *Augmented Reality* tersebut untuk diimplementasikan pada muatan IPS materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia untuk kelas IV SDN 18 Sesetan.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan isi pembelajaran pada media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian isi pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

t perkuliahan Mata Kuliah Skripsi
:sha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu
elitian. Adapun mahasiswa tersebut

samanya kami ucapkan terima kasih.

an

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. Angket Uji Ahli Isi atau Materi

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Kurikulum					
1.	Kompotensi dasar sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓			
2.	Materi pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan indikator	✓			
3.	Materi pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
Materi					
4.	Materi yang disajikan sudah sesuai dengan sumber belajar.	✓			
5.	Tingkat kedalaman materi pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV.		✓		
6.	Kelengkapan materi sudah disajikan dengan baik dan jelas.		✓		
7.	Materi yang disajikan mampu menarik minat baca siswa.	✓			
8.	Materi pembelajaran yang disajikan sudah didukung dengan media yang tepat	✓			
9.	Ketepatan pemilihan materi yang mudah dipahami oleh siswa.	✓			
10.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam dengan konsep yang jelas		✓		
Tata Bahasa					
11.	Penggunaan bahasa yang tepat, baik dan benar.	✓			

Lampiran 11. Pernyataan Validasi Uji Ahli atau Isi

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 19591231 198403 1 010

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai dari segi isi pembelajaran *Augmented Reality* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu,Budha dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan" yang disusun oleh:

Nama : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 3 Februari 2025
Validator/Ahli Isi Pembelajaran

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19591231 198403 1 010

Lampiran 12. Surat Validasi Media Pembelajaran Produk 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 : 3011/UN48.10.6/LT/2024 Singaraja, 6 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 : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
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

Lampiran 13. Angket Ahli Desain Intruksional

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)

Judul Penelitian	:	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan
Sasaran Program	:	Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Sesetan
Peneliti	:	Adinda Tsabita Hapsari
Pembimbing	:	Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, 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

C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

1. Sebelum home sebaiknya ada cover depan yang berisi judul, sasaran, dan nama pengembang.
2. Pada Petunjuk, tanda Next (panah ke kanan) diganti keterangannya menjadi: Tombol Menuju Halaman Selanjutnya.
3. Selain penjelasan tentang tombol-tombol yang digunakan, pada petunjuk perlu dijelaskan secar singkat cara menggunakan media.
4. Penulisan tujuan pembelajaran sebaiknya menggunakan format ABCD.

D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

(Mohon diberi tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu).

Denpasar, 6 Maret 2025
Validator/Ahli Desain Instruksional,

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

Lampiran 14. Pernyataan Ahli Desain Intruksional

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan men
yang sesuai dengan penilaian Bapak/
dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Isi Pembelajaran

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Pembelajaran					
1.	Kompetensi dasar *Augmented Reality* saling sudah sesuai dengan materi pembelajaran		√		
2.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media *Augmented Reality* sesuai dengan Indikator.	√			
3.	Media *flipbook* memiliki panduan yang jelas		√		
4.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media *Augmented Reality* sesuai dengan tujuan pembelajaran	√			
Materi					
6.	Materi yang disajikan dalam media *Augmented Reality* tepat sebagai sumber belajar	√			
7.	Tingkat kedalaman materi pembelajaran sudah sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV.		√		
8.	Kelengkapan materi pada media *Augmented Reality* sudah disajikan dengan baik dan jelas.	√			
9.	Materi yang disajikan pada *Augmented Reality* mampu menarik minat siswa	√			
10.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media *Augmented Reality* didukung dengan media yang tepat	√			
11.	Ketepatan pemilihan materi pada media *Augmented Reality* mudah dipahami oleh siswa	√			
12.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam media *Augmented Reality* disajikan dengan konsep yang jelas		√		
Media					
11.	Ketepatan penyajian materi pada media *Augmented Reality* sudah jelas	√			
12.	Penggunaan ilustrasi atau contoh pada media *Augmented Reality* sudah jelas	√			
13.	Penggunaan media *Augmented Reality* dapat memotivasi siswa	√			
14.	Memicu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar siswa menggunakan animasi pada pembelajaran berlangsung	√			
15.	Kesesuaian Bahasa yang mudah dipahami oleh siswa	√			

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai dari segi desain instruksional media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan" yang disusun oleh:

Nama : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 6 Maret 2025
Validator/Ahli Desain Instruksional

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

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 15. Angket Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan

Sasaran Program : Siswa Kelas IV SD Negeri 18 Sesetan

Peneliti : Adinda Tesbita Haresari

A. Petunjuk

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Keterangan Skala:

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

B. Penilaian Produk Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek/Pertanyaan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
Tampilan Media					
1.	Gambar yang disajikan terlihat jelas dan sesuai dengan tulisan dalam media *Augmented Reality*	√			
2.	Ketepatan ukuran dan jenis huruf dalam media *Augmented Reality*	√			
3.	Suara pada media *Augmented Reality* sudah jelas	√			
4.	Kejelasan animasi pada media *Augmented Reality* sudah menarik		√		
Tujuan Pembelajaran					
5.	Indikator pembelajaran yang disajikan sudah sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran		√		
6.	Materi pembelajaran yang disajikan dalam *Augmented Reality* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran, indikator pembelajaran dan kompetensi dasar	√			
7.	Tujuan pembelajaran pada materi pembelajaran yang disajikan dalam *Augmented Reality* sesuai dengan format ABCD			√	
Strategi Media Pembelajaran					
8.	Materi yang disajikan pada media *Augmented Reality* sudah tepat		√		
9.	Penggunaan ilustrasi pada media *Augmented Reality* sudah sesuai	√			
10.	Pemberian umpan balik pada pengguna media *Augmented Reality*	√			
11.	Media yang disajikan micu ketertarikan dan keterlibatan sasaran belajar menggunakan animasi	√			
12.	Materi yang disesuaikan sudah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	√			
Evaluasi					
13.	Petunjuk pengerjaan soal pada media sudah sesuai		√		

Lampiran 16. Pernyataan Validasi Ahli Media

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai dari segi media pembelajaran pada media *Augmented Reality* pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan" yang disusun oleh:

Nama : Adinda Tsabita Hapsari
NIM : 2111031293
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 6 Maret 2025
Validator/Ahli Media Pembelajaran,

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

Lampiran 17. Angket Uji Perorangan

ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN

(UJI COBA PERORANGAN)

A. Identitas

Nama : Ikadek Deva Sudarma putra

No. Absen : 10

Kelas : IV

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen penilaian, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Semoga kedepannya saya lebih mengerti dan lebih paham, Sukses lah disini

Denpasar, 17 Maret 2025

Siswa,

Ikadek deva sudarma putra

	Skala Penilaian			
	4 SS	3 S	2 TS	1 STS
jaran *Augmented*		✓		
ran sudah jelas		✓		
media pembelajaran as	✓			
Augmented Reality		✓		
d Reality sudah nemahami materi		✓		
Augmented Reality	✓			
ilkan dalam media uai yang dipelajari		✓		
dah dapat menarik lajaran		✓		
a media sudah jelas	✓			
rsebut sudah sesuai n		✓		
dah mempermudah	✓			

(Siddiq, dkk 2020)

Lampiran 18. Angket Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PADA MATERI KEHIDUPAN SEJARAH PADA MASA KERAJAAN HINDU, BUDHA, DAN ISLAM DI INDONESIA KELAS IV SDN 18 SESETAN

(UJI COBA KELOMPOK KECIL)

A. Identitas

Nama : kadek artha dwipayana

No. Absen : 30

Kelas : IV/4

B. Petunjuk Penggunaan Angket

1. Lembar penilaian ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen penilaian, isilah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan baik.
4. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan.
5. Rentang skala setiap butir dalam penilaian menggunakan skala 4 dengan ketentuan sebagai berikut.

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

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan ditulis pada kolom yang telah disediakan.

C. Instrumen Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Aspek Media					
1.	Gambar pada media pembelajaran *Augmented Reality* sudah jelas		✓		
2.	Audio pada media pembelajaran sudah jelas	✓			
3.	Ukuran dan jenis huruf pada media pembelajaran *Augmented Reality* sudah jelas		✓		
4.	Gambaran nimasi pada media *Augmented Reality* sudah jelas	✓			
Aspek Materi					
5.	Penggunaan media *Augmented Reality* sudah mempermudah siswa dalam memahami materi		✓		
6.	Materi yang disajikan dalam *Augmented Reality* mudah dimengerti	✓			
7.	Penyajian materi yang ditampilkan dalam media *Augmented Reality* sudah sesuai yang dipelajari saat di sekolah			✓	
Aspek Strategi					
9.	Media *Augmented Reality* sudah dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran	✓			
Aspek Evaluasi					
11.	Petunjuk pengerjaan soal pada media sudah jelas		✓		
12.	Penyajian soal pada media tersebut sudah sesuai dengan materi yang dijelaskan		✓		
Aspek Manfaat					
13.	Media *Augmented Reality* sudah mempermudah proses pembelajaran di kelas			✓	

(Siddiq, dkk 2020)

D. Komentar dan Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut.

Pelajaran yang mudah dipelajari dan gambar yang sesuai

Denpasar, 17 Maret 2025

Siswa,

Adhi

Lampiran 19. Soal Uji Instrumen

TEST KOMPETENSI PENGETAHUAN
MUATAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS)

Satuan Pendidikan	**: Sekolah Dasar**
Muatan Materi	**: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**
Kelas/ Semester	**: IV (Lima)/ I (Ganjil)**
Tahun Ajaran	**: 2024/2025**
Kurikulum	**: Merdeka**
Jumlah Soal	**: 35 butir**

1. Para tokoh pahlawan memiliki nilai-nilai dan keyakinan yang membuatnya menjadi tokoh pahlawan yang berpengaruh dan berhasil membuat pergerakan perjuangannya. Salah satu sikap yang dimiliki para pahlawan dan dapat dikembangkan saat ini yaitu sikap….
   A. Ikut menjaga dan melestarikan budaya negara lain
   B. Peduli terhadap lingkungan tempat tinggal sendiri
   C. Budayakan anti korupsi mulai dari diri sendiri
   D. Tidak peduli lingkungan tempat tinggal

2. Saat ini kita tidak lagi harus berperang seperti cara para pahlawan yang berjuang merebut dan mempertahankan kemerdekaan, maka salah satu cara generasi muda masa kini untuk mengisi kemerdekaan adalah....
   A. Berpartisipasi dalam tingkat internasional
   B. Mempromosikan dan memajukan produk luar negeri
   C. Mengenalkan budaya asing kepada masyarakat Indonesia
   D. Tidak mau menghormati dan berbagi karena perbedaan suku

3. Perhatikan kegiatan berikut!
   1) Belajar dengan giat dan tekun
   2) Melanggar peraturan kelas
   3) Membantu teman yang sedang piket
   4) Berteman dengan teman yang satu desa saja

Perilaku pelajar yang mencerminkan sikap mempertahankan kemerdekaan ditunjukkan pada nomor...

A. 1 dan 2

B. 1 dan 3

C. 2 dan 4

D. 3 dan 4

4. Perhatikan kegiatan berikut!
   1) membantu teman yang ingin bolos sekolah
   2) Belajar dengan giat untuk meraih cita-cita
   3) Membantu korban bencana alam dengan menyisihkan uang saku
   4) Mengikuti kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah

   Perjuangan para pahlawan untuk memerdekakan bangsa Indonesia harus dimaknai oleh generasi penerus bangsa. contoh perilaku pelajar yang ikut membantu mempertahankan kemerdekaan bangsa ditunjukan pada nomor….

   A. 1,2, dan 3

   B. 1,2, dan 4

   C. 1,3, dan 4

   D. 2,3, dan 4

5. Kerajaan-kerajaan Hindu di Nusantara dipimpin oleh raja-raja yang memiliki sikap kepahlawanan, seperti Raja Hayam Wuruk dan Patih Gadjah Mada dari Majapahit, Raja Purnawarman dari Tarumanegara, dan Raja Mulawarman dari Kutai. Salah satu sikap kepahlawanan yang dapat diteladani dari para raja tersebut dalam kehidupan sehari-hari adalah....

   A. Berjuang dan bekerja keras demi kemajuan bangsa

   B. Mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan umum

   C. Menghindari tanggung jawab dalam menghadapi masalah

   D. Acuh tak acuh terhadap sejarah perjuangan bangsa

6. Bacalah cerita berikut dengan cermat!

   Di sebuah desa, terdapat seorang pemuda bernama Andi yang sangat mengagumi pahlawan nasional Indonesia, Soekarno. Ia sering membaca buku tentang perjuangan Soekarno dalam memerdekakan Indonesia. Suatu hari, Andi melihat teman-temannya terlibat dalam perkelahian. Ia teringat akan sikap Soekarno yang selalu mengedepankan dialog dan persatuan. Andi pun berusaha untuk menengahi dan mengajak teman-temannya untuk berdiskusi agar tidak terjadi konflik

   Dari cerita di atas, sikap Andi yang diteladani dari Soekarno adalah....
   A. Mengutamakan kekerasan untuk menyelesaikan masalah.
   B. Mendorong teman-temannya untuk berkelahi demi membela diri.
   C. Mengedepankan dialog dan persatuan dalam menyelesaikan konflik.
   D. Menjauh dari masalah dan tidak peduli dengan teman-temannya.

7. Nilai-nilai positif perjuangan para pahlawan yang patut di teladani adalah….

   A. tidak mau menghargai dan menghormati perbedaan

   B. memaksakan kehendak pribadi dan golongannya

   C. sikap menyerah dan tidak tahan penderitaan akibat penjajahan

   D. sikap tenggang rasa, saling menghargai, dan saling menghormati

8. Perhatikan gambar berikut ini!

   Nilai utama yang dapat diteladani dari sikap tokoh dalam gambar tersebut….

   A. Sombong dan merasa lebih baik dari orang lain

   B. Memberikan inspirasi dan membimbing masyarakat untuk maju

   C. Menjauh dari masyarakat dan hanya fokus pada kepentingan pribadi

   D. Menghindari tanggung jawab sebagai pemimpin

9. Pangeran Diponegoro adalah seorang pahlawan nasional yang berasal dari Yogyakarta. Bentuk sikap kepahlawanan beliau antara lain adalah ….
   A. Gigih berjuang mengejar gelar raja
   B. Pantang mundur menantang tentara Jepang
   C. Rela berkorban demi kemenangan Belanda
   D. Gagah berani memimpin rakyat melawan Belanda

10. Pahlawan nasional merupakan sosok yang memiliki jiwa kepemimpinan, keberanian, serta pengorbanan demi kepentingan bangsa dan negara. Mereka berjuang dengan berbagai cara, baik melalui perjuangan fisik maupun pemikiran, untuk memperjuangkan kemerdekaan serta kesejahteraan rakyat.
    Dari nilai-nilai perjuangan para pahlawan nasional, sikap yang dapat kita teladani dalam kehidupan sehari-hari adalah….
    A. Mengutamakan kepentingan pribadi di atas kepentingan bersama karena kehidupan saat ini lebih kompetitif
    B. Berani berkorban demi kepentingan orang lain dan selalu mengutamakan persatuan serta kesatuan
    C. Menghindari tantangan dan kesulitan agar tidak mengalami penderitaan seperti yang dialami para pahlawan
    D. Hanya menghormati pahlawan pada hari-hari besar nasional tanpa menerapkan nilai perjuangan mereka dalam kehidupan sehari-hari

11. Di wilayah Indonesia yang sekarang kita diami, dulu berdiri kerajaan-kerajaan. Kerajaan-kerajaan tersebut ada yang bercorak Hindu, Buddha, dan ada juga yang bercorak Islam. Berikut yang **tidak** termasuk peninggalan sejarah dari kerajaan bercorak Hindu-Buddha adalah…
    A. Prasasti
    B. Candi
    C. Masjid
    D. Istana

12. Perhatikan gambar berikut ini!

Salah satu nama tokoh pada gambar di atas yang dianggap berhasil membawa Majapahit pada masa kejayaan adalah….

A. Jayanegara
B. Raden Patah
C. Purnawarman
D. Hayam Wuruk

13. Perhatikan gambar berikut ini!

Bangunan pada gambar tersebut merupakan peninggalan bersejarah dari kerajaan Islam yang bernama….

A. kerajaan Samudera Pasai
B. Kerajaan Demak
C. Kerajaan Banten
D. Kerajaan Aceh

14. Perhatikan peninggalan berikut!

1) Candi Borobudur
2) Candi Prambanan
3) Masjid Agung Demak
4) Kitab Sutasoma

Peninggalan sejarah yang berasal dari Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia ditunjukan oleh nomor….

A. 1,2, dan 4

B. 1,2, dan 3

C. 2,3, dan 4

D. 1,3 dan 4

15. Perhatikan peninggalan berikut!
    1) kaligrafi
    2) keraton
    3) kitab Sutasoma
    4) arca

    Peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Hindu dan Buddha ditunjukkan oleh nomor....

    A. 1 dan 2
    B. 2 dan 3
    C. 3 dan 4
    D. 1 dan 4

16. Perhatikan perubahan berikut!
    1) Banyak penduduk yang memeluk agama Hindu dan buddha
    2) Masyarakat Nusantara dapat menulis dan membaca menggunakan Bahasa Inggris
    3) Masyarakat Nusantara mengenal system kerajaan yang pemimpinnya diwariskan secara turun temurun
    4) Munculnya bangunan-bangunan seperti surau, masjid, dan Menara untik azan

    Bangsa Gujarat (india) masuk ke wilayah Nusantara untuk keperluan berdagang. Kerja sama dengan Bangsa Gujarat menimbulkan perubahan bagi kehidupan masyarakat Nusantara ditunjukan oleh nomor....

    A. 1 dan 2

    B. 1 dan 3

    C. 2 dan 3

    D. 3 dan 4

17. **Perhatikan gambar berikut ini!**

Patung yang terlihat pada gambar di atas merupakan simbol dari kerajaan….

A. Kerajaan Majapahit

B. Kerajaan Sriwijaya

C. Kerajaan Mataram

D. Kerajaan Hindu-Buddha

18. Perhatika gambar berikut!

Berikut ini merupakan kerajaan bercorak Hindu tertua di Indonesia yang bernama kerajaan....

A. Tarumanegara
B. Kutai
C. Majapahit
D. Samudra Pasai

19. Perhatikan aspek berikut!

1) Banyak masjid yang arsitekturnya perpaduan antara budaya Hindu, Buddha, dan Islam
2) Candi Prambanan merupakan warisan kebudayaan kerajaan Islam yang ramai dikunjungi wisatawan
3) Sekitar 80% penduduk Indonesia memeluk agama Islam

4) Masyarakat Indonesia fasih berbahasa Arab

Setelah memasuki abad ke-10 sampai abad ke-12, kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu maupun Buddha di Indonesia mulai mengalami kehancuran. Hali itu disebabkan terjadinya perang saudara untuk saling memperebutkan kekuasaan. Seiring dengan masuknya pedagang-pedagang dari Timur Tengah, muncul kerajaan islam di Nusantara. Bukti adanya pengaruh agama Islam bagi kehidupan masa lalu hingga sekarang dapat ditunjukan dari nomor….

A. 1 dan 2

B. 1 dan 3

C. 2 dan 3

D. 3 dan 4

20. **Perhatikan gambar berikut ini!**

Gambar pada bagian relief candi tersebut menceritakan tentang….

A. Kehidupan sehari-hari

B. Dongeng

C. Cerita tentang dewa-dewi

D. Gambar hewan peliharaan

21. Perhatikan peninggalan berikut!

1) Candi Borobudur
2) Istana Maemun
3) Kitab Pararaton
4) Candi Muara Takus

Selain kaya akan keragaman budaya, Indonesia juga memiliki peninggalan bersejarah yang dapat menarik minat wisatawan dalam negeri maupun luar

negeri. Salah satu peninggalan bersejarah dari masa kerajaan Hindu-Buddha ditunjukan oleh nomor….

A. 1 dan 2

B. 1 dan 4

C. 2 dan 3

D. 3 dan 4

22. Pada abad ke-15 hingga ke-16, agama Islam berkembang pesat di Nusantara, ditandai dengan berdirinya kerajaan-kerajaan Islam yang berpengaruh. Salah satu kerajaan Islam yang pernah berkuasa di Indonesia pada periode tersebut dan berperan penting dalam penyebaran agama Islam di Pulau Jawa adalah....

A. Majapahit

B. Demak

C. Sriwijaya

D. Kediri

23. Perhatikan gambar berikut!

Bangunan pada gambar tersebut merupakan peninggalan bersejarah dari kerajaan Hindu yang bernama....

A. Kerajaan Kutai

B. Kerajaan Tarumanegara

C. Kerajaan Mataram Kuno

D. Kerajaan Kediri

24. Perhatikan faktor-faktor berikut!

1) Perdagangan yang dilakukan oleh para pedagang Muslim
2) Adanya misi dakwah dari para ulama

3) Penaklukan militer oleh kerajaan Islam
4) Perkawinan antara raja-raja lokal dengan keluarga Muslim

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyebaran agama Islam di Indonesia ditunjukan oleh nomor….

A. 1,2, dan 3
B. 1,2, dan 4
C. 1,3, dan 4
D. 2,3, dan 4

25. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Agar generasi mendatang dapat memahami budaya dan sejarah nenek moyang
2) Untuk meningkatkan pariwisata dan ekonomi lokal
3) Agar peninggalan sejarah tidak menjadi tempat sampah
4) Untuk menghindari kerusakan yang disebabkan oleh bencana alam

Pada pernyataan di atas, alasan utama kita perlu menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah ditunjukan oleh nomor....

A. 1,2, dan 3
B. 2,3, dan 4
C. 1,3, dan 4
D. 1,2, dan 4

26. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Meningkatkan rasa cinta tanah air dan identitas budaya
2) Menyebabkan konflik antar generasi
3) Menjadi sumber pendidikan dan penelitian
4) Mengurangi keragaman budaya

Manfaat dari melestarikan peninggalan sejarah bagi masyarakat ditunjukan oleh nomor....

A. 1 dan 2
B. 1 dan 3
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4

27. Tempat-tempat bersejarah di Indonesia, seperti candi atau keraton, sering didatangi banyak wisatawan. keuntungan paling penting dari tempat wisata itu untuk orang-orang yang tinggal di dekatnya adalah....
    A. Tempat untuk santai dan melepas penat.
    B. Menambah uang untuk negara dari turis yang datang.
    C. Membuat orang-orang di sekitar tempat wisata berjualan sehingga dapat meningkatkan perekonomian
    D. Membuat lingkungan jadi bising karena banyak pengunjung yang datang.

28. Perhatikan upaya berikut!
    1) Tidak mencoret-coret benda peninggalan bersejarah
    2) Menuliskan nama dan menggambar di arca bersejarah
    3) Turut menjaga kebersihan dan keutuhan situs bersejarah
    4) Mengadakan upacara atau budaya peninggalan sejarah di lingkungan sekitar

    Peninggalan sejarah amat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian peninggalan sejarah ditunjukan oleh nomor....
    A. 1, 2, dan 3
    B. 1, 2, dan 4
    C. 1, 3, dan 4
    D. 2, 3, dan 4

29. Perhatikan gambar berikut ini!

Mengapa pameran sejarah seperti yang terlihat pada gambar di atas penting untuk diadakan….

A. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah
B. Untuk mengabaikan peninggalan sejarah yang ada
C. Untuk menarik minat generasi muda terhadap sejarah
D. Untuk mengurangi kerusakan pada peninggalan sejarah

30. Dalam diskusi kelompok, saya dan teman-teman diberikan tugas untuk menganalisis peran masyarakat dalam menjaga warisan budaya. Berdasarkan analisismu, tindakan yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan peninggalan sejarah **kecuali**....

A. Mengikuti kegiatan sosial seperti gotong royong membersihkan situs sejarah
B. Mengajarkan nilai-nilai sejarah kepada generasi muda melalui pendidika cerita
C. Mengembangkan teknologi dan media untuk memperkenalkan sejarah masyarakat luas
D. Menggunakan peninggalan sejarah untuk kepentingan pribadi agar lebih bermanfaat

31. Perhatikan dampak berikut!

1) Meningkatnya jumlah wisatawan karena situs terlihat lebih unik
2) Berkurangnya nilai budaya dan ekonomi dari tempat tersebut
3) Hilangnya bukti sejarah yang dapat dipelajari oleh generasi mendatang
4) Tidak ada dampak yang signifikan karena masih banyak peninggalan sejarah lainnya

Sebuah situs bersejarah mulai mengalami kerusakan karena banyak wisatawan yang tidak bertanggung jawab. Berikut dampak jangka panjang yang bisa terjadi jika situs ini terus dibiarkan rusak ditunjukan oleh nomor....

A. 1 dan 2

B. 1 dan 4

C. 2 dan 3

D. 3 dan 4

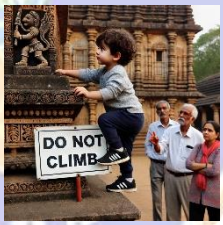
32. Sebuah museum menghadapi masalah kerusakan, di mana beberapa pengunjung merusak koleksi artefak dengan mencoret-coret atau menyentuh benda rapuh. Berikut ini cara terbaik untuk mencegah hal ini terjadi di masa depan **kecuali**....

A. Menyediakan area khusus bagi pengunjung untuk berekspresi tanpa merusak benda sejarah
B. Memasang kamera pengawas dan memperketat pengamanan museum
C. Mengadakan program edukasi bagi pengunjung tentang pentingnya menjaga artefak sejarah
D. Menutup museum agar lebih aman dari perusakan

33. Perhatikan gambar berikut!

(1)

(2)



(3)

(4)

Jika tidak dirawat, bangunan dan benda bersejarah bisa hancur akibat usia, cuaca, atau kerusakan manusia itu sendiri dan upaya yang bisa dilakukan untuk mencegah kerusakan peninggalan bersejarah yang benar ditunjukan pada nomor….

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

34. Pemerintah memiliki peran penting dalam pelestarian peninggalan sejarah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah….

A. Mengizinkan alih fungsi situs sejarah menjadi kawasan industri.

B. Menyediakan anggaran untuk restorasi dan konservasi peninggalan sejarah.

C. Menghancurkan bangunan tua agar tidak menghambat pembangunan.

D. Menjual benda-benda bersejarah ke luar negeri untuk mendapat keuntungan.

35. Para pahlawan nasional sangat bersemangat untuk mewujudkan Indonesia yang bebas dari penjajahan. Sebagai seorang siswa, sikap semangat tersebut bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara….

A. Semangat bertengkar dengan siswa di kelas lain

B. Semangat dalam meraih cita-cita dan harapan

C. Semangat balas dendam kepada negara penjajah

D. Semangat menjajah negara lain

Lampiran 20. Hasil Uji Instrumen

Nama :
Kelas : IV (empat)

KISI-KISI SOAL PILIHAN GANDA

1. Para tokoh pahlawan memiliki nilai-nilai dan keyakinan yang membuatnya menjadi tokoh pahlawan yang berpengaruh dan berhasil membuat pergerakan perjuangannya. Salah satu sikap yang dimiliki para pahlawan dan dapat dikembangkan saat ini yaitu sikap….
   A. Ikut menjaga dan melestarikan budaya negara lain
   B. Peduli terhadap lingkungan tempat tinggal sendiri
   C. Budayakan anti korupsi mulai dari diri sendiri
   D. Tidak peduli lingkungan tempat tinggal

2. Saat ini kita tidak lagi harus berperang seperti cara para pahlawan yang berjuang merebut dan mempertahankan kemerdekaan, maka salah satu cara generasi muda masa kini untuk mengisi kemerdekaan adalah....
   A. Berpartisipasi dalam tingkat internasional
   B. Mempromosikan dan memajukan produk luar negeri
   C. Mengenalkan budaya asing kepada masyarakat Indonesia
   D. Tidak mau menghormati dan berbagi karena perbedaan suku

3. Perhatikan kegiatan berikut!
   1) Belajar dengan giat dan tekun
   2) Melanggar peraturan kelas
   3) Membantu teman yang sedang piket
   4) Berteman dengan teman yang satu desa saja

   Perilaku pelajar yang mencerminkan sikap mempertahankan kemerdekaan ditunjukkan pada nomor...
   A. 1 dan 2
   B. 1 dan 3
   C. 2 dan 4
   D. 3 dan 4

4. Perhatikan kegiatan berikut!
   1) membantu teman yang ingin bolos sekolah
   2) Belajar dengan giat untuk meraih cita-cita
   3) Membantu korban bencana alam dengan menyisihkan uang saku
   4) Mengikuti kerja bakti membersihkan lingkungan sekolah

   Perjuangan para pahlawan untuk memerdekakan bangsa Indonesia harus dimaknai oleh generasi penerus bangsa. contoh perilaku pelajar yang ikut membantu mempertahankan kemerdekaan bangsa ditunjukan pada nomor….
   A. 1,2, dan 3
   B. 1,2, dan 4
   C. 1,3, dan 4
   D. 2,3, dan 4

5. Kerajaan-kerajaan Hindu di Nusantara dipimpin oleh raja-raja yang memiliki sikap kepahlawanan, seperti Raja Hayam Wuruk dan Patih Gadjah Mada dari Majapahit, Raja Purnawarman dari Tarumanegara, dan Raja Mulawarman dari Kutai. Salah satu sikap kepahlawanan yang dapat diteladani dari para raja tersebut dalam kehidupan sehari-hari adalah....
   A. Berjuang dan bekerja keras demi kemajuan bangsa
   B. Mementingkan kepentingan pribadi daripada kepentingan umum
   C. Menghindari tanggung jawab dalam menghadapi masalah
   D. Acuh tak acuh terhadap sejarah perjuangan bangsa

6. Bacalah cerita berikut dengan cermat!
   Di sebuah desa, terdapat seorang pemuda bernama Andi yang sangat mengagumi pahlawan nasional Indonesia, Soekarno. Ia sering membaca buku tentang perjuangan Soekarno dalam memerdekakan Indonesia. Suatu hari, Andi melihat teman-temannya terlibat dalam perkelahian. Ia teringat akan sikap Soekarno yang selalu mengedepankan dialog dan persatuan. Andi pun berusaha untuk menengahi dan mengajak teman-temannya untuk berdiskusi agar tidak terjadi konflik
   Dari cerita di atas, sikap Andi yang diteladani dari Soekarno adalah....
   A. Mengutamakan kekerasan untuk menyelesaikan masalah.
   B. Mendorong teman-temannya untuk berkelahi demi membela diri.
   C. Mengedepankan dialog dan persatuan dalam menyelesaikan konflik.
   D. Menjauh dari masalah dan tidak peduli dengan teman-temannya.

Dipindai dengan CamScanner

7. Nilai-nilai positif perjuangan para pahlawan yang patut di teladani adalah….
   A. tidak mau menghargai dan menghormati perbedaan
   B. memaksakan kehendak pribadi dan golongannya
   C. sikap menyerah dan tidak tahan penderitaan akibat penjajahan
   D. sikap tenggang rasa, saling menghargai, dan saling menghormati

8. Perhatikan gambar berikut ini!

   Nilai utama yang dapat diteladani dari sikap tokoh dalam gambar tersebut….
   A. Sombong dan merasa lebih baik dari orang lain
   B. Memberikan inspirasi dan membimbing masyarakat untuk maju
   C. Menjauh dari masyarakat dan hanya fokus pada kepentingan pribadi
   D. Menghindari tanggung jawab sebagai pemimpin

9. Pangeran Diponegoro adalah seorang pahlawan nasional yang berasal dari Yogyakarta. Bentuk sikap kepahlawanan beliau antara lain adalah ….
   A. Gigih berjuang mengejar gelar raja
   B. Pantang mundur menantang tentara Jepang
   C. Rela berkorban demi kemenangan Belanda
   D. Gagah berani memimpin rakyat melawan Belanda

10. Pahlawan nasional merupakan sosok yang memiliki jiwa kepemimpinan, keberanian, serta pengorbanan demi kepentingan bangsa dan negara. Mereka berjuang dengan berbagai cara, baik melalui perjuangan fisik maupun pemikiran, untuk memperjuangkan kemerdekaan serta kesejahteraan rakyat.
    Dari nilai-nilai perjuangan para pahlawan nasional, sikap yang dapat kita teladani dalam kehidupan sehari-hari adalah….
    A. Mengutamakan kepentingan pribadi di atas kepentingan bersama karena kehidupan saat ini lebih kompetitif
    B. Berani berkorban demi kepentingan orang lain dan selalu mengutamakan persatuan serta kesatuan
    C. Menghindari tantangan dan kesulitan agar tidak mengalami penderitaan seperti yang dialami para pahlawan
    D. Hanya menghormati pahlawan pada hari-hari besar nasional tanpa menerapkan nilai perjuangan mereka dalam kehidupan sehari-hari

11. Di wilayah Indonesia yang sekarang kita diami, dulu berdiri kerajaan-kerajaan. Kerajaan-kerajaan tersebut ada yang bercorak Hindu, Buddha, dan ada juga yang bercorak Islam. Berikut yang **tidak** termasuk peninggalan sejarah dari kerajaan bercorak Hindu-Buddha adalah…
    A. Prasasti
    B. Candi
    C. Masjid
    D. Istana

12. Perhatikan gambar berikut ini!

Salah satu nama tokoh pada gambar di atas yang dianggap berhasil membawa Majapahit pada masa kejayaan adalah....
A. Jayanegara
B. Raden Patah
C. Purnawarman
D. Hayam Wuruk

13. Perhatikan gambar berikut ini!

Bangunan pada gambar tersebut merupakan peninggalan bersejarah dari kerajaan Islam yang bernama....
A. kerajaan Samudera Pasai
B. Kerajaan Demak
C. Kerajaan Banten
D. Kerajaan Aceh

14. Perhatikan peninggalan berikut!
1) Candi Borobudur
2) Candi Prambanan
3) Masjid Agung Demak
4) Kitab Sutasoma

Peninggalan sejarah yang berasal dari Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia ditunjukan oleh nomor....
A. 1,2, dan 4
B. 1,2, dan 3
C. 2,3, dan 4
D. 1,3 dan 4

15. Perhatikan peninggalan berikut!
1) kaligrafi
2) keraton
3) kitab Sutasoma
4) arca

Peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Hindu dan Buddha ditunjukkan oleh nomor....
A. 1 dan 2
B. 2 dan 3
C. 3 dan 4
D. 1 dan 4

16. Perhatikan perubahan berikut!
1) Banyak penduduk yang memeluk agama Hindu dan buddha
2) Masyarakat Nusantara dapat menulis dan membaca menggunakan Bahasa Inggris
3) Masyarakat Nusantara mengenal system kerajaan yang pemimpinnya diwariskan secara turun temurun
4) Munculnya bangunan-bangunan seperti surau, masjid, dan Menara untik azan

Bangsa Gujarat (india) masuk ke wilayah Nusantara untuk keperluan berdagang. Kerja sama dengan Bangsa Gujarat menimbulkan perubahan bagi kehidupan masyarakat Nusantara ditunjukan oleh nomor....
A. 1 dan 2
B. 1 dan 3
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4

17. Perhatikan gambar berikut ini!

Patung yang terlihat pada gambar di atas merupakan simbol dari kerajaan....
A. Kerajaan Majapahit
B. Kerajaan Sriwijaya
C. Kerajaan Mataram
D. Kerajaan Hindu-Buddha

18. Perhatika gambar berikut!

Berikut ini merupakan kerajaan bercorak Hindu tertua di Indonesia yang bernama kerajaan....
A. Tarumanegara
B. Kutai
C. Majapahit
D. Samudra Pasai

19. Perhatikan aspek berikut!
1) Banyak masjid yang arsitekturnya perpaduan antara budaya Hindu, Buddha, dan Islam
2) Candi Prambanan merupakan warisan kebudayaan kerajaan Islam yang ramai dikunjungi wisatawan
3) Sekitar 80% penduduk Indonesia memeluk agama Islam
4) Masyarakat Indonesia fasih berbahasa Arab

Setelah memasuki abad ke-10 sampai abad ke-12, kerajaan-kerajaan yang bercorak Hindu maupun Buddha di Indonesia mulai mengalami kehancuran. Hali itu disebabkan terjadinya perang saudara untuk saling memperebutkan kekuasaan. Seiring dengan masuknya pedagang-pedagang dari Timur Tengah, muncul kerajaan islam di Nusantara. Bukti adanya pengaruh agama Islam bagi kehidupan masa lalu hingga sekarang dapat ditunjukan dari nomor....
A. 1 dan 2
B. 1 dan 3
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4

23. Perhatikan gambar berikut!

Bangunan pada gambar tersebut merupakan peninggalan bersejarah dari kerajaan Hindu yang bernama....

A. Kerajaan Kutai
B. Kerajaan Tarumanegara
C. Kerajaan Mataram Kuno
D. Kerajaan Kediri

24. Perhatikan faktor-faktor berikut!

1) Perdagangan yang dilakukan oleh para pedagang Muslim
2) Adanya misi dakwah dari para ulama
3) Penaklukan militer oleh kerajaan Islam
4) Perkawinan antara raja-raja lokal dengan keluarga Muslim

Faktor-faktor yang mempengaruhi penyebaran agama Islam di Indonesia ditunjuka oleh nomor….

A. 1,2, dan 3
B. 1,2, dan 4
C. 1,3, dan 4
D. 2,3, dan 4

25. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Agar generasi mendatang dapat memahami budaya dan sejarah nenek moyang
2) Untuk meningkatkan pariwisata dan ekonomi lokal
3) Agar peninggalan sejarah tidak menjadi tempat sampah
4) Untuk menghindari kerusakan yang disebabkan oleh bencana alam

Pada pernyataan di atas, alasan utama kita perlu menjaga dan melestarikan peninggalan sejarah ditunjukan oleh nomor....

A. 1,2, dan 3
B. 2,3, dan 4
C. 1,3, dan 4
D. 1,2, dan 4

26. Perhatikan pernyataan berikut!

1) Meningkatkan rasa cinta tanah air dan identitas budaya
2) Menyebabkan konflik antar generasi
3) Menjadi sumber pendidikan dan penelitian
4) Mengurangi keragaman budaya

Manfaat dari melestarikan peninggalan sejarah bagi masyarakat ditunjukan oleh nomor....

A. 1 dan 2
B. 1 dan 3
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4

27. Tempat-tempat bersejarah di Indonesia, seperti candi atau keraton, sering didatangi banyak wisatawan. keuntungan paling penting dari tempat wisata itu untuk orang-orang yang tinggal di dekatnya adalah....

A. Tempat untuk santai dan melepas penat.
B. Menambah uang untuk negara dari turis yang datang.
C. Membuat orang-orang di sekitar tempat wisata berjualan sehingga dapat meningkatkan perekonomian
D. Membuat lingkungan jadi bising karena banyak pengunjung yang datang.

28. Perhatikan upaya berikut!

1) Tidak mencoret-coret benda peninggalan bersejarah
2) Menuliskan nama dan menggambar di arca bersejarah
3) Turut menjaga kebersihan dan keutuhan situs bersejarah
4) Mengadakan upacara atau budaya peninggalan sejarah di lingkungan sekitar

Peninggalan sejarah amat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk menjaga kelestarian peninggalan sejarah ditunjukan oleh nomor....

A. 1, 2, dan 3
B. 1, 2, dan 4
C. 1, 3, dan 4
D. 2, 3, dan 4

29. Perhatikan gambar berikut ini!

Mengapa pameran sejarah seperti yang terlihat pada gambar di atas penting untuk diadakan….

A. Untuk meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang sejarah
B. Untuk mengabaikan peninggalan sejarah yang ada
C. Untuk menarik minat generasi muda terhadap sejarah
D. Untuk mengurangi kerusakan pada peninggalan sejarah

30. Dalam diskusi kelompok, saya dan teman-teman diberikan tugas untuk menganalisis peran masyarakat dalam menjaga warisan budaya. Berdasarkan analisismu, tindakan yang dapat dilakukan oleh masyarakat untuk melestarikan peninggalan sejarah **kecuali**....

A. Mengikuti kegiatan sosial seperti gotong royong membersihkan situs sejarah
B. Mengajarkan nilai-nilai sejarah kepada generasi muda melalui pendidikan dan cerita
C. Mengembangkan teknologi dan media untuk memperkenalkan sejarah kepada masyarakat luas
D. Menggunakan peninggalan sejarah untuk kepentingan pribadi agar lebih bermanfaat

31. Perhatikan dampak berikut!

1) Meningkatnya jumlah wisatawan karena situs terlihat lebih unik
2) Berkurangnya nilai budaya dan ekonomi dari tempat tersebut
3) Hilangnya bukti sejarah yang dapat dipelajari oleh generasi mendatang
4) Tidak ada dampak yang signifikan karena masih banyak peninggalan sejarah lainnya

Sebuah situs bersejarah mulai mengalami kerusakan karena banyak wisatawan yang tidak bertanggung jawab. Berikut dampak jangka panjang yang bisa terjadi jika situs ini terus dibiarkan rusak ditunjukan oleh nomor....

A. 1 dan 2
B. 1 dan 4
C. 2 dan 3
D. 3 dan 4

32. Sebuah museum menghadapi masalah kerusakan, di mana beberapa pengunjung merusak koleksi artefak dengan mencoret-coret atau menyentuh benda rapuh. Berikut ini cara terbaik untuk mencegah hal ini terjadi di masa depan **kecuali**....

A. Menyediakan area khusus bagi pengunjung untuk berekspresi tanpa merusak benda sejarah
B. Memasang kamera pengawas dan memperketat pengamanan museum
C. Mengadakan program edukasi bagi pengunjung tentang pentingnya menjaga Artefak sejarah
D. Menutup museum agar lebih aman dari perusakan

33. Perhatikan gambar berikut!

(1) (2) (3) (4)

Jika tidak dirawat, bangunan dan benda bersejarah bisa hancur akibat usia, cuaca, atau kerusakan manusia itu sendiri dan upaya yang bisa dilakukan untuk mencegah kerusakan peninggalan bersejarah yang benar ditunjukan pada nomor….

A. 1

B. 2

C. 3

D. 4

34. Pemerintah memiliki peran penting dalam pelestarian peninggalan sejarah. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah….

A. Mengizinkan alih fungsi situs sejarah menjadi kawasan industri.

B. Menyediakan anggaran untuk restorasi dan konservasi peninggalan sejarah.

C. Menghancurkan bangunan tua agar tidak menghambat pembangunan.

D. Menjual benda-benda bersejarah ke luar negeri untuk mendapat keuntungan.

35. Para pahlawan nasional sangat bersemangat untuk mewujudkan Indonesia yang bebas dari penjajahan. Sebagai seorang siswa, sikap semangat tersebut bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan cara….

A. Semangat bertengkar dengan siswa di kelas lain

B. Semangat dalam meraih cita-cita dan harapan

C. Semangat balas dendam kepada negara penjajah

D. Semangat menjajah negara lain

Lampiran 21. R tabel

Tabel Nilai r Product Moment

N	Taraf Signif		N	Taraf Signif		N	Taraf Signif	
	5%	10%		5%	10%		5%	10%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	**0,355**	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 22. Hasil Uji Validitas Butir Tes

No	Nama Siswa	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	soal 21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal 26	soal 27	soal 28	soal 29	soal 30	soal 31	soal 32	soal 33	soal 34	soal 35	Benar	Nilai
1.	I komang Sandhya andha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	97,14286
2.	I komang ananda kaylas julio	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	19	54,28571
3.	I gede bagus jaka sampurno	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14	40
4.	Ni kadek Rastini	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15	42,85714
5.	Ni kadek manik puspita dewi	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	14	40
6.	Ni made gaori andari putri	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16	45,71429
7.	Ni putu dian damayanti	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13	37,14286
8.	Ni kadek sri wahyuni	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12	34,28571
9.	kadek amy kineta kansania	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	42,85714
10.	komang trina widya sari	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	15	42,85714
11.	komang velen aliya putri	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	14	40
12.	kadek artha dwipaya	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	15	42,85714
13.	I kadek deva sudarma	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10	28,57143
14.	Aulia rima	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	15	42,85714
15.	kadek abdiel yeremia	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	22	62,85714
16.	christian geromi kutoma joma	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	77,14286
17.	dina ramadani fitri	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22	62,85714
18.	echi sian imanuel puteri	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	18	51,42857
19.	eylin elzira meha andung	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	26	74,28571
20.	farel satria kakak	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12	34,28571
21.	gsca manic raiditya riski	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	24	68,57143
22.	hizkia aumbu kodang	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	17,14286
23.	komang danan	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	22	62,85714
24.	khanzo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	25	71,42857
25.	Lia	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14	40
26.	marwa linai lukasi lekding	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	11	31,42857
27.	muhamad nizam maskati	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	18	51,42857
28.	najwa nurul husna	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	11	31,42857
29.	nayla muazana ulfa	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	12	34,28571
30.	rini yantiansyah suheumon	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	20	57,14286
31.	ronald ceristian dalo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	13	37,14286
32.	yuningsi jami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	100
33.	zee sheena amoka sinotang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	100
R hitung		0,479234	0,441452	0,424706	0,490844	0,354893	0,39073	0,355439	0,502044	0,339765	0,541621	0,39073	0,416212	0,496349	0,382235	0,484165	0,479234	0,430659	0,395735	0,367983	0,376541	0,372365	0,354893	0,39073	0,410772	0,592157	0,394771	0,348259	0,389517	0,496349	0,441452	0,380828	0,389517	0,360482	0,403743	0,372205		
R tabel		0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344	0,344		
		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Tidak Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

Lampiran 23. Hasil Uji Reliabilitas Test

No	Nama Siswa	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	soal 21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal 26	soal 27	soal 28	soal 29	soal 30	soal 31	soal 32	soal 33	soal 34	soal 35	Skor
1.	I komang Sandhya andha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34
2.	I komang ananda kaylas julio	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	19
3.	I gede bagus jaka sampurno	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14
4.	Ni kadek Rastini	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15
5.	Ni kadek manik puspita dewi	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	14
6.	Ni made gaori andari putri	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16
7.	Ni putu dian damayanti	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13
8.	Ni kadek sri wahyuni	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12
9.	kadek amy kineta kansania	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15
10.	komang trina widya sari	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	15
11.	komang velen aliya putri	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	14
12.	kadek artha dwipaya	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	15
13.	I kadek deva sudarma	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10
14.	Aulia rima	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	15
15.	kadek abdiel yeremia	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	22
16.	christian geromi kutoma joma	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
17.	dina ramadani fitri	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22
18.	echi sian imanuel puteri	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	18
19.	eylin elzira meha andung	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	26
20.	farel satria kakak	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
21.	gsca manic raiditya riski	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	24
22.	hizkia aumbu kodang	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6
23.	komang danan	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	22
24.	khanzo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	25
25.	Lia	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14
26.	marwa linai lukasi lekding	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	11
27.	muhamad nizam maskati	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	18
28.	najwa nurul husna	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	11
29.	nayla muazana ulfa	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	12
30.	rini yantiansyah suheumon	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	20
31.	ronald ceristian dalo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	13
32.	yuningsi jami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
33.	zee sheena amoka sinotang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
	Jumlah	14	13	18	17	13	15	16	20	15	17	15	18	19	18	18	19	22	23	19	19	17	20	18	19	11	25	18	20	19	13	17	13	12	11	13	
	k	35																																			
	k-1	34																																			
	p	0,40	0,37	0,51	0,49	0,37	0,43	0,46	0,57	0,43	0,49	0,43	0,51	0,54	0,51	0,51	0,54	0,63	0,66	0,54	0,54	0,49	0,57	0,51	0,54	0,31	0,71	0,51	0,57	0,54	0,37	0,49	0,37	0,34	0,31	0,37	
	q	0,60	0,63	0,49	0,51	0,63	0,57	0,54	0,43	0,57	0,51	0,57	0,49	0,46	0,49	0,49	0,46	0,37	0,34	0,46	0,46	0,51	0,43	0,49	0,46	0,69	0,29	0,49	0,43	0,46	0,63	0,51	0,63	0,66	0,69	0,63	
	pq	0,240	0,233	0,250	0,250	0,233	0,245	0,248	0,245	0,245	0,250	0,245	0,250	0,248	0,250	0,250	0,248	0,233	0,225	0,248	0,248	0,250	0,245	0,250	0,248	0,216	0,204	0,250	0,245	0,248	0,233	0,250	0,233	0,225	0,216	0,233	
	∑pq	8,431																																			
	Varians total	52,9375																																			
	KR 20	0,87																																			

Lampiran 24. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Tes

No	Nama Siswa	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	soal 21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal 26	soal 27	soal 28	soal 29	soal 30	soal 31	soal 32	soal 33	soal 34	soal 35	Skor
1.	I komang Sandhya andha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34
2.	I komang ananda kaylas julio	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	19
3.	I gede bagus jaka sampurno	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14
4.	Ni kadek Rastini	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15
5.	Ni kadek manik puspita dewi	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	14
6.	Ni made gaori andari putri	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16
7.	Ni putu dian damayanti	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13
8.	Ni kadek sri wahyuni	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	12
9.	kadek amy kineta kansania	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15
10.	komang trina widya sari	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	15
11.	komang velen aliya putri	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	14
12.	kadek artha dwipaya	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	15
13.	I kadek deva sudarma	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10
14.	Aulia rima	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	15
15.	kadek abdiel yeremia	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	22
16.	christian geromi kutoma joma	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	27
17.	dina ramadani fitri	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22
18.	echi sian imanuel puteri	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	18
19.	eylin elzira meha andung	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	26
20.	farel satria kakak	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	12
21.	gsca manic raiditya riski	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	24
22.	hizkia aumbu kodang	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6
23.	komang danan	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	22
24.	khanzo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	25
25.	Lia	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14
26.	marwa linai lukasi lekding	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	11
27.	muhamad nizam maskati	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	18
28.	najwa nurul husna	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	11
29.	nayla maazana ulfa	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	12
30.	rini yantiansyah suheumon	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	20
31.	ronald ceristian dalo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	13
32.	yuningsi jami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
33.	zee sheena amoka sinotang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35
	Jumlah Benar	14	13	18	17	13	15	16	20	15	17	15	18	19	18	18	19	22	23	19	19	17	20	18	19	11	25	18	20	19	13	17	13	12	11	13	
	Jumlah Siswa	33																																			
	Indeks Kesukaran	0,42	0,39	0,55	0,52	0,39	0,45	0,48	0,61	0,45	0,52	0,45	0,55	0,58	0,55	0,55	0,58	0,67	0,70	0,58	0,58	0,52	0,61	0,55	0,58	0,33	0,76	0,55	0,61	0,58	0,39	0,52	0,39	0,36	0,33	0,39	
	Keterangan	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	sedang	

Tingkat kesukaran	
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	mudah

Lampiran 25. Hasil Uji Daya Beda

No	Nama Siswa	soal 1	soal 2	soal 3	soal 4	soal 5	soal 6	soal 7	soal 8	soal 9	soal 10	soal 11	soal 12	soal 13	soal 14	soal 15	soal 16	soal 17	soal 18	soal 19	soal 20	soal 21	soal 22	soal 23	soal 24	soal 25	soal 26	soal 27	soal 28	soal 29	soal 30	soal 31	soal 32	soal 33	soal 34	soal 35	Skor	
1.	yuningsi jami	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	KELOMPOK ATAS
2.	zee sheena amoka sinotang	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
3.	I komang Sandhya andha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	34	
4.	christian geromi kutoma joma	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27	
5.	eylin elzira meha andung	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	26	
6.	khanzo	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	25	
7.	gsca manic raaditya riski	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	24	
8.	kadek abdiel yeremia	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	22	
9.	dina ramadani fitri	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	22	
10.	komang danan	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	22	
11.	rini yantiannyah suheumon	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	20	
12.	I komang ananda kaylas julio	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	19	
13.	echi sian imanuel puteri	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	18	
14.	muhamad nizam muskati	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	18	
15.	Ni made gaori andari putri	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16	
16.	Ni kadek Rastini	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	15	
17.	kadek amy kineta kansania	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	15	
18.	komang trina widya sari	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	15	
19.	kadek artha dwijnaya	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	15	
20.	Aulia rima	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	15	
21.	I gede bagus jaka sampurno	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14	KELOMPOK BAWAH
22.	Ni kadek manik puspita dewi	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	14	
23.	komang velen aliya putri	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	14	
24.	Lia	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14	
25.	Ni putu dian damayanti	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	13	
26.	ronald ceristian dalo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	13	
27.	Ni kadek sri wahyuni	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12	
28.	farel satria kakak	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	12	
29.	nayla muzana ulla	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	12	
30.	marwa linai lukasi lekding	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	11	
31.	najwa nurul husna	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	11	
32.	I kadek deva sudarma	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	10	
33.	hizkia aumbu kodang	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6	
Rata-rata atas		0,55	0,55	0,7	0,65	0,5	0,6	0,55	0,7	0,5	0,7	0,6	0,65	0,75	0,6	0,70	0,70	0,75	0,80	0,70	0,70	0,55	0,80	0,70	0,60	0,50	0,80	0,65	0,75	0,75	0,45	0,65	0,45	0,40	0,45	0,45		
Rata-rata bawah		0,23	0,15	0,31	0,31	0,23	0,23	0,38	0,46	0,38	0,23	0,23	0,38	0,31	0,46	0,31	0,38	0,54	0,54	0,38	0,38	0,46	0,31	0,31	0,54	0,08	0,69	0,38	0,38	0,31	0,31	0,31	0,31	0,31	0,15	0,31		
Daya Pembeda		0,32	0,40	0,39	0,34	0,27	0,37	0,17	0,24	0,12	0,47	0,37	0,27	0,44	0,14	0,39	0,32	0,21	0,26	0,32	0,32	0,09	0,49	0,39	0,06	0,42	0,11	0,27	0,37	0,44	0,14	0,34	0,14	0,09	0,30	0,14		
Keterangan		baik	sangat baik	baik	baik	cukup	baik	kurang baik	cukup	kurang baik	sangat baik	baik	cukup	sangat baik	kurang baik	baik	baik	cukup	cukup	baik	baik	kurang baik	sangat baik	baik	kurang baik	sangat baik	kurang baik	cukup	baik	sangat baik	kurang baik	baik	kurang baik	kurang baik	baik	kurang baik		

Kriteria Daya Pembeda	
0,40 atau lebih	Sangat Baik
0,30 - 0,39	Baik
0,20 - 0,29	Cukup, Perlu perbaikan
0,19 - kebawah	Kurang baik, perlu dibuang

Lampiran 26. Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*

SOAL PRE-TEST

Nama :

Kelas : IV

Mata Pelajaran : IPAS

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

1. Candi adalah bangunan peninggalan sejarah dari masa kerajaan Hindu-Buddha yang berfungsi sebagai….
   A. Tempat tinggal para raja
   B. Tempat peribadatan dan penyimpanan abu jenazah raja
   C. Gudang penyimpanan senjata perang
   D. Pusat perdagangan dan kegiatan ekonomi

2. Candi Borobudur merupakan peninggalan kerajaan Buddha yang dibangun oleh….
   A. Kerajaan Majapahit
   B. Dinasti Syailendra dari Kerajaan Mataram Kuno
   C. Kesultanan Demak
   D. Kerajaan Sriwijaya

3. Candi Prambanan dikenal sebagai candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun untuk memuja….
   A. Dewa Wisnu
   B. Dewa Siwa, Brahma, dan Wisnu (Trimurti)
   C. Raja Hayam Wuruk
   D. Pangeran Diponegoro

4. Candi-candi pada masa kerajaan Hindu-Buddha biasanya dihiasi dengan relief yang berfungsi untuk….
   A. Menggambarkan kehidupan para raja
   B. Menceritakan kisah-kisah keagamaan dan mitologi
   C. Menunjukkan kejayaan perdagangan Nusantara
   D. Menjadi simbol kekuatan militer kerajaan

5. Perhatikan gambar berikut!

   Relief yang ada di dinding Candi Prambanan tersebut menggambarkan kisah…
   A. Ramayana
   B. Perjalanan Laksamana Cheng Ho
   C. Sumpah Palapa Gajah Mada
   D. Kehidupan masyarakat modern

6. Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah…
   A. Kerajaan Sriwijaya
   B. Kerajaan Majapahit
   C. Kerajaan Demak
   D. Kerajaan Samudera Pasai

7. Salah satu peninggalan Kesultanan Aceh yang masih berdiri hingga sekarang adalah…
   A. Candi Borobudur
   B. Masjid Raya Baiturrahman
   C. Candi Prambanan
   D. Keraton Yogyakarta

8. Masjid Menara Kudus memiliki menara yang menyerupai bangunan candi. Hal ini menunjukkan…
   A. Pengaruh Hindu-Buddha dalam arsitektur Islam di Nusantara
   B. Islam berasal dari agama Hindu dan Buddha
   C. Masjid dibangun oleh Kerajaan Majapahit
   D. Masjid digunakan sebagai benteng pertahanan

9. Salah satu cara penyebaran agama Islam di Nusantara adalah melalui…
   A. Penjajahan oleh bangsa Eropa
   B. Perdagangan dan dakwah oleh para pedagang Muslim
   C. Perang besar melawan kerajaan Hindu-Buddha
   D. Pemaksaan kepada seluruh penduduk Nusantara

10. Sebelum kerajaan-kerajaan berdiri, masyarakat Indonesia hidup secara ….
   A. Berburu dan meramu
   B. Bertani dengan alat modern
   C. Berdagang dengan kapal besar
   D. Menggunakan teknologi canggih

11. Salah satu penyebab berkembangnya kerajaan-kerajaan di Indonesia adalah ….
   A. Banyaknya perang yang terjadi
   B. Hubungan perdagangan dengan negara lain
   C. Semua orang ingin hidup berpindah-pindah
   D. Masyarakat tidak mau bekerja

12. Salah satu bukti bahwa kerajaan-kerajaan dahulu memiliki sistem pemerintahan adalah ….
   A. Adanya raja yang memimpin kerajaan
   B. Semua rakyat hidup tanpa aturan
   C. Tidak ada hukum yang berlaku
   D. Semua orang bisa menjadi raja

13. Perhatikan peninggalan berikut!

    5) kaligrafi
    6) keraton
    7) kitab Sutasoma
    8) arca

    Peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Hindu dan Buddha ditunjukkan oleh nomor....

    E. 1 dan 2
    F. 2 dan 3
    G. 3 dan 4
    H. 1 dan 4

14. Perhatikan peninggalan berikut!

    5) Candi Borobudur
    6) Istana Maemun
    7) Kitab Pararaton
    8) Candi Muara Takus

    Selain kaya akan keragaman budaya, Indonesia juga memiliki peninggalan bersejarah yang dapat menarik minat wisatawan dalam negeri maupun luar negeri. Salah satu peninggalan bersejarah dari masa kerajaan Hindu-Buddha ditunjukan oleh nomor….

    A. 1 dan 2
    B. 1 dan 4
    C. 2 dan 3
    D. 3 dan 4

15. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan adalah

    A. Keraton
    B. Batu nisan
    C. Masjid
    D. Candi

SOAL POST-TEST

Nama :

Kelas : IV

Mata Pelajaran : IPAS

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

1. Bukti keberadaan manusia purba di daerah kita dapat ditemukan dalam bentuk….
   A. Cerita rakyat dan legenda
   B. Artefak seperti alat batu dan fosil manusia purba
   C. Bangunan modern dan prasasti digital
   D. Makam raja-raja kuno

2. Perkampungan awal manusia purba biasanya didirikan di daerah yang memiliki sumber daya alam yang mendukung kehidupan. Di lokasi manakah perkampungan awal biasanya didirikan….
   A. Pegunungan tinggi
   B. Hutan belantara
   C. Sumber air seperti sungai atau laut
   D. Padang pasir

3. Kedatangan para pedagang dari luar Nusantara membawa berbagai pengaruh terhadap kehidupan masyarakat setempat. Dan selain itu, pedagang dari luar Nusantara datang ke daerah kita membawa….
   A. Barang dagangan, budaya, dan agama baru
   B. Hewan langka untuk diternakkan
   C. Peta dan buku sejarah Nusantara
   D. Teknologi komputer dan mesin cetak

4. Candi Borobudur merupakan candi Buddha terbesar di dunia. Candi ini dibangun oleh…
   A. Raja Hayam Wuruk dari Kerajaan Majapahit
   B. Dinasti Syailendra dari Kerajaan Mataram Kuno
   C. Raja Balaputradewa dari Kerajaan Sriwijaya
   D. Sultan Agung dari Kerajaan Mataram Islam

5. Masjid Agung Demak merupakan salah satu peninggalan sejarah dari Kerajaan Demak yang dibangun oleh…
   A. Pedagang Arab yang datang ke Nusantara
   B. Para wali dari Wali Songo
   C. Raja Hayam Wuruk
   D. Sultan Hasanuddin

6. Salah satu alasan Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan adalah….
   A. Letaknya strategis di jalur perdagangan Selat Malaka
   B. Memiliki tambang emas terbesar di Nusantara
   C. Raja-rajanya dikenal sangat kaya dan dermawan
   D. Tidak ada kerajaan lain yang menguasai jalur perdagangan

7. Sumpah Palapa yang diucapkan oleh Gajah Mada memiliki tujuan untuk….
   A. Memerdekakan Indonesia dari penjajah
   B. Menyatukan seluruh Nusantara di bawah kekuasaan Majapahit
   C. Menyebarkan agama Islam di seluruh Nusantara
   D. Menjadi raja yang paling berkuasa di Jawa

8. Kerajaan yang terkenal dengan kejayaan maritim dan perdagangan rempah-rempah di Maluku adalah….
   A. Kerajaan Sriwijaya

B. Kerajaan Ternate dan Tidore

C. Kerajaan Demak

D. Kerajaan Singosari

9. Peninggalan bersejarah dari Kerajaan Majapahit yang masih ada hingga saat ini adalah…

   A. Masjid Raya Baiturrahman

   B. Benteng Tolukko

   C. Candi Tikus dan Gapura Wringin Lawang

   D. Prasasti Kedukan Bukit

10. Relief di Candi Prambanan menceritakan tentang kisah…

    A. Mahabharata

    B. Ramayana

    C. Sumpah Palapa

    D. Perjalanan Ibnu Batutah

11. Kerajaan Candi Prambanan sering dikaitkan dengan legenda Roro Jonggrang. Dalam legenda tersebut, candi ini disebut sebagai…

    A. Tempat pemujaan para wali

    B. Istana megah untuk para raja

    C. Seribu candi yang dibangun dalam semalam

    D. Tempat peristirahatan para biksu

12. Perhatikan gambar berikut!

Candi tersebut merupakan peninggalan dari kerajaan….

A. Sriwijaya

B. Majapahit

C. Mataram Kuno
D. Demak

13. Setelah Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945, pemerintah dan masyarakat berusaha membangun kembali daerah-daerah yang terdampak penjajahan. Salah satu upaya utama yang dilakukan dalam membangun dan mengembangkan daerah setelah kemerdekaan adalah….
    A. Membuka sekolah-sekolah dan membangun infrastruktur
    B. Meningkatkan perdagangan dengan bangsa asing
    C. Menghapus budaya lokal yang telah berkembang
    D. Mengurangi jumlah penduduk yang tinggal di daerah tersebut

14. Benteng Tolukko merupakan peninggalan Kerajaan yang dibangun oleh bangsa Portugis. Benteng Tolukko ini merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan….
    A. Majapahit
    B. Sriwijaya
    C. Ternate
    D. Mataram Kuno

15. Perhatikan gambar berikut!

    Tradisi Tabot yang masih dilakukan di Bengkulu merupakan peninggalan dari masa….
    A. Kerajaan Hindu-Buddha
    B. Kerajaan Islam
    C. Kolonial Belanda
    D. Zaman Kemerdekaan

Lampiran 27. Hasil Pelaksanaan *Pre-test*

SOAL PRE-TEST

Nama : [illegible]
Kelas : IV
Mata Pelajaran : IPAS

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

1. Candi adalah bangunan peninggalan sejarah dari masa kerajaan Hindu-Buddha yang berfungsi sebagai....
   - X A. Tempat tinggal para raja
   - B. Tempat peribadatan dan penyimpanan abu jenazah raja
   - C. Gudang penyimpanan senjata perang
   - D. Pusat perdagangan dan kegiatan ekonomi

2. Candi Borobudur merupakan peninggalan kerajaan Buddha yang dibangun oleh....
   - A. Kerajaan Majapahit
   - X Dinasti Syailendra dari Kerajaan Mataram Kuno
   - C. Kesultanan Demak
   - D. Kerajaan Sriwijaya

3. Candi Prambanan dikenal sebagai candi Hindu terbesar di Indonesia yang dibangun untuk memuja....
   - A. Dewa Wisnu
   - X Dewa Siwa, Brahma, dan Wisnu (Trimurti)
   - C. Raja Hayam Wuruk
   - D. Pangeran Diponegoro

4. Candi-candi pada masa kerajaan Hindu-Buddha biasanya dihiasi dengan relief yang berfungsi untuk....
   - A. Menggambarkan kehidupan para raja
   - X Menceritakan kisah-kisah keagamaan dan mitologi
   - C. Menunjukkan kejayaan perdagangan Nusantara
   - D. Menjadi simbol kekuatan militer kerajaan

5. Perhatikan gambar berikut!

Relief yang ada di dinding Candi Prambanan tersebut menggambarkan kisah...
- X Ramayana
- B. Perjalanan Laksamana Cheng Ho
- C. Sumpah Palapa Gajah Mada
- D. Kehidupan masyarakat modern

6. Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah...
   - X Kerajaan Sriwijaya
   - B. Kerajaan Majapahit
   - C. Kerajaan Demak
   - D. Kerajaan Samudera Pasai

7. Salah satu peninggalan Kesultanan Aceh yang masih berdiri hingga sekarang adalah...
   - A. Candi Borobudur
   - X Masjid Raya Baiturrahman
   - C. Candi Prambanan
   - D. Keraton Yogyakarta

8. Masjid Menara Kudus memiliki menara yang menyerupai bangunan candi. Hal ini menunjukkan...
   - X Pengaruh Hindu-Buddha dalam arsitektur Islam di Nusantara
   - B. Islam berasal dari agama Hindu dan Buddha
   - C. Masjid dibangun oleh Kerajaan Majapahit
   - D. Masjid digunakan sebagai benteng pertahanan

9. Salah satu cara penyebaran agama Islam di Nusantara adalah melalui...
   - A. Penjajahan oleh bangsa Eropa
   - X Perdagangan dan dakwah oleh para pedagang Muslim
   - C. Perang besar melawan kerajaan Hindu-Buddha
   - D. Pemaksaan kepada seluruh penduduk Nusantara

10. Sebelum kerajaan-kerajaan berdiri, masyarakat Indonesia hidup secara ....
    - X A. Berburu dan meramu
    - B. Bertani dengan alat modern
    - C. Berdagang dengan kapal besar
    - D. Menggunakan teknologi canggih

11. Salah satu penyebab berkembangnya kerajaan-kerajaan di Indonesia adalah ....
    - A. Banyaknya perang yang terjadi
    - X Hubungan perdagangan dengan negara lain
    - C. Semua orang ingin hidup berpindah-pindah
    - D. Masyarakat tidak mau bekerja

12. Salah satu bukti bahwa kerajaan-kerajaan dahulu memiliki sistem pemerintahan adalah ....
    - A. Adanya raja yang memimpin kerajaan
    - X Semua rakyat hidup tanpa aturan
    - C. Tidak ada hukum yang berlaku
    - D. Semua orang bisa menjadi raja

13. Perhatikan peninggalan berikut!
    1) kaligrafi
    2) keraton
    3) kitab Sutasoma
    4) arca

    Peninggalan-peninggalan sejarah pada masa Kerajaan Hindu dan Buddha ditunjukkan oleh nomor....
    - A. 1 dan 2
    - B. 2 dan 3
    - C. 3 dan 4
    - X D. 1 dan 4

14. Perhatikan peninggalan berikut!
    1) Candi Borobudur
    2) Istana Maemun
    3) Kitab Pararaton
    4) Candi Muara Takus

    Selain kaya akan keragaman budaya, Indonesia juga memiliki peninggalan bersejarah yang dapat menarik minat wisatawan dalam negeri maupun luar negeri. Salah satu peninggalan bersejarah dari masa kerajaan Hindu-Buddha ditunjukan oleh nomor....
    - A. 1 dan 2
    - B. 1 dan 4
    - X C. 2 dan 3
    - D. 3 dan 4

15. Tempat kediaman raja beserta keluarga dan juga berfungsi sebagai pusat kegiatan pemerintahan adalah
    - A. Keraton
    - X Batu nisan
    - C. Masjid
    - D. Candi

Lampiran 28. Nilai *Pre-test*

No	Nama Siswa	Pre-Test
1.	I komang Sandhya andha	53
2.	I komang ananda kaylas julio	60
3.	I gede bagus jaka sampurno	66
4.	Ni kadek Rastini	60
5.	Ni kadek manik puspita dewi	66
6.	Ni made gaori andari putri	66
7.	Ni putu dian damayanti	73
8.	Ni kadek sri wahyuni	73
9.	kadek amy kineta kansania	73
10.	komang trina widya sari	53
11.	komang velen aliya putri	60
12.	kadek artha dwipaya	66
13.	I kadek deva sudarma	73
14.	Aulia rima	53
15.	kadek abdiel yeremia	60
16.	christian geromi kutoma joma	53
17.	dina ramadani fitri	73
18.	echi sian imanuel puteri	73
19.	eylin elzira meha andung	80
20.	farel satria kakak	66
21.	gsca manic raiditya riski	60
22.	hizkia aumbu kodang	73
23.	komang danan	73
24.	khanzo	53
25.	Lia	60
26.	marwa linai lukasi lekding	60
27.	muhamad nizam maskati	53
28.	najwa nurul husna	66
29.	nayla muazana ulfa	73
30.	rini yantiansyah suheumon	60
31.	ronald ceristian dalo	66
32.	yuningsi jami	73
33.	zee sheena amoka sinotang	66
∑		2136
$\bar{x}$		70488

N (jumlah data)	33	
MAX	80	
MIN	53	
RANGE (R)	27	
K (Jumlah Kelas)	6,011096	6
Interval (P)	4,5	4

INTERVAL	
53	56
57	60
61	64
65	68
69	72
73	76
77	80

x			Fi	Xi	Fi.Xi	Xi-Xbar	(Xi-Xbar)^2	Fi.(Xi-Xbar)^2
53		56	6	54,50	327,00	-10,67	113,78	682,6666667
57		60	8	58,50	468,00	-6,67	44,44	355,5555556
61		64	0	62,50	0,00	-2,67	7,11	0
65		68	8	66,50	532,00	1,33	1,78	14,22222222
69		72	0	70,50	0,00	5,33	28,44	0
73		76	10	74,50	745,00	9,33	87,11	871,1111111
77		80	1	78,50	78,50	13,33	177,78	177,7777778
n			33		2150,50			2101,333333

Rata-rata(Xbar)		65,16667
Standar Deviasi		7,979772

(Xi-Xbar)/SD

Nilai Observasi			Batas Kelas		Z		Tabel Z		Pi	fe	x2
Interval			fi/0i	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	(Proporsi)	(Nilai Harapan)	
53		56	6	52,5	56,5	-1,59	-1,09	0,06	0,14	0,08	2,72	2,79
57		60	8	56,5	60,5	-1,09	-0,58	0,14	0,28	0,14	4,64	1,64
61		64	0	60,5	64,5	-0,58	-0,08	0,28	0,47	0,19	6,18	1,23
65		68	8	64,5	68,5	-0,08	0,42	0,47	0,66	0,20	6,44	1,18
69		72	0	68,5	72,5	0,42	0,92	0,66	0,82	0,16	5,25	1,45
73		76	10	72,5	76,5	0,92	1,42	0,82	0,92	0,10	3,34	2,27
77		80	1	76,5	80,5	1,42	1,92	0,92	0,97	0,05	1,66	0,11
n			33								30,24	10,67366

x2	<	xcrit
10,67366	<	12,591587

Lampiran 29. Hasil Pelaksanaan *Post-test*

SOAL POST-TEST

Nama : Dina Ramadani Fitri
Kelas : IV
Mata Pelajaran : IPAS

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang dianggap benar!

1. Bukti keberadaan manusia purba di daerah kita dapat ditemukan dalam bentuk….
   A. Cerita rakyat dan legenda
   B. Artefak seperti alat batu dan fosil manusia purba
   C. Bangunan modern dan prasasti digital
   D. Makam raja-raja kuno

2. Perkampungan awal manusia purba biasanya didirikan di daerah yang memiliki sumber daya alam yang mendukung kehidupan. Di lokasi manakah perkampungan awal biasanya didirikan….
   A. Pegunungan tinggi
   B. Hutan belantara
   C. Sumber air seperti sungai atau laut
   D. Padang pasir

3. Kedatangan para pedagang dari luar Nusantara membawa berbagai pengaruh terhadap kehidupan masyarakat setempat. Dan selain itu, pedagang dari luar Nusantara datang ke daerah kita membawa….
   A. Barang dagangan, budaya, dan agama baru
   B. Hewan langka untuk diternakkan
   C. Peta dan buku sejarah Nusantara
   D. Teknologi komputer dan mesin cetak

4. Candi Borobudur merupakan candi Buddha terbesar di dunia. Candi ini dibangun oleh…
   A. Raja Hayam Wuruk dari Kerajaan Majapahit
   B. Dinasti Syailendra dari Kerajaan Mataram Kuno
   C. Raja Balaputradewa dari Kerajaan Sriwijaya
   D. Sultan Agung dari Kerajaan Mataram Islam

5. Masjid Agung Demak merupakan salah satu peninggalan sejarah dari Kerajaan Demak yang dibangun oleh…
   A. Pedagang Arab yang datang ke Nusantara
   B. Para wali dari Wali Songo
   C. Raja Hayam Wuruk
   D. Sultan Hasanuddin

6. Salah satu alasan Kerajaan Sriwijaya menjadi pusat perdagangan adalah….
   A. Letaknya strategis di jalur perdagangan Selat Malaka
   B. Memiliki tambang emas terbesar di Nusantara
   C. Raja-rajanya dikenal sangat kaya dan dermawan
   D. Tidak ada kerajaan lain yang menguasai jalur perdagangan

7. Sumpah Palapa yang diucapkan oleh Gajah Mada memiliki tujuan untuk….
   A. Memerdekakan Indonesia dari penjajah
   B. Menyatukan seluruh Nusantara di bawah kekuasaan Majapahit
   C. Menyebarkan agama Islam di seluruh Nusantara
   D. Menjadi raja yang paling berkuasa di Jawa

8. Kerajaan yang terkenal dengan kejayaan maritim dan perdagangan rempah-rempah di Maluku adalah….
   A. Kerajaan Sriwijaya
   B. Kerajaan Ternate dan Tidore
   C. Kerajaan Demak
   D. Kerajaan Singosari

9. Peninggalan bersejarah dari Kerajaan Majapahit yang masih ada hingga saat ini adalah…
   A. Masjid Raya Baiturrahman
   B. Benteng Tolukko
   C. Candi Tikus dan Gapura Wringin Lawang
   D. Prasasti Kedukan Bukit

10. Relief di Candi Prambanan menceritakan tentang kisah…
    A. Mahabharata
    B. Ramayana
    C. Sumpah Palapa
    D. Perjalanan Ibnu Batutah

11. Kerajaan Candi Prambanan sering dikaitkan dengan legenda Roro Jonggrang. Dalam legenda tersebut, candi ini disebut sebagai…
    A. Tempat pemujaan para wali
    B. Istana megah untuk para raja
    C. Seribu candi yang dibangun dalam semalam
    D. Tempat peristirahatan para biksu

12. Perhatikan gambar berikut!

    Candi tersebut merupakan peninggalan dari kerajaan….
    A. Sriwijaya
    B. Majapahit
    C. Mataram Kuno
    D. Demak

13. Setelah Indonesia merdeka pada 17 Agustus 1945, pemerintah dan masyarakat berusaha membangun kembali daerah-daerah yang terdampak penjajahan. Salah satu upaya utama yang dilakukan dalam membangun dan mengembangkan daerah setelah kemerdekaan adalah….
    A. Membuka sekolah-sekolah dan membangun infrastruktur
    B. Meningkatkan perdagangan dengan bangsa asing
    C. Menghapus budaya lokal yang telah berkembang
    D. Mengurangi jumlah penduduk yang tinggal di daerah tersebut

14. Benteng Tolukko merupakan peninggalan Kerajaan yang dibangun oleh bangsa Portugis. Benteng Tolukko ini merupakan salah satu peninggalan dari kerajaan….
    A. Majapahit
    B. Sriwijaya
    C. Ternate
    D. Mataram Kuno

15. Perhatikan gambar berikut!

    Tradisi Tabot yang masih dilakukan di Bengkulu merupakan peninggalan dari masa….
    A. Kerajaan Hindu-Buddha
    B. Kerajaan Islam
    C. Kolonial Belanda
    D. Zaman Kemerdekaan

Lampiran 30. Nilai *Post-test*

No	Nama Siswa	**Post-Test**
1.	I komang Sandhya andha	66
2.	I komang ananda kaylas julio	73
3.	I gede bagus jaka sampurno	73
4.	Ni kadek Rastini	80
5.	Ni kadek manik puspita dewi	73
6.	Ni made gaori andari putri	80
7.	Ni putu dian damayanti	80
8.	Ni kadek sri wahyuni	86
9.	kadek amy kineta kansania	86
10.	komang trina widya sari	66
11.	komang velen aliya putri	73
12.	kadek artha dwipaya	73
13.	I kadek deva sudarma	80
14.	Aulia rima	73
15.	kadek abdiel yeremia	66
16.	christian geromi kutoma joma	73
17.	dina ramadani fitri	80
18.	echi sian imanuel puteri	80
19.	eylin elzira meha andung	86
20.	farel satria kakak	73
21.	gsca manic raiditya riski	66
22.	hizkia aumbu kodang	73
23.	komang danan	73
24.	khanzo	66
25.	Lia	66
26.	marwa linai lukasi lekding	73
27.	muhamad nizam maskati	73
28.	najwa nurul husna	80
29.	nayla muazana ulfa	86
30.	rini yantiansyah suheumon	73
31.	ronald ceristian dalo	73
32.	yuningsi jami	80
33.	zee sheena amoka sinotang	73
∑		2475
$\bar{x}$		81675

N	33	
MAX	86	
MIN	66	
RANGE	20	
K	6,011096	6
INTERVAL	3,333333	3

INTERVAL	
66	68
69	71
72	74
75	77
78	80
81	83
84	86

x			Fi	Xi	Fi.Xi	Xi-Xbar	(Xi-Xbar)^2	Fi.(Xi-Xbar)^2
66		68	6	67,00	402,00	-7,82	61,12	366,74
69		71	0	70,00	0,00	-4,82	23,21	0,00
72		74	15	73,00	1095,00	-1,82	3,31	49,59
75		77	0	76,00	0,00	1,18	1,40	0,00
78		80	8	79,00	632,00	4,18	17,49	139,90
81		83	0	82,00	0,00	7,18	51,58	0,00
84		86	4	85,00	340,00	10,18	103,67	414,68
n			33		2469,00			970,909091

Rata-rata(Xbar)	74,82
Standar Deviasi	5,424158

(Xi-Xbar)/SD

Nilai Observasi				Batas Kelas		Z		Tabel Z		Pi	fe	x2
Interval			fi/0i	Bawah	Atas	Bawah	Atas	Bawah	Atas	(Proporsi)	(Nilai Harapan)	
66		68	6	65,5	68,5	-1,72	-1,16	0,04	0,12	0,08	2,61	0,12
69		71	0	68,5	71,5	-1,16	-0,61	0,12	0,27	0,15	4,89	0,76
72		74	15	71,5	74,5	-0,61	-0,06	0,27	0,48	0,21	6,81	0,55
75		77	0	74,5	77,5	-0,06	0,49	0,48	0,69	0,21	7,03	0,53
78		80	8	77,5	80,5	0,49	1,05	0,69	0,85	0,16	5,38	0,69
81		83	0	80,5	83,5	1,05	1,60	0,85	0,95	0,09	3,06	1,22
84		86	4	83,5	86,5	1,60	2,15	0,95	0,98	0,04	1,29	2,89
n			33								31,07	6,76787

x2	<	xcrit
6,7679	<	12,591587

Lampiran 31. Chi Square Tabel

dk	Taraf Signifikansi					
	50%	30%	20%	10%	5%	1%
1	0.455	1.074	1.642	2.706	3.481	6.635
2	0.139	2.408	3.219	3.605	5.591	9.210
3	2.366	3.665	4.642	6.251	7.815	11.341
4	3.357	4.878	5.989	7.779	9.488	13.277
5	4.351	6.064	7.289	9.236	11.070	15.086
6	5.348	7.231	8.558	10.645	12.592	16.812
7	6.346	8.383	9.803	12.017	14.017	18.475
8	7.344	9.524	11.030	13.362	15.507	20.090
9	8.343	10.656	12.242	14.684	16.919	21.666
10	9.342	11.781	13.442	15.987	18.307	23.209
11	10.341	12.899	14.631	17.275	19.675	24.725
12	11.340	14.011	15.812	18.549	21.026	26.217
13	12.340	15.19	16.985	19.812	22.368	27.688
14	13.332	16.222	18.151	21.064	23.685	29.141
15	14.339	17.322	19.311	22.307	24.996	30.578
16	15.338	18.418	20.465	23.542	26.296	32.000
17	16.337	19.511	21.615	24.785	27.587	33.409
18	17.338	20.601	22.760	26.028	28.869	34.805
19	18.338	21.689	23.900	27.271	30.144	36.191
20	19.337	22.775	25.038	28.514	31.410	37.566
21	20.337	23.858	26.171	29.615	32.671	38.932
22	21.337	24.939	27.301	30.813	33.924	40.289
23	22.337	26.018	28.429	32.007	35.172	41.638
24	23.337	27.096	29.553	33.194	35.415	42.980
25	24.337	28.172	30.675	34.382	37.652	44.314
26	25.336	29.246	31.795	35.563	38.885	45.642
27	26.336	30.319	32.912	36.741	40.113	46.963
28	27.336	31.391	34.027	37.916	41.337	48.278
29	28.336	32.461	35.139	39.087	42.557	49.588
30	29.336	33.530	36.250	40.256	43.775	50.892

Lampiran 32. Perhitungan Homogenitas Varians

No.	Pre-Test (X)	Post-Test (Y)
1	53	66
2	60	73
3	66	73
4	60	80
5	66	73
6	66	80
7	73	80
8	73	86
9	73	86
10	53	66
11	60	73
12	66	73
13	73	80
14	53	73
15	60	66
16	53	73
17	73	80
18	73	80
19	80	86
20	66	73
21	60	66
22	73	73
23	73	73
24	53	66
25	60	66
26	60	73
27	53	73
28	66	80
29	73	86
30	60	73
31	66	73
32	73	80
33	66	73
Jumlah	**2136**	**2475**
Σ	2136	2475
α	64,73	75
s^2	60,45	38,44
n	33	33
dk	32	32

F-Test Two-Sample for Variances

	Variable 1	*Variable 2*
Mean	64,72727273	75
Variance	60,45454545	38,4375
Observations	33	33
df	32	32
F	1,572801183	
P(F<=f) one-tail	0,102830932	
F Critical one-tail	1,804481608	

F hitung	1,572801183
F tabel	1,804481608

Signifikan

maka, $F_{hitung} < F_{tabel}$ = Homogen

Lampiran 33. T tabel

Titik Persentase Distribusi t (df = 1 – 40)

Pr / df	0.25 0.50	0.10 0.20	0.05 0.10	0.025 0.050	0.01 0.02	0.005 0.010	0.001 0.002
1	1.00000	3.07768	6.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 34. Hasil Perhitungan Uji-t

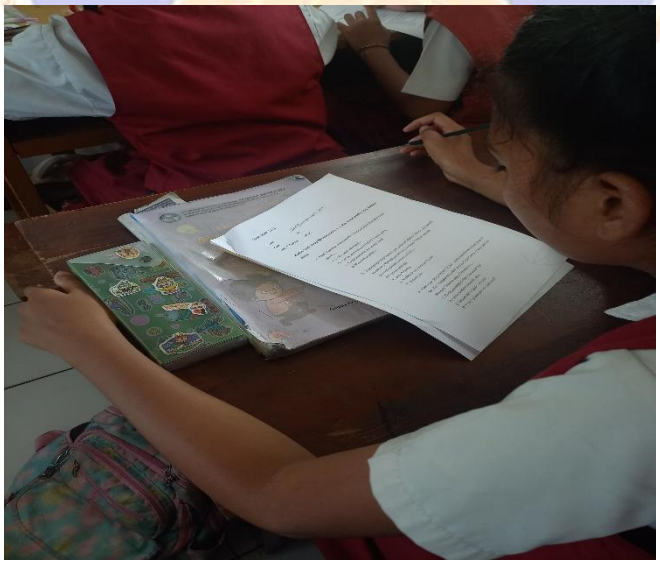
No.	Pre-Test (Xi)	Post-Test (Yi)	X^2	Y^2	XY	$(X_1 - \bar{X})^2$	$(Y_1-\bar{Y})^2$
1	53	66	2809	4356	3498	137	81,00
2	60	73	3600	5329	4380	22	4,00
3	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
4	60	80	3600	6400	4800	22	25,00
5	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
6	66	80	4356	6400	5280	2	25,00
7	73	80	5329	6400	5840	69	25,00
8	73	86	5329	7396	6278	69	121,00
9	73	86	5329	7396	6278	69	121,00
10	53	66	2809	4356	3498	137	81,00
11	60	73	3600	5329	4380	22	4,00
12	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
13	73	80	5329	6400	5840	69	25,00
14	53	73	2809	5329	3869	137	4,00
15	60	66	3600	4356	3960	22	81,00
16	53	73	2809	5329	3869	137	4,00
17	73	80	5329	6400	5840	69	25,00
18	73	80	5329	6400	5840	69	25,00
19	80	86	6400	7396	6880	233	121,00
20	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
21	60	66	3600	4356	3960	22	81,00
22	73	73	5329	5329	5329	69	4,00
23	73	73	5329	5329	5329	69	4,00
24	53	66	2809	4356	3498	137	81,00
25	60	66	3600	4356	3960	22	81,00
26	60	73	3600	5329	4380	22	4,00
27	53	73	2809	5329	3869	137	4,00
28	66	80	4356	6400	5280	2	25,00
29	73	86	5329	7396	6278	69	121,00
30	60	73	3600	5329	4380	22	4,00
31	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
32	73	80	5329	6400	5840	69	25,00
33	66	73	4356	5329	4818	2	4,00
∑	2136	2475	140192	186855	161341	1.935	1230,0
$\bar{x}$	70488	81675					

Keterangan	Pre-Test (Xi)	Post-test (Yi)	X^2	Y^2	XY	$(X_1 - \bar{X})^2$	$(Y_1-\bar{Y})^2$
Jumlah	2136	2475	140192	186855	161341	1.935	1230,00
Rata-rata	70488	81675					
Varians ($S^{2)}$	6.046.875	384.375					
SD	7.776.175	6.199.798					
Korelasi r	0.74						
DB	32						
Thitung	61.306						
Ttabel	20.395						
Keterangan	Thitung > Ttabel (6.130 > 2.039) maka H0 ditolak H1 diterima						

Lampiran 35. Jadwal dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Kegiatan dalam Bulan													
		2024									2025				
		4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5
1.	Melakukan Observasi awal														
2.	Pengajuan Judul														
3.	Penyusunan Proposal Penelitian														
4.	Penyusunan instrument penelitian														
5.	Seminar proposal														
6.	Uji coba instrument penelitian														
7.	Mengembangkan produk media pembelajaran														
8.	Analisis data penelitian														
9.	Penyusunan artikel penelitian														
10.	Penyusunan laporan penelitian														
11.	Ujian atau seminar laporan														
12.	Penyempurnaan laporan														

Lampiran 36. Dokumentasi



Lampiran 37. Matriks Kajian Hasil Peneliti yang Relavan

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
1.	Mufatihatus Suroiya dan Sukma Perdana Prasetya	Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia. penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE	Nasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Dengan hasil data yang diperoleh menggunakan survey dengan menyebarkan angket berupa link, Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa sebanyak 185 orang, dimana 85% siswa menyatakan pembelajaran IPS "membosankan" dan 15% siswa lainnya menyatakan pembelajaran IPS "menyenangkan". Dan setelah memakai pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* memperoleh rata-rata penilaian kelayakan sebesar 3,70 dari ahli bahan ajar dan rata-rata sebesar 3,50 dari ahli media pembelajaran. Rata-rata skor kedua validator adalah 3,60 sehingga dapat digolongkan sebagai media "sangat layak". Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan adanya tren positif	Mufatihatus suroiya, s. P. 2021. Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* pada materi peninggalan kerajaan hindu-budha di indonesia. *Ejournal.unesa*, 103. Sumber: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/sosearch/article/view/39058

						terhadap penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran yang tercermin dari peningkatan nilai rata-rata setelah siswa diajar menggunakan media *Augmented Reality*.	
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
2.	Muhammad Avief Barkah dan Rini Agustina	Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan candi-candi di malang raya berbasis mobile android.	Nasional	*Augmented Reality*	Use Case Diagram	presentase dengan kuesioner mendapatkan jawaban rata-rata 85,14% pada aplikasi tersebut. Metode pengujian yang digunakan adalah metode pengujian *blackbox*, Berdasarkan hasil pengujian beta pada siswa-siswi SMA Arjuna Malang, dapat disimpulkan bahwa aplikasi dengan teknologi *Augmented Reality* membantu mereka untuk mempelajari candi-candi di Malang Raya.	Barkah, A. M., & Agustina, R. 2017. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran interaktif pengenalan candi – candi di malang raya berbasis mobile android. *Jurnal mahasiswa fakultas teknologi informasi*, 6. Sumber: https://web.archive.org/web/20180412201734id_/http://ejournal.unikama.ac.id/ind

							ex.php/JFTI/article/viewFile/14[illegible]5
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
3.	Dewi Rosita dan Dikcita Dikcita	Pengembangan Media Pebelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah	Nasional	*Augmented Reality*	(R&D)	Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan yang digunakan adalah pengembangan perangkat lunak Waterfall yang terdiri dari empattahap, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengkodean, dan tahap pengujian. Hasil penelitian ini adalah 1) Pengembangan media pembelajaran Augmented Reality berbasis Android pelajaran Sejarah materi pokok kerajaan-kerajaan Hindu-Budha. 2) Uji kelayakan dapat dilihat pada perolehan hasil angket pengujian oleh 3 ahli media dengan 7 indikator diperoleh rata-rata skor 93,33 yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak" dan oleh ahli materi dengan 5 indikator diperoleh rata-rata skor 74 yang termasuk	Rosita, D., & Dikcita, D. 2020. Pengembangan Media Pebelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Mata Pelajaran Sejarah. *ejurnal binawakya*, 4305. Sumber: http://ejurnal.binawakya.or.id/index.php/MBI/article/view/883

						dalam kategori “Sangat Layak”. Sehingga secara keseluruhan bahwamedia pembelajaran ini sangat layak untuk digunakan.	
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
4.	Kristina, Mohamad Fatih, dan Cindya Alfi	Pengembangan Media 3D Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Adapun desain ujicoba lapangan yang digunakan yaitu Pre-angket and Post-angket *Control Grup Design* dengan menggunakan kelas eksperimen dan kontrol. Hasil penelitian ini diperoleh kevalidan dan kelayakan media 3D berbasis *Augmented Reality* materi penggolongan hewan memperoleh nilai total sebesar 88,49% sehingga dapat disimpulkan media ini sangat valid/sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu diperoleh hasil bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang artinya terdapat perbedaan hasil self esteem siswa dengan menggunakan pembelajaran yang memakai media berbasis *Augmented Reality* serta menerapkan model PBL. Self	Kristina, Fatih, M., & Alfi, C. 2023. Pengembangan Media 3D Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan PBL Materi Penggolongan Hewan untuk Meningkatkan Self Esteem Siswa Kelas V SD. Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar, 59. Sumber: https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/25677

						esteem siswa yang menggunakan media berbasis *Augmented Reality* dengan menerapkan model pembelajaran PBL lebih baik dibanding dengan siswa yang menggunakan pembelajaran secara konvensional	
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
5.	Crisna Wijaya Sukma, Gede Margunayasa, dan Basilius Redan Werang	Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Hasil Validitas Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android pada materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa media tersebut layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan dari hasil uji ahli materi mendapat perolehan persentase sebesar 93,99% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji ahli media mendapat perolehan persentase sebesar 85,99% dengan kualifikasi baik. Hasil kepraktisan untuk guru dan siswa terhadap Media Pembelajaran Digital Sistem	Sukma, C. W., Margunayasa, G., & Werang, B. R. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Innovative: Journal Of Social Science Research. Sumber: http://j-innovative.org/index

						Augmented Reality Berbasis Android pada materi Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar menunjukkan kualifikasi sangat praktis.	.php/Innovative/article/view/2323
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
6.	Siti Sahronih Zakiyah, Ismuwardani, Agil Suanto, dan Mia Rahma Shofari	Pengembangan Media Pembelajaran EduGame *Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa EduGame AR "Hewan Sahabatku" yang dikembangkan sangat layak digunakan pada proses pembelajaran siswa kelas 6 SD terutama pada tema 1 subtema 2. Hal tersebut dapat terlihat pada pemerolehan nilai rata-rata dari masingmasing uji coba ahli media dengan tingkat validasi sebesar 88,19%, ahli materi dengan tingkat kevalidan sebesar 90,36%, dan nilai rata-rata dari respon pengguna sebesar 88,76%.	Sahronih, S., dkk. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran EduGame *Augmented Reality* Bermuatan Pendidikan Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi* , 133. Sumber: https://jurn ac.id/index.php/tematik/index
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**

7.	Chairunnisa, Iva Sarifah, dan Sutrisno	Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Hasil validasi ahli yang dilakukan kepada tiga orang ahli memperoleh nilai rata-rata 94,67% yang menunjukkan media termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil dari uji coba tahap *One to One* sebesar 93%, tahap *Small Group* sebesar 91,6%, dan tahap *Field Test* sebesar 90%. Berdasarkan hasil analisis data, menunjukkan media media pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality* berbasis android merupakan produk yang sangat layak untuk digunakan oleh peserta didik kelas V SD sebagai media pembelajaran IPA.	Chairunnisa, Sarifah, I., & Sutrisno, S. 2023. Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Dasar, 281. Sumber: http://mail.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JPD/article/view/885
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
8.	Julius Bata Dan Atma Jaya Salvator Sewi Sangi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Pengembangan aplikasi menggunakan *Unity game enginedan Vuforia*. Pada tahap implementasi, sebanyak 15 siswa/siswi menggunakan aplikasi. Terjadi peningkatan nilai pada post-testjika dibandingkan dengan nilai	Sangi, S. S., & Bata, J.2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Sistem Peredaran Darah Kelas V

						pretestdengan nilai N-Gain sebesar 0,5421. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran materi sistem peredaran darah manusia	Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2983. Sumber: https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/11153
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
9.	I Gede Arya, Made Windu Antara Kesiman, Nyoman Sugihartini	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Berdasarkan proses pengujian media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* book simulasi perkembangbiakan hewan dengan pengujian *white box* dan *Black box* dapat diperoleh persentase keberhasilan 100%. Berdasarkan penilaian dari ahli isi dan ahli media dapat di analisa rata-rata keseluruhan penilaian yaitu 1.00 yang berarti media pembelajaran berbasis *Augmented Reality book* simulasi perkembangbiakan hewan "Valid" dan layak digunakan	Sudarmayana, I. G., Kesiman, M. W., & Sugihartini, N. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Book Simulasi Perkembangbiakan Hewan Pada Mata Pelajaran IPA Studi Kasus Kelas VI- SD Negeri 4 Suwug. *Kumpulan Artikel Mahasiswa*

						dalam pembelajaran. Selanjutnya untuk pengujian pengguna didapat persentase respons siswa sebesar 93.4% yang berarti media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* book simulasi perkembangbiakan hewan berada dalam kategori sangat baik	*Pendidikan Teknik Informatika*, 49. Sumber: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/KP/article/view/31245
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
10.	Panni Resnawati, Muh. Husen Arifin, dan Hendriyana	Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli Bahasa menyatakan bahwa kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* keragaman budaya sudah layak guna untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian yang diperoleh untuk kelayakan media "sangat baik" dengan rata-rata skor 96,4%. Kemudian, respon peserta didik terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* keragaman "sangat baik" dengan rata-rata skor 92,1%. Respon tersebut mengidinkasikan bahwa media	Resnawati, P., Arifin, M. H., & Hendriyana, H. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Materi Keragaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurn Pendidikan Pengetahuan Sosial*, 41-42.

						sudah layak digunakan dalam pembelajaran.	Sumber: https://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips/article/view/22541
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
11.	Esti Nur Qorimah, Wisnu Cahyo Laksono, Yulia Maftuhah Hidayati dan Anatri Desstya	Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Rantai Makanan	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Data yang diperoleh pada penelitian kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis hasil angket dengan menggunakan rumus persentase, sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan mendeskripsikan hasil penelitian dan mengkaitkannya dengan hasil penelitian sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep dalam analisis materi rantai makanan terdapat 12,5% konkret dan 87,5% abstrak. Serta berdasarkan studi lapangan guru dan siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang digunakan media gambar,	Qorimah, E. N., Laksono, W. C., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. 2022. Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Rantai Makanan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran Universitas Pendidikan Ganesha*, 61. Sumber: https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/

						namun siswa tidak tertarik karena gambar tidak berwarna.	JP2/article/view/46290
No.	**Nama Peneliti**	**Judul Artikel Penelitian**	**Nasional/ Internasional**	**Produk**	**Model**	**Simpulan**	**Daftar Rujukan**
12.	Yusron Pemuda Dan Tito Pinandita	Pengabdian Masyarakat Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Untuk Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* SD Negeri 1 Kaliloka	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Dari hasil penelitian dan diskusi yang terkumpul, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengenalan rambu lalulintas telah dibuat dan siapu ntuk digunakan pada ponsel Android. Hasil perhitungan uji beta berdasarkan kuisioner kepada koresponden menghasilkan rata -rata rumus index dari responden sebesar 89,48 % sehingga termasuk kategori Sangat Setuju, sehingga termasuk kategori Sangat Setuju, sehingga penerapan *Augmented Reality* dapat tergolong sangat baik dan sesuai, untuk digunakan sebagai aplikasi media pembelajaran	Pemuda Yusron, & Pinandita Tito. 2023. Pengabdian Masyarakat Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas Untuk Sekolah Dasar Berbasis *Augmented Reality* SD Negeri 1 Kaliloka. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 36-37. Sumber: https://jurnal.inf.co.id/index.php/jurnalpengabdian/article/view/351

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
13.	Amril, Agus Saputra dan Uli Ulya	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Adapun hasil pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality yang diperoleh dari validator yang berjumah 3 orang, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh persentase dengan rata-rata 89,3% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas yang dinilai dari angket respon pendidik memperoleh persentase dengan rata-rata 90,8% dengan kategori sangat praktis dan angket respon peserta didik memperoleh persentase dengan rata-rata 88,17% dengan kategori sangat praktis. Hasil praktikalitas 23 orang siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan pada materi 1 dinyatakan 78,26% tuntas materi 2 dinyatakan 82,60% tuntas dan materi 3 didapatkan 91,3% tuntas dikategorikan praktis	Amril, Agus Saputra, & Uli Ulya. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV SDN 18 Muara Tebo Kabupaten Tebo. Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(3), 1783 - 1792.Https://Doi.Org/10.36989/Didaktik.V9i3.1652 Sumber: http://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/1652

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
14.	Putri Novia Rahmawati, Yatim Riyanto dan Nasution	Pengembangan Media Android *Augmented Reality Smart Card* (AARSC) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar IPS Peserta Didik Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Kepraktisan media Android *Augmented Reality Smart Card* (AARSC) diperoleh dari keterlaksanaanpembelajaran dan responspeserta didik dan memperoleh hasil berkriteria sangat praktis. Keefektifan media Android *Augmented Reality Smart Card* (AARSC) diperoleh dari hasil belajar, antara lain (1) hasil uji t-berpasanganmendapatkan hasil bahwa terjadi perbedaan yang signifikan antara rerata hasil pretestdan posttestdan n-gain mengalami peningkatan 0,63 berkriteria sedang; (2) selama pembelajaran yang dilakukan di 2 (dua) pertemuan sikap peserta didik mengalami peningkatan dari 75.33% (baik) menjadi 84.55% (sangat baik); (3) keterampilan berpikir kreatif mendapatkan hasil yang sangat efektif yaitu ≥81%	Rahmawati, P. N., Riyanto, Y., & Nasution. 2023, Juni 1. Pengembangan Media Android *Augmented Reality* Smart Card(Aa) untuk MeningkatkanKeterampilan Berpikir Kreatif dan HasilBelajar IPSPeserta Didik Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, VOL. 4 NO. 1*, 698. doi:https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.338 Sumber: https://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/338

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
15.	Selindawati Wiworo, Retnadi Rias Hayu, dan Gugun Gunadi	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPAS	Nasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Hasil uji kelayakan media PAS.AR dari ahli media didapatkan persentase kelayakan sebesar 77,33% dengan kriteria "layak", dan hasil dari ahli materi didapatkan persentase kelayakan sebesar 94,12% dengan kriteria "sangat layak", hasil dari respon guru praktisi didapatkan persentase nilai sebesar 100% dengan kriteria respon "sangat baik", hasil penilaian dari respon peserta didik didapatkan persentase nilai sebesar 88,13% dengan kriteria respon "sangat baik", dan hasil penilaian keterampilan komunikasi dari observer didapatkan persentase nilai sebesar 87,50% dengan kriteria "baik sekali". Berdasarkan hasil uji coba maka Media PAS.AR layak digunakan	Selindawati, Hayu, W. R., & Gunadi, G. 2024, April 22. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Mata Pelajaran IPAS. *Karimah Tauhid, Vol. 3 No. 4.* doi:https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i4.13025 Sumber: https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/13025

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
16.	Fuji Rahmannisa, Tin Rustini, dan Yusuf Tri Herlambang	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Memory Card Game Pada Pembelajaran IPS Kelas 4 SD	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Hasil penilaian ahli materi yaitu 89,28% dalam kategori Sangat Baik, penilaian ahli 260usic260 yaitu 92,7% dalam kategori Sangat Baik, penilaian ahli media yaitu 76,38% dalam kategori Baik. Hasil penilaian media oleh guru yaitu 76,38% dalam kategori Baik, penilaian dari siswa yaitu 78,89% dalam kategori Baik. Berdasarkan data yang didapatkan, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality Memory Card Game* layak digunakan dalam pembelajaran keragaman alat musik tradisional dan lagu daerah Indonesia pada pembelajaran IPS. Rekomendasi dari penelitian ini adalah penyesuaian pembuatan media pembelajaran agar mendapatkan hasil yang maksimal.	Rahmannisa, F., Rustini, T., & Herlambang, Y. T. 2023. Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Memory Card Game Pada Pembelajaran Ips Kelas 4 Sd. *Sosial Khatulistiwa Jurnal Pendidikan IPS, Vol 3 No 2*, 62. doi:http://dx.doi.org/10.26418/skjpi.v3i2.57571 Sumber: https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPIPS/article/view/57571

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
17.	Intan Nur Rohmah Safitri Dan Ganes Gunansyah	Pengembangan Media "Pacar" (Pop-Up Map Complemented *Augmented Reality*) Pada Materi Asean IPS Kelas VI Sekolah Dasar	Nasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media menunjukkan skor 84% dan oleh ahli materi 98% dengan kategori "sangat valid". Hasil dari kepraktisan menunjukkan skor 95,71% respon guru dan 88,88% respon siswa dengan kategori "sangat praktis". Hasi dari keefektifan yang dilakukan dengan (1) uji normalitas, menunjukkan 0,200 > 0.05 sehinga data disebut berdistribusi normal. Uji t menunjukkan sig (<0,001) < 0,5, H0 dtitolak dan H1 diterima sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan nilai. Hasil dari uji n-gain menunjukkan skor 73,44% yang artinya peningkatan pre-test dan post test siswa termasuk dalam kategori "tinggi". Dengan ini dinyatakan bahwa media PACAR efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.	Safitri, I. N., & Gunansyah, G. 2024, Mei 3. Pengembangan Media "Pacar" (Pop-Up Map Complemented *Augmented Reality*) Pada Materi Asean IPS Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol 12 No 1*, 1. Sumber: https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/59426

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
18.	Muhammad Iswan, Cindya Alfi, dan Mohamad Fatih	Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis *Augmented Reality* Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Kelayakan media *booklet* berbasis *Augmented Reality* ini didapatkan dari hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi ahli media adalah mendapatkan rata-rata keseluruhan 4,95 berkategori "sangat layak". Meskipun dalam kategori "sangat layak", tetapi ditinjau dari aspek rekayasa perangkat media masih memerlukan beberapa perbaikan, yaitu kesesuaian dengan perangkat. Selain dari ahli media validasi media dilakukan oleh ahli materi. Hasil dari validasi media oleh ahli materi adalah mendapatkan kategori "Sangat Layak" dengan rata-rata 4,46. Sedangkan validasi ahli media oleh ahli bahasa mendapatkan rata-rata 4,4 dengan kategori "sangat layak".	Iswan, M., Alfi, C., & Fatih, M. 2024. Pengembangan Media Booklet Pada Materi Perubahan Cuaca Berbasis *Augmented Reality* Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Volume 10, Nomor 1*. doi:https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.3275 Sumber: http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/3275

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
19.	Mufidatul Khusna, Mohamad Fatih, dan Cindya Alfi	Pengembangan Media Flipbook Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Wawancara dan angket merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis. Validasi dari ahli media mendapatkan skor 87%, ahli materi mendapatkan skor 100% dan ahli bahasa mendapatkan skor 82%. Hal ini memberikan arti bahwa media yang dikembangkan penulis termasuk dalam kategori valid dan dapat digunakan untuk penulisan. Hasil peningkatan kemampuan self-efficacysiswa setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan media flipbook berbasis *Augmented Reality*dihitung menggunakan rumus N-Gain dan mendapatkan skor 0,5122. Hasil tersebut termasuk dalam kategori sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media flipbook lebih menarik daripada pembelajaran sebelumnya.	Khusna, M., Fatih, M., & Alfi, C. 2024. Pengembangan Media Flipbook Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Budaya Untuk Meningkatkan Self-Efficacy Siswa Kelas IV. *Jurnal Perseda, Vol. Vii, No. 1*, 30. doi: https://doi.org/10.37150/perseda.v7i1.2168 Sumber: https://jurnal.ummi.ac.id/index.php/perseda/article/view/2168

No.	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
20.	Cindya Alfi, Mohamad Fatih, Nur Cholifah, dan Muhammad Iswan	Pengembangan *Augmented Reality Book* sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar	Internasional	*Augmented Reality*	ADDIE	Berdasarakan hasil penelitian diperoleh hasil sebagai berikut penilaian oleh ahli media 97,5% dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya hasil validasi ahli materi 95% artinya sangat valid dan hasil validasi ahli Bahasa 80,5% artinya media yang dikembangkan cukup valid dengan revisi kecil. Sedangkan penilaian kelayakan produk oleh guru diperolah hasiil 95% yang dapat dimaknai media sangat layak di uji coba kepada siswa. Hasil gain-score menunjukkan terjadi peningkatan kemampuan visual spasial pada siswa sebesaar 0,96 dengan kategori peningkatan tinggi	Alfi, C., Fatih, M., Cholifah, N., & Iswan, M. (2024, April 29). Pengembangan *Augmented Reality* Book sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Visual Spasial Siswa SD di Kabupaten Blitar. *jurnal pendidikan: riset dan konseptual, Volume 8*, 331. doi:https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i2.953 Sumber: https://www.journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual/article/view/953

RIWAYAT HIDUP

Adinda Tsabita Hapsari, lahir di Denpasar pada tanggal 21 Juli 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak Karmi dan Ibu Puji Haryantini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Kini penulis beralamat di Jalan Batas Dukuh Sari, Gang Walet No.4, Sesetan, Kota Denpasar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan dasar di SD Kartika VII-1 dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Tawakkal dan lulus pada tahun 2018, penulis melanjutkan pendidikannya ke jenjang SMA pada SMA Muhammadiyah 1 pada jurusan IPS dan lulus pada tahun 2021. Penulis melanjutkan pendidkan S1 pada tahun 2021 di Universitas Pendidikan Ganesha dengan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada semester akhir tahun 2025, Mulai tahun 2025 Penulis Telah Menyelesaikan Tugas Akhir yang Berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Kehidupan Sejarah Pada Masa Kerajaan Hindu, Budha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan". Penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Kehidupan Sejarah pada Masa Kerajaan Hindu, Buddha, dan Islam di Indonesia Kelas IV SDN 18 Sesetan" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 19 Mei 2025
Yang membuat pernyataan,

Adinda Tsabita Hapsari
NIM 2111031293