

Lampiran 1 Surat Observasi Awal



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 9198/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Singaraja, 8 November 2024

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Nagasepaha
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 : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
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 2 Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 8915/UN48.10.1/LT/2025
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Singaraja, 7 Juni 2025

Yth.
 Kepala Sekolah SD Negeri 1 Nagasepaha
 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 : I Kadek Darma Saspanya
 NIM : 2111031172
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

a.n. Dekan
 Wakil Dekan I



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



<http://fip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



ပိတောက်တရားရုံး
PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
သိက္ခာပိတောက်တရားရုံး
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
မိတ္တူကောလိပ်
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 NAGASEPAHA
အလယ်တန်းကျောင်း
Alamat : Desa Nagasepaha, Kecamatan Buleleng, 81151



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.1.2/83/SDN1Nagasepaha/VI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Nagasepaha, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

No	NIM	Nama Mahasiswa
1.	2111031172	I Kadek Darma Saspanya

Dengan ini menerangkan bahwa yang bersangkutan memang benar telah melakukan pengumpulan data sebagai syarat perkuliahan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 24 Juni 2025

Kepala SD Negeri 1 Nagasepaha



Nyoman Sadia, S.Pd.SD
NIP. 19670502 199303 1 023

Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Instrumen



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 : 6695/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Uji Instrumen

Singaraja, 9 Mei 2025

Yth.

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

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.,

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd., I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
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://tip.undiksha.ac.id>



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 5 Surat Bukti Keterangan Uji Instrumen



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 April 2025

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

NIP. 197108152001121001



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 April 2025

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 April 2025

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001



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

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 17 April 2025

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 6 Surat Pengantar Uji Produk



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, 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 : 8201/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Yth.

1. Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.,
2. Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.,
3. I Kadek Edi Yudianta, M.Pd.,
4. I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
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 7 Surat Bukti Keterangan Uji Produk



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

SURAT KETERANGAN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

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

NIP. 197108152001121001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198403272015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Dharma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP : 198410082024211001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001



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

SURAT KETERANGAN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018



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

SURAT KETERANGAN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.
NIP : 198905282023211018
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : I Kadek Darma Saspanya
NIM : 2111031172
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Singaraja, 5 Juni 2025

I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 8 Instrumen Uji Ahli Media

INSTRUMEN AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code*
Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV
SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Darma Saspanya

Pembimbing : Drs. I Made Suarjana, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. I Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi ajar kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan bermakna. Media berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi konkret. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media juga dituntut mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, hingga media digital dan interaktif yang memanfaatkan teknologi. Keberagaman budaya adalah kondisi adanya perbedaan dalam masyarakat yang mencakup unsur-unsur budaya seperti adat istiadat, bahasa, seni, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai sosial. Keberagaman budaya merupakan kekayaan yang mencerminkan identitas suatu daerah maupun bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman terhadap keberagaman budaya penting ditanamkan sejak dini agar siswa mampu mengenali dan menghargai perbedaan, serta membentuk sikap toleransi dan cinta terhadap budaya sendiri. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang nama-nama budaya, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna, fungsi, dan nilai yang terkandung dalam setiap budaya tersebut.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal Bali, yaitu kartu belajar bergambar yang menampilkan budaya-budaya lokal Bali. Setiap kartu dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet, dan akan mengarahkan siswa ke konten video atau audio narasi yang menjelaskan secara rinci tentang budaya tersebut. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa kelas IV sekolah dasar serta memudahkan mereka memahami makna dan fungsi budaya lokal secara menyenangkan dan kontekstual. Media ini memuat contoh tradisi budaya dari berbagai kabupaten di Bali, seperti Omed-Omedan, Megibung, Barong Nguying, Perang Tipat Bantal,

hingga Mabubu. Setiap *Flashcard* memuat gambar budaya, nama budaya, dan *QR Code* yang tertaut ke video pendek yang berisi penjelasan waktu pelaksanaan, nilai sosial, dan filosofi di balik tradisi tersebut. Keberagaman budaya dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV tema keberagaman budaya. Pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya diukur melalui beberapa indikator, antara lain, kemampuan menyebutkan dan mengenali budaya lokal Bali berdasarkan gambar, kemampuan menjelaskan makna, fungsi, dan nilai dari budaya lokal yang ditampilkan, kemampuan mengaitkan budaya lokal dengan kehidupan sehari-hari. Pengukuran dilakukan melalui soal pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flashcard QR Code*. Selain itu, digunakan juga angket kepraktisan dan uji-t berkorelasi untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

C. Kisi – Kisi Instrumen

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Butir
1.	Tampilan dan Kemenarikan Media	Desain <i>Flashcard QR Code</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD	1	4
		Gambar dalam media <i>Flashcard QR Code</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan	2	
		Penyusunan teks, gambar, dan <i>QR Code</i> pada media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> tertata rapi serta mudah dipahami	3	
		Desain, font, dan warna dalam media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> seragam serta nyaman dilihat	4	
2.	Fungsi Media	<i>QR Code</i> dalam media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan	5	3
		Media <i>Flashcard QR Code</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya	6	
		Media <i>Flashcard QR Code</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti	7	
3.	Penggunaan Media	Media <i>Flashcard QR Code</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif	8	3
		Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard QR Code</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan	9	
		Media <i>Flashcard QR Code</i> memanfaatkan teknologi <i>QR Code</i>	10	

		secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa		
--	--	---	--	--



INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD QR CODE* DENGAN
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya

Sasaran Pengembang : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha

Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Tampilan dan Kemenarikan Media					
1.	Desain <i>Flashcard QR Code</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.					
2.	Gambar dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.					
3.	Penyusunan teks, gambar, dan <i>QR Code</i> pada Media <i>Flashcard QR Code</i> tertata rapi serta mudah dipahami.					
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard QR Code</i> serta nyaman dilihat.					
B.	Fungsi Media					
1.	<i>QR Code</i> pada media <i>Flashcard QR Code</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.					
2.	Media <i>Flashcard QR Code</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.					
3.	Media <i>Flashcard QR Code</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.					
C.	Penggunaan Media					
1.	Media <i>Flashcard QR Code</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.					
2.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard QR Code</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.					
3.	Media <i>Flashcard QR Code</i> memanfaatkan teknologi <i>QR Code</i> secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.					

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

.....

Penguji



Lampiran 9 Instrumen Uji Ahli Materi

INSTRUMEN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code*
Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Darma Saspanya

Pembimbing : Drs. I Made Suarjana, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. I Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi ajar kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan bermakna. Media berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi konkret. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media juga dituntut mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, hingga media digital dan interaktif yang memanfaatkan teknologi. Keberagaman budaya adalah kondisi adanya perbedaan dalam masyarakat yang mencakup unsur-unsur budaya seperti adat istiadat, bahasa, seni, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai sosial. Keberagaman budaya merupakan kekayaan yang mencerminkan identitas suatu daerah maupun bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman terhadap keberagaman budaya penting ditanamkan sejak dini agar siswa mampu mengenali dan menghargai perbedaan, serta membentuk sikap toleransi dan cinta terhadap budaya sendiri. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang nama-nama budaya, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna, fungsi, dan nilai yang terkandung dalam setiap budaya tersebut.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal Bali, yaitu kartu belajar bergambar yang menampilkan budaya-budaya lokal Bali. Setiap kartu dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet, dan akan mengarahkan siswa ke konten video atau audio narasi yang menjelaskan secara rinci tentang budaya tersebut. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa kelas IV sekolah dasar serta memudahkan mereka memahami makna dan fungsi budaya lokal secara menyenangkan dan kontekstual. Media ini memuat contoh tradisi budaya dari berbagai kabupaten di Bali, seperti Omed-Omedan, Megibung, Barong Nguying, Perang Tipat Bantal, hingga Mabubu. Setiap *Flashcard* memuat gambar budaya, nama budaya, dan *QR Code* yang tertaut ke video pendek yang berisi penjelasan waktu pelaksanaan, nilai sosial, dan filosofi di balik tradisi tersebut. Keberagaman budaya dalam

penelitian ini dioperasionalkan sebagai materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV tema keberagaman budaya. Pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya diukur melalui beberapa indikator, antara lain, kemampuan menyebutkan dan mengenali budaya lokal Bali berdasarkan gambar, kemampuan menjelaskan makna, fungsi, dan nilai dari budaya lokal yang ditampilkan, kemampuan mengaitkan budaya lokal dengan kehidupan sehari-hari. Pengukuran dilakukan melalui soal pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flashcard QR Code*. Selain itu, digunakan juga angket kepraktisan dan uji-t berkorelasi untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

C. Kisi – Kisi Instrumen

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item	Jumlah Butir
1.	Desain Pembelajaran	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard QR Code</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	1	3
		Media <i>Flashcard QR Code</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	2	
		Media <i>Flashcard QR Code</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	3	
2.	Isi Materi	Konten dalam <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	4	4
		Materi <i>Flashcard QR Code</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	5	
		Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	6	
		Materi <i>Flashcard QR Code</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	7	
	Bahasa	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	8	3
		Bahasa dalam media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	9	
		Istilah-istilah yang digunakan dalam media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	10	

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD QR CODE* DENGAN
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya

Sasaran Pengembang : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha

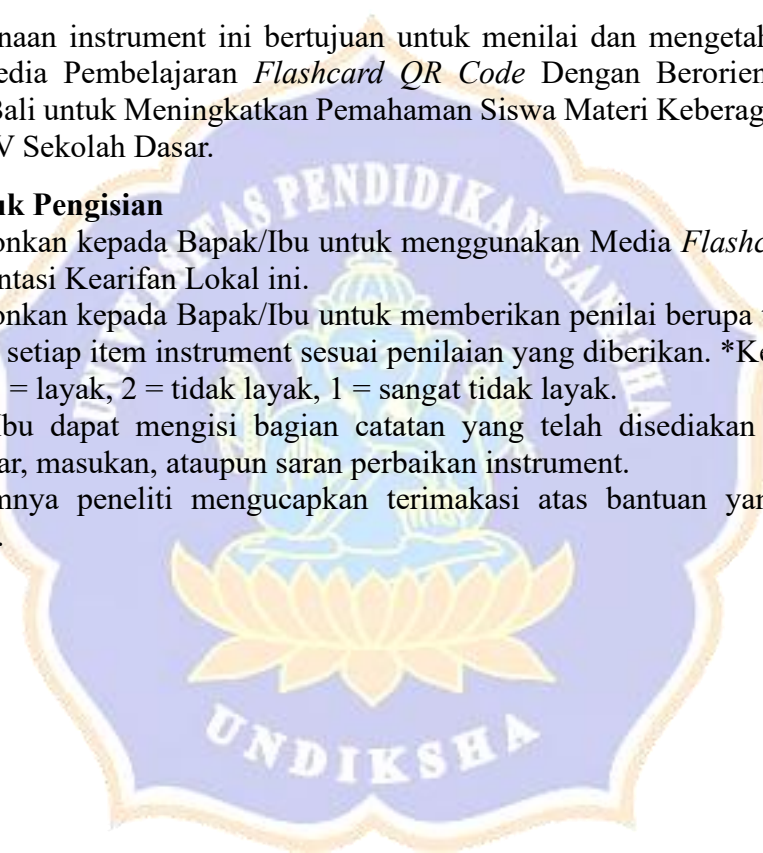
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard QR Code</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.					
2.	Media <i>Flashcard QR Code</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.					
3.	Media <i>Flashcard QR Code</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.					
B.	Isi Materi					
4.	Konten dalam <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.					
5.	Materi <i>Flashcard QR Code</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.					
6.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.					
7.	Materi <i>Flashcard QR Code</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya					
C.	Bahasa					
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> mudah dipahami oleh target pengguna.					
9.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar					
10.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi					

C. Komentor dan Saran Perbaikan

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

.....

Penguji



Lampiran 10 Instrumen Uji Praktisi Respon Siswa

INSTRUMEN RESPON SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code*
Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan
Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Peneliti : I Kadek Darma Saspanya

Pembimbing : Drs. I Made Suarjana, M.Pd. (Pembimbing 1)
Dr. I Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator :

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi ajar kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan bermakna. Media berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi konkret. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media juga dituntut mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, hingga media digital dan interaktif yang memanfaatkan teknologi. Keberagaman budaya adalah kondisi adanya perbedaan dalam masyarakat yang mencakup unsur-unsur budaya seperti adat istiadat, bahasa, seni, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai sosial. Keberagaman budaya merupakan kekayaan yang mencerminkan identitas suatu daerah maupun bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman terhadap keberagaman budaya penting ditanamkan sejak dini agar siswa mampu mengenali dan menghargai perbedaan, serta membentuk sikap toleransi dan cinta terhadap budaya sendiri. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang nama-nama budaya, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna, fungsi, dan nilai yang terkandung dalam setiap budaya tersebut.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal Bali, yaitu kartu belajar bergambar yang menampilkan budaya-budaya lokal Bali. Setiap kartu dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet, dan akan mengarahkan siswa ke konten video atau audio narasi yang menjelaskan secara rinci tentang budaya tersebut. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa kelas IV sekolah dasar serta memudahkan mereka memahami makna dan fungsi budaya lokal secara menyenangkan dan kontekstual. Media ini memuat contoh tradisi budaya dari berbagai kabupaten di Bali, seperti Omed-Omedan, Megibung, Barong Nguying, Perang Tipat Bantal, hingga Mabubu. Setiap *Flashcard* memuat gambar budaya, nama budaya, dan *QR Code* yang tertaut ke video pendek yang berisi penjelasan waktu pelaksanaan, nilai sosial, dan filosofi di balik tradisi tersebut. Keberagaman budaya dalam

penelitian ini dioperasionalkan sebagai materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV tema keberagaman budaya. Pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya diukur melalui beberapa indikator, antara lain, kemampuan menyebutkan dan mengenali budaya lokal Bali berdasarkan gambar, kemampuan menjelaskan makna, fungsi, dan nilai dari budaya lokal yang ditampilkan, kemampuan mengaitkan budaya lokal dengan kehidupan sehari-hari. Pengukuran dilakukan melalui soal pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flashcard QR Code*. Selain itu, digunakan juga angket kepraktisan dan uji-t berkorelasi untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

C. Kisi – Kisi Instrumen

No.	Indikator	Sub Indikator	No. Item
1.	Aspek Pembelajaran	Media <i>Flashcard QR Code</i> mendukung pencapaian kompetensi dasar yang ditargetkan	1
		Media <i>Flashcard QR Code</i> mendorong siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	2
		Media <i>Flashcard QR Code</i> memudahkan siswa dalam memahami konsep keberagaman budaya	3
2.	Aspek Materi	Materi <i>Flashcard QR Code</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	4
		Materi <i>Flashcard QR Code</i> mencerminkan nilai-nilai budaya lokal Bali yang relevan	5
		Materi <i>Flashcard QR Code</i> disusun sesuai dengan kemampuan pemahaman siswa kelas IV SD	6
3.	Aspek Penggunaan Media	Siswa dapat menggunakan media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan	7
		Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> jelas dan mudah dipahami	8
		<i>QR Code</i> dan media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> mudah dipindai dan berfungsi dengan baik	9
		Media pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan	10

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *FLASHCARD QR CODE* DENGAN
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN SISWA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA KELAS IV
SEKOLAH DASAR

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya

Sasaran Pengembang : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha

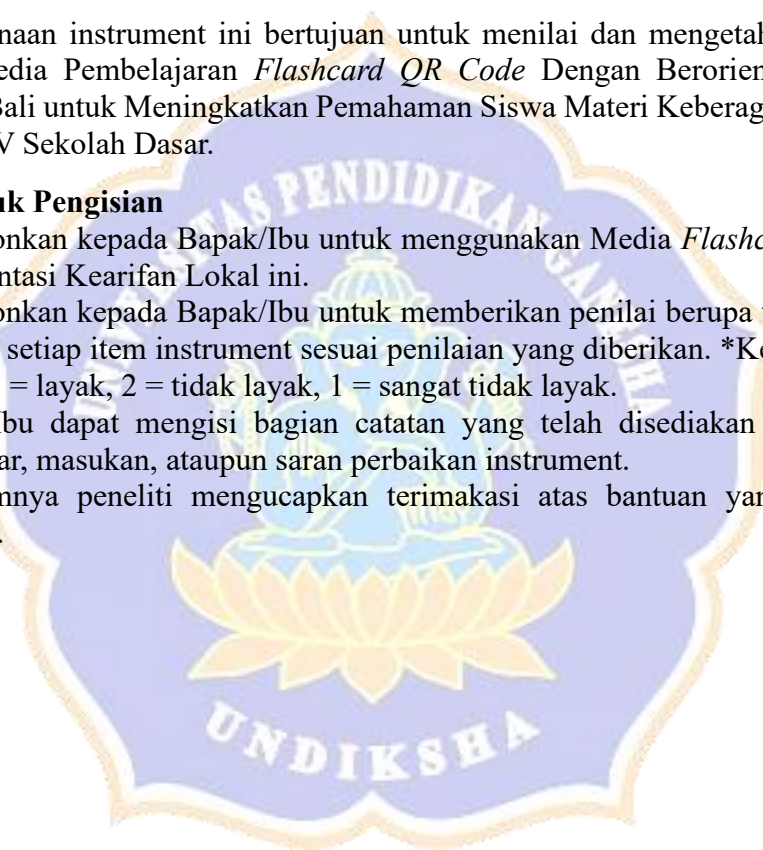
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard QR Code* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.



Nama Validator :

Instansi :

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Pembelajaran					
1.	Saya merasa media <i>Flashcard QR Code</i> membantu saya belajar dan memahami pelajaran dengan lebih mudah.					
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard QR Code</i> .					
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard QR Code</i> .					
B.	Materi					
4.	Saya merasa isi dari Media <i>Flashcard QR Code</i> sama dengan yang saya pelajari dari buku dan pelajaran di sekolah.					
5.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan informasi di Media <i>Flashcard QR Code</i> .					
6.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> dengan mudah.					
C.	Penggunaan Media					
7.	Saya bisa menggunakan Media <i>Flashcard QR Code</i> sendiri tanpa banyak bantuan.					
8.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard QR Code</i> dengan jelas.					
9.	<i>QR Code</i> dalam Media <i>Flashcard QR Code</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.					
10.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard QR Code</i> .					

C. Komentor dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

- 7. Layak digunakan tanpa revisi
 - 8. Layak digunakan dengan revisi
 - 9. Tidak layak digunakan
- *) : *Lingkari salah satu*

.....



Lampiran 11 Instrumen Uji Efektivitas Pemahaman Siswa

INSTRUMEN AHLI EFEKTIVITAS PEMAHAMAN SISWA

Judul Penelitian	: Pengembangan Media Pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV SD
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
Peneliti	: I Kadek Darma Saspanya
Pembimbing	: Drs. I Made Suarjana, M.Pd. (Pembimbing 1) Dr. I Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	:
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Definisi Konseptual

Media pembelajaran merupakan sarana bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan atau materi ajar kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan bermakna. Media berfungsi untuk memperjelas informasi, meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, serta membantu menghubungkan konsep abstrak menjadi konkret. Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, media juga dituntut mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat berbentuk visual, audio, audiovisual, hingga media digital dan interaktif yang memanfaatkan teknologi. Keberagaman budaya adalah kondisi adanya perbedaan dalam masyarakat yang mencakup unsur-unsur budaya seperti adat istiadat, bahasa, seni, tradisi, kepercayaan, dan nilai-nilai sosial. Keberagaman budaya merupakan kekayaan yang mencerminkan identitas suatu daerah maupun bangsa. Dalam konteks pendidikan dasar, pemahaman terhadap keberagaman budaya penting ditanamkan sejak dini agar siswa mampu mengenali dan menghargai perbedaan, serta membentuk sikap toleransi dan cinta terhadap budaya sendiri. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada pengetahuan tentang nama-nama budaya, tetapi juga mencakup pemahaman terhadap makna, fungsi, dan nilai yang terkandung dalam setiap budaya tersebut.

B. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Flashcard QR Code* berorientasi kearifan lokal Bali, yaitu kartu belajar bergambar yang menampilkan budaya-budaya lokal Bali. Setiap kartu dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital seperti smartphone atau tablet, dan akan mengarahkan siswa ke konten video atau audio narasi yang menjelaskan secara rinci tentang budaya tersebut. Media ini dirancang untuk menarik perhatian siswa kelas IV sekolah dasar serta memudahkan mereka memahami makna dan

fungsi budaya lokal secara menyenangkan dan kontekstual. Media ini memuat contoh tradisi budaya dari berbagai kabupaten di Bali, seperti Omed-Omedan, Megibung, Barong Nguying, Perang Tipat Bantal, hingga Mabubu. Setiap *Flashcard* memuat gambar budaya, nama budaya, dan *QR Code* yang tertaut ke video pendek yang berisi penjelasan waktu pelaksanaan, nilai sosial, dan filosofi di balik tradisi tersebut. Keberagaman budaya dalam penelitian ini dioperasionalkan sebagai materi pembelajaran dalam mata pelajaran IPAS kelas IV tema keberagaman budaya. Pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya diukur melalui beberapa indikator, antara lain, kemampuan menyebutkan dan mengenali budaya lokal Bali berdasarkan gambar, kemampuan menjelaskan makna, fungsi, dan nilai dari budaya lokal yang ditampilkan, kemampuan mengaitkan budaya lokal dengan kehidupan sehari-hari. Pengukuran dilakukan melalui soal pretest dan posttest untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *Flashcard QR Code*. Selain itu, digunakan juga angket kepraktisan dan uji-t berkorelasi untuk mengukur efektivitas media dalam mendukung proses pembelajaran.

C. Kisi – Kisi Instrumen

No	Indikator Kemampuan Pemahaman Siswa	Indikator Soal	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Menerapkan (C3)	Menjelaskan Kembali aturan tradisi budaya yang dipelajari ke dalam bentuk komunikasi yang tepat kepada teman	5,8	2
2.	Menganalisis C4)	Menganalisis penyebab dan akibat dari menurunnya partisipasi generasi muda dalam kegiatan budaya.	4,7	2
3.	Mengevaluasi (C5)	Menilai ide atau Solusi terhadap upaya pelestarian budaya berdasarkan alasan yang logis dan sesuai konteks.	1,2,9	3
4.	Mencipta (C6)	Merancang ide kreatif dalam bentuk media atau kegiatan untuk memperkenalkan dan melestarikan keberagaman budaya.	3,6,10	3
Jumlah				10

SOAL UJI EFEKTIVITAS

Tema: Keberagaman Budaya Indonesia

Mata Pelajaran: IPAS (IPS)

Kelas IV SD

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari sisi respon siswa

C. Petunjuk Pengerjaan

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilih satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D.
3. Gunakan waktu dengan bijak.
4. Kerjakan dengan jujur dan teliti.

D. Penilaian

1. Di sebuah desa, warga mengadakan upacara adat yang sudah berlangsung turun-temurun selama ratusan tahun. Namun, beberapa pemuda mulai tidak tertarik dan lebih suka menggunakan teknologi daripada mengikuti upacara tersebut. Guru di sekolah menjelaskan bahwa menjaga budaya penting untuk identitas dan keharmonisan masyarakat. Solusi yang dapat dilakukan agar budaya tetap lestari adalah.....

- a. Budaya harus ditinggalkan agar anak muda tidak ketinggalan zaman
- b. Menggabungkan teknologi dengan upacara agar menarik minat pemuda
- c. Melarang pemuda bermain teknologi saat upacara
- d. Tidak usah peduli karena budaya akan hilang sendiri

2. Sebuah pameran budaya memperlihatkan pakaian adat, alat musik, dan makanan tradisional. Beberapa pengunjung merasa bosan karena pameran hanya menampilkan benda-benda dan tidak ada aktivitas interaktif. Panitia ingin menambahkan elemen interaktif agar pengunjung lebih tertarik, seperti demo tari dan permainan tradisional. Penambahan tersebut dinilai....

- a. Baik, karena membuat pengunjung lebih aktif dan memahami budaya secara langsung
- b. Tidak perlu karena pameran sudah cukup informatif
- c. Lebih baik menambahkan kafe dan hiburan modern

- d. Mengurangi koleksi benda agar ruangan tidak penuh
3. Siswa mendapat tugas membuat presentasi tentang keberagaman budaya Indonesia untuk kelas dari luar pulau. Media yang paling efektif untuk menyampaikan informasi tersebut adalah.....
 - a. Membuat slide dengan teks panjang dan gambar kecil
 - b. Membuat video pendek dengan narasi dan gambar budaya lengkap
 - c. Menulis laporan panjang tanpa gambar
 - d. Menampilkan hanya peta dan nama budaya
 4. Di Kabupaten Jembrana, ada tradisi unik yang disebut Makepung, yaitu balap kerbau tradisional yang menjadi daya tarik wisata. Namun, beberapa warga menganggap tradisi ini tidak relevan lagi di zaman modern dan ingin menggantinya dengan konser musik modern. Langkah yang dapat dilakukan agar tradisi Makepung tetap lestari adalah.....
 - a. Tradisi Makepung harus dihentikan dan diganti dengan acara modern
 - b. Tradisi Makepung perlu dikembangkan dengan pendekatan modern seperti promosi digital dan festival budaya
 - c. Tradisi Makepung hanya cocok untuk generasi tua dan tidak perlu dilestarikan
 - d. Lebih baik menghapus tradisi agar tidak mengganggu kemajuan teknologi
 5. Pada hari budaya, siswa akan memainkan tradisi megoak – goakan dari buleleng yang melambangkan kerja sama dan strategi. Agar permainan mencerminkan nilai budaya aslinya, Langkah yang paling tepat adalah...
 - a. Memainkan permainan secara acak tanpa mengikuti aturan aslinya
 - b. Menjelaskan makna tradisi dan membagi peran sesuai aturan sebelum bermain
 - c. Mengubah permainan menjadi lomba adu cepat antar siswa
 - d. Memainkan permainan sambil mendengarkan music modern agar lebih seru
 6. Sekolah berencana menyelenggarakan festival budaya mini untuk memperkenalkan budaya lokal dan daerah lain. Kegiatan yang paling tepat agar siswa tertarik dan memahami keberagaman budaya adalah.....
 - a. Pameran foto budaya tanpa penjelasan
 - b. Stand interaktif yang mengajak siswa mencoba pakaian adat dan makanan khas
 - c. Mengadakan lomba meniru tarian dengan hukuman jika salah
 - d. Membuat acara dengan hanya menonton video budaya
 7. Tradisi Bedag-Bedagan diadakan setiap tahun sebagai simbol kerja sama antar warga. Tahun ini, ada beberapa warga muda yang tidak ingin ikut dan lebih memilih beraktivitas sendiri. Sikap warga muda tersebut dapat berdampak pada.....

- a. Tradisi akan hilang jika warga muda tidak ikut
- b. Tidak ada dampak karena tradisi bisa tetap jalan
- c. Lebih baik agar tradisi diganti dengan kegiatan modern
- d. Tradisi hanya untuk orang tua saja

8. Tradisi Perang Tipat Bantal di Bali dilakukan sebagai bagian dari perayaan budaya yang penuh makna. Penjelasan yang paling tepat mengenai aturan dalam tradisi ini adalah.....

- a. Tradisi ini adalah perkelahian sungguhan antar warga
- b. Perang bantal dilakukan secara bergiliran dan bertujuan untuk bersenang-senang
- c. Semua orang boleh menyerang siapa saja tanpa aturan
- d. Tradisi ini hanya dilakukan oleh anak-anak

9. Sebuah komunitas budaya ingin mengadakan festival dengan menampilkan tradisi dari berbagai daerah sekaligus. Namun, beberapa orang menganggap hal ini akan mengurangi keaslian masing-masing budaya. Penyelenggaraan festival tersebut dinilai....

- a. Festival bisa mempromosikan keberagaman secara positif
- b. Semua tradisi harus dipisah agar tidak tercampur
- c. Festival hanya membingungkan penonton
- d. Sebaiknya hanya satu budaya saja yang ditampilkan

10. Seorang siswa ingin membuat buku bergambar tentang keberagaman budaya Indonesia untuk anak – anak. Agar buku tersebut menarik dan mudah dipahami, Langkah yang paling tepat adalah.....

- a. Hanya menulis cerita tanpa gambar
- b. Menggunakan ilustrasi warna-warni dan bahasa yang mudah dimengerti
- c. Menggunakan istilah budaya yang sulit tanpa penjelasan
- d. Membuat buku yang sangat tebal dan berat

Rubrik Penilaian

No. Soal	Kriteria	Skor
1.	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
2	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
3.	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
4.	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
5.	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
6.	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
7	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
8	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
9	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0
10	Jawaban benar	1
	Jawaban Salah	0

Perhitungan Skor Akhir

$$\text{Skor Akhir} = \left(\frac{\text{Jumlah benar}}{\text{Jumlah Soal}} \right) \times 100\%$$

Kriteria Penilaian:

Sangat Baik : Apabila memperoleh skor $90 < \text{Skor} < 100$

Baik : Apabila memperoleh skor $70 < \text{Skor} < 90$

Cukup : Apabila memperoleh skor $60 < \text{Skor} < 70$

Kurang : Apabila memperoleh skor < 60

Lampiran 12 Hasil Uji Instrumen

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media				
1.	Desain <i>Flashcard Barcode</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
2.	Gambar dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.	✓		
3.	Penyusunan teks, gambar, dan barcode pada Media <i>Flashcard Barcode</i> tertata rapi serta mudah dipahami.	✓		
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard Barcode</i> serta nyaman dilihat.	✓		
B. Fungsi Media				
1.	<i>Barcode</i> pada Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.	✓		

2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.	✓		
C. Penggunaan Media				
1.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓		
2.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓		

Singaraja, 10 Mei 2025



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

NIP. 197108152001121001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓		
B. Isi Materi				
1.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓		
2.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan	✓		

	relevan dengan kearifan lokal bali.			
3.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
4.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C. Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓		
2.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓		
3.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓		

Singaraja, 10 Mei 2025



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

NIP. 197108152001121001

VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Pembelajaran				
1.	Saya merasa media <i>Flashcard Barcode</i> membantu saya belajar dan memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓		
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
B. Materi				
1.	Saya merasa isi dari Media <i>Flashcard Barcode</i> sama dengan yang saya pelajari dari buku dan pelajaran di sekolah.	✓		
2.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan	✓		

	informasi di Media <i>Flashcard Barcode</i> .			
3.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan mudah.	✓		
C. Penggunaan Media				
1.	Saya bisa menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> sendiri tanpa banyak bantuan.	✓		
2.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan jelas.	✓		
3.	Barcode dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.	✓		
4.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Silakan direvisi poin yang tidak relevan. Sesuaikan dengan kisi-kisi. Penomoran pada instrumen ini sesuaikan dengan penomoran pada kisi-kisi.

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layakdigunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 10 Mei2025

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

NIP. 197108152001121001

VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tes pemahaman siswa : kata buya & kanda harus
ditambahkan ppt

2.
.....
.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi

2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 10 Mei 2025



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

NIP. 197108152001121001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media				
1.	Desain <i>Flashcard Barcode</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
2.	Gambar dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.	✓		
3.	Penyusunan teks, gambar, dan barcode pada Media <i>Flashcard Barcode</i> tertata rapi serta mudah dipahami.	✓		
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard Barcode</i> serta nyaman dilihat.	✓		
B. Fungsi Media				
5.	<i>Barcode</i> pada Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.	✓		

6.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.	✓		
7.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.	✓		
C. Penggunaan Media				
8.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓		
9.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓		
10.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓		

Singaraja, 10 Mei 2025



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓		
B. Isi Materi				
4.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓		
5.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal	✓		

	bali.			
6.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
7.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C. Bahasa				
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓		
9.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓		
10.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓		

Singaraja, 10 Mei 2025



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Pembelajaran				
1.	Saya merasa media <i>Flashcard Barcode</i> membantu saya belajar dan memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓		
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
B. Materi				
4.	Saya merasa isi dari Media <i>Flashcard Barcode</i> sama dengan yang saya pelajari dari buku dan pelajaran di sekolah.	✓		
5.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan informasi di Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
6.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard</i>	✓		

	Barcode dengan mudah.			
C. Penggunaan Media				
7.	Saya bisa menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> sendiri tanpa banyak bantuan.	✓		
8.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan jelas.	✓		
9.	Barcode dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.	✓		
10.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Silakan direvisi poin yang tidak relevan. Sesuaikan dengan kisi-kisi. Penomoran pada instrumen ini sesuaikan dengan penomoran pada kisi-kisi.

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layakdigunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 10 Mei 2025



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi

2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

**) Lingkari salah satu*

Singaraja, 10 Mei 2025



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media				
1.	Desain <i>Flashcard Barcode</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
2.	Gambar pada Media <i>Flashcard Barcode</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.	✓		
3.	Penyusunan teks, gambar, dan barcode pada Media <i>Flashcard Barcode</i> tertata rapi serta mudah dipahami.	✓		
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard Barcode</i> serta nyaman dilihat.	✓		
B. Fungsi Media <i>→ belum dilihat.</i>				
1.	<i>Barcode</i> pada Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.	✓		

3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.	✓		
C. Penggunaan Media				
1.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓		
2.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓		

Singaraja, 17 April 2025



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

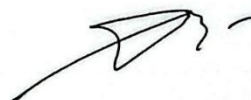
3. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrumen sesuai penilaian yang diberikan
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓		
B. Isi Materi				
1.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓		
2.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓		

3.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓		
4.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C. Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓		
2.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓		
3.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓		

Singaraja, 17 April 2025



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Pembelajaran				
1.	Saya merasa Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu saya belajar dengan lebih baik.	✓		
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
B. Materi				
1.	Informasi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan pelajaran di sekolah.	✓		
2.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan informasi di Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan mudah.	✓		

C. Penggunaan Media				
1.	Saya bisa menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> sendiri tanpa banyak bantuan.	✓		
2.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan jelas.	✓		
3.	Barcode dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.	✓		
4.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

4. Layak digunakan tanpa revisi ✓
5. Layakdigunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

*) Lingkari salah satu

Singaraja, 17 April 2025



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

4. Layak digunakan tanpa revisi

5. Layak digunakan dengan revisi
6. Tidak layak digunakan

**) Lingkari salah satu*

Singaraja, 17 April 2025



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

NIP. 198410082024211001

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MEDIA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media				
1.	Desain <i>Flashcard Barcode</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓		
2.	Gambar Media <i>Flashcard Barcode</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.	✓		
3.	Penyusunan teks, gambar, dan barcode pada Media <i>Flashcard Barcode</i> tertata rapi serta mudah dipahami.	✓		
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard Barcode</i> serta nyaman dilihat.	✓		
B. Fungsi Media				
1.	<i>Barcode</i> pada Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.	✓		

3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.	✓		
C. Penggunaan Media				
1.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓		
2.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓		

Singaraja, 17 April 2025

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

VALIDITAS INSTRUMEN AHLI MATERI

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓		
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓		
B. Isi Materi				
1.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓		
2.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓		

3.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	J		
4.	Materi pada <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya.	✓		
C. Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓		
2.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓		
3.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓		

Singaraja, 17 April 2025

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

VALIDITAS INSTRUMEN RESPON SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No.	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Pembelajaran				
1.	Saya merasa Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu saya belajar dengan lebih baik.	✓		
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
B. Materi				
1.	Informasi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan pelajaran di sekolah.	✓		
2.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan informasi di Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		
3.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan mudah.	✓		

C. Penggunaan Media				
1.	Saya bisa menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> sendiri tanpa banyak bantuan.	✓		
2.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan jelas.	✓		
3.	Barcode dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.	✓		
4.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layakdigunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 17 April 2025

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

VALIDITAS INSTRUMEN TES PEMAHAMAN SISWA

A. Petunjuk Pengisian

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

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1.	✓		
2.	✓		
3.	✓		
4.	✓		
5.	✓		
6.	✓		
7.	✓		
8.	✓		
9.	✓		
10.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi

2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) *Lingkari salah satu*

Singaraja, 17 April 2025

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 13 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Media

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas media dilakukan dengan empat dosen pakar (*judges*). Pakar I ialah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., pakar II ialah Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd., pakar III ialah Bapak I Kadek Edi Yudiana, M.Pd., dan pakar IV Bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Validitas Isi Instrumen Ahli Media							
Item	Judges 1	Judges 2	Judges 3	Judges 4	CVR	CVI	Keterangan
1	1	1	1	1	4	1	Sangat Sesuai
2	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
3	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
4	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
5	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
6	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
7	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
8	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
9	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
10	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
ΣCVR					40		

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi media memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

2. Instrumen Validitas Materi

Uji validitas instrumen pada instrumen validitas materi dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). Pakar I ialah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., pakar II ialah Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd., pakar III ialah Bapak I Kadek Edi Yudiana, M.Pd., dan pakar IV Bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Validitas Isi Instrumen Ahli Materi

Item	Judges 1	Judges 2	Judges 3	Judges 4	CVR	CVI	Keterangan
1	1	1	1	1	4	1	Sangat Sesuai
2	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
3	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
4	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
5	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
6	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
7	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
8	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
9	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
10	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
ΣCVR					40		

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen validasi materi memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

3. Instrumen Respon Siswa

Uji validitas instrumen pada instrumen respon siswa dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). Pakar I ialah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., pakar II ialah Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd., pakar III ialah Bapak I Kadek Edi Yudiana, M.Pd., dan pakar IV Bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Validitas Isi Instrumen Kepraktisan Lembar Respon Siswa

Item	Judges 1	Judges 2	Judges 3	Judges 4	CVR	CVI	Keterangan
1	1	1	1	1	4	1	Sangat Sesuai
2	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
3	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
4	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
5	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
6	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
7	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
8	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
9	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
10	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
ΣCVR					40		

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen respon siswa memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.

4. Instrumen Validitas Uji Efektivitas Pemahaman Siswa

Uji validitas instrumen pada instrumen uji efektivitas dilakukan dengan dua dosen pakar (*judges*). Pakar I ialah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., pakar II ialah Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd., pakar III ialah

Bapak I Kadek Edi Yudiana, M.Pd., dan pakar IV Bapak I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd

Validitas Isi Instrumen Efektivitas Tes Pemahaman Siswa

Item	Judges 1	Judges 2	Judges 3	Judges 4	CVR	CVI	Keterangan
1	1	1	1	1	4	1	Sangat Sesuai
2	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
3	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
4	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
5	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
6	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
7	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
8	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
9	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
10	1	1	1	1	4		Sangat Sesuai
Σ CVR					40		

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen uji efektivitas minat membaca memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori validitas isi **sangat tinggi**.



15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Efektivitas

15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Efektivitas

15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Efektivitas

15 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Efektivitas

Lampiran 16 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran

Siswa	Butir Soal										Xt	Xt ²
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10		
1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	49
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
3	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	4
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	64
5	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	4	16
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	25
8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	64
10	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	4
11	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	49
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
13	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	9
14	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	4
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	64
16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	81
17	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	25
18	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4	16
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	64
20	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	9
21	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	49
22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	49
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	81
24	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	5	25
jumlah	15	16	20	15	14	8	17	16	15	7	143	1033
p	0.625	0.667	0.833	0.625	0.583	0.333	0.708	0.667	0.625	0.292		
q	0.375	0.333	0.167	0.375	0.417	0.667	0.292	0.333	0.375	0.708		
pq	0.234	0.222	0.139	0.234	0.243	0.222	0.207	0.222	0.234	0.207		
total pq	2.164930556											
var	7.867753623											
tingkat kesukaran	0.625	0.667	0.833	0.625	0.583	0.333	0.708	0.667	0.625	0.292		
	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sedang	mudah	sedang	sedang	sukar		

Lampiran 17 Hasil Perhitungan Daya Beda

Siswa	Butir Soal										Xt	
	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	B9	B10		
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	kelompok atas
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	
16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	
4	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	
15	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	
19	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	
1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	
11	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	kelompok bawah
21	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	
22	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	7	
7	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	
17	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	5	
24	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	5	
5	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	4	
18	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	4	
13	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	3	
20	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	3	
3	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	2	
10	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	2	
14	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2	
8	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	
mean atas	0.8333	1	1	0.9167	0.8333	0.5	0.9167	0.9167	0.9167	0.5		
mean bawah	0.4167	0.3333	0.6667	0.3333	0.3333	0.1667	0.5	0.4167	0.3333	0.0833		
daya beda	0.4167	0.6667	0.3333	0.5833	0.5	0.3333	0.4167	0.5	0.5833	0.4167		
ket	baik	baik	lu di rev	baik	baik	lu di rev	baik	baik	baik	baik		

Lampiran 18 Hasil Uji Ahli Media

UJI JUDGES AHLI MEDIA TERKAIT *FLASHCARD BARCODE* BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode*
Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa
Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 5 Juni 2025

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Tampilan dan Kemenarikan Media						
1.	Desain <i>Flashcard Barcode</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV SD.	✓				
2.	Gambar dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> jelas, menarik, serta tidak membingungkan.	✓				
3.	Penyusunan teks, gambar, dan barcode pada Media <i>Flashcard Barcode</i> tertata rapi serta mudah dipahami.	✓				
4.	Desain, font, dan warna seragam pada Media <i>Flashcard Barcode</i> serta nyaman dilihat.	✓				
B. Fungsi Media						
5.	<i>Barcode</i> dapat dipindai dengan mudah dan mengarahkan ke materi yang relevan.	✓				
6.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mendukung pencapaian tujuan pembelajaran keberagaman budaya.		✓			
7.	Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah digunakan oleh siswa dan guru tanpa kendala teknis yang berarti.	✓				
C. Penggunaan Media						
8.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓				

9.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓				
10.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Perbaiki penggunaan kata untuk penomoran
2. Tambahkan huruf pembilang
3. Tambahkan media gambar/materi ke sasaran
4. Buatlah flashcard box-nya

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 5 Juni 2025

Validator,

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

NIP. 197108152001121001

**UJI JUDGES AHLI MEDIA
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

8.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓				
9.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓				
10.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

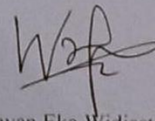
D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,
Validator



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198211132024212001

**UJI JUDGES AHLI MEDIA
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode*
Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa
Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

8.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓					
9.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓					
10.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓					

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

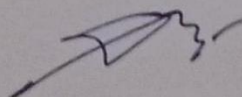
D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi ✓
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,
 Validator,



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
 NIP. 198410082024211001

**UJI JUDGES AHLI MEDIA
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode*
Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa
Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

8.	Media <i>Flashcard Barcode</i> dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran interaktif.	✓				
9.	Siswa dapat menggunakan media <i>Flashcard Barcode</i> secara mandiri dengan sedikit bimbingan.	✓				
10.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memanfaatkan teknologi barcode secara efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa.	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Kalau bisa tambahkan soal evaluasi pada media.

D. Kesimpulan

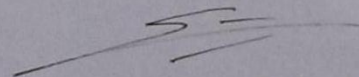
Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja,

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 19 Hasil Uji Ahli Materi

UJI JUDGES AHLI MATERI TERKAIT *FLASHCARD BARCODE* BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓				
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓				
B. Isi Materi						
1.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
2.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓				
3.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓				

4.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	✓				
C. Bahasa						
1.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓				
2.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓				
3.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

tingkatkan kualitas versi cetak

D. Kesimpulan

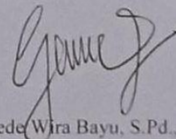
Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Validator,



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198403272015041001

**UJI JUDGES AHLI MATERI
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.		✓			
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓				
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.	✓				
B. Isi Materi						
4.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
5.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓				
6.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.		✓			

7.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	✓				
C. Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓				
9.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓				
10.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Tambahkan tujuan pembelajaran

D. Kesimpulan

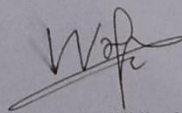
Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Validator



Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198211132024212001

**UJI JUDGES AHLI MATERI
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilai berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.	✓				
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓				
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.		✓			
B. Isi Materi						
4.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
5.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓				
6.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.		✓			

7.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	✓				
C. Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓				
9.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓				
10.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

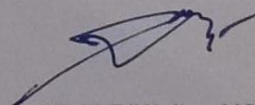
D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi ✓
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,
Validator,



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd.
NIP. 198410082024211001

**UJI JUDGES AHLI MATERI
TERKAIT *FLASHCARD BARCODE*
BERORIENTASI KEARIFAN LOKAL BALI**

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.
Mata Pelajaran/Materi: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial/Keberagaman Budaya
Sasaran Pengembangan : Siswa kelas IV SD Negeri 1 Nagasepaha
Pengembang : I Kadek Darma Saspanya

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk menilai dan mengetahui kelayakan dari Media Pembelajaran *Flashcard Barcode* Dengan Berorientasi Kearifan Lokal Bali untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Keberagaman Budaya Kelas IV Sekolah Dasar.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal ini.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian berupa tanda centang () pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan. *Ket.: 4 = sangat layak, 3 = layak, 2 = tidak layak, 1 = sangat tidak layak.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrument.
4. Sebelumnya peneliti mengucapkan terimakasih atas bantuan yang Bapak/Ibu berikan.

Nama Validator : I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Alur Pembelajaran dalam <i>Flashcard Barcode</i> tersusun dengan baik dan mendukung pencapaian tujuan belajar.			✓		
2.	Media <i>Flashcard Barcode</i> membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya dengan baik.	✓				
3.	Media <i>Flashcard Barcode</i> memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran.		✓			
B. Isi Materi						
4.	Konten dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan tema pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan target pengguna.	✓				
5.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> memuat unsur budaya Bali sebagai bagian dari keberagaman budaya dan relevan dengan kearifan lokal bali.	✓				
6.	Materi yang disampaikan dalam <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan standar kurikulum atau kompetensi yang ingin dicapai.	✓				

7.	Materi <i>Flashcard Barcode</i> yang disajikan sesuai dengan sumber yang valid dan dapat dipercaya	✓				
C. Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipahami oleh target pengguna.	✓				
9.	Bahasa dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> sesuai dengan ejaan dan tata bahasa yang benar	✓				
10.	Istilah-istilah dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> yang digunakan tidak membingungkan siswa dan relevan dengan materi	✓				

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Media sudah bagus. Pastikan Barcode pada media lancar untuk di buka.

D. Kesimpulan

Media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali ini dinyatakan *):

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Validator,



I Made Hendra Sukmayasa, M.Pd.

NIP. 198905282023211018

Lampiran 20 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

Nama Siswa : Ayu Ketut Krisna Dewi
 Instansi : SD Negeri 1 Nagasepaha
 Tanggal Validasi :

No.	Aspek/Deskripsi	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Pembelajaran					
1.	Saya merasa media <i>Flashcard Barcode</i> membantu saya belajar dan memahami pelajaran dengan lebih mudah.	✓				
2.	Saya menjadi lebih aktif saat belajar menggunakan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓				
3.	Saya jadi lebih mudah memahami keberagaman budaya setelah memakai Media <i>Flashcard Barcode</i> .		✓			
B.	Materi					
4.	Saya merasa isi dari Media <i>Flashcard Barcode</i> sama dengan yang saya pelajari dari buku dan pelajaran di sekolah.	✓				
5.	Saya bisa mengenal budaya Bali lewat gambar dan informasi di Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓				
6.	Saya bisa mengerti isi materi dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan mudah.	✓				
C.	Penggunaan Media					
7.	Saya bisa menggunakan Media					

	<i>Flashcard Barcode</i> sendiri tanpa banyak bantuan.		✓			
8.	Saya memahami petunjuk penggunaan Media <i>Flashcard Barcode</i> dengan jelas.		✓			
9.	Barcode dalam Media <i>Flashcard Barcode</i> mudah dipindai dan bisa langsung digunakan.	✓				
10.	Belajar jadi lebih seru dan menyenangkan dengan Media <i>Flashcard Barcode</i> .	✓				

Lampiran 21 *Pretest Posttest* Siswa Efektivitas Pemahaman Siswa

No Subjek	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	GEDE HENDRA PERMANA	30	60
2	I KADEK RANGGA PUTRA ARTANA	50	90
3	I Komang Adi Wirawan	20	50
4	I KOMANG RASKA PRAMUDYA	10	50
5	I NYOMAN KRISNAPADA	40	70
6	I PUTU GALIH MULIARTA	20	60
7	IDA AYU PUTU BINTANG	10	50
8	KADEK AYU MERTA ARIANI	30	80
9	KADEK DIAH SANJIWANGI	60	100
10	KADEK DWINDA ANGGRAINI	40	70
11	KADEK ERLIND PRATIWI	30	60
12	KADEK LENA MARTINA	20	50
13	KADEK YUGISMA ARUM KERTIASRINI	50	90
14	KETUT PRABA MAHARANI	40	80
15	KETUT SASTRA WIGUNA PUTRA	30	69
16	KOMANG ADI PERMANA PUTRA YASA	60	90
17	KOMANG MEYGI BIMA PUTRA	60	80
18	KOMANG RESTIANA	30	50
19	KOMANG SAPUTRA ADI WIGUNA	10	40
20	KOMANG WAHYU MARTINI	40	70
21	MADE ALISHA PRAMESTI	60	100
22	NI KADEK PANDIA PRADNYAWATI	50	70
23	NI KADEK PRADANI KUSUMA SHANTI	50	90
24	NI KOMANG ANGGRENI KAMAYONI	30	60
25	NI KOMANG TIRTA WATI LISTIANI	40	70
26	PUTU SUKMA RENTIKARINI	10	50



PRETEST PEMAHAMAN SISWA

Tema: Keberagaman Budaya Indonesia

Mata Pelajaran: IPAS (IPS)

Kelas IV SD

Nama : L. Ratu Galih Mulia Cinto

Kelas : 4

● **Petunjuk Pengerjaan:**

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilih satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D.
3. Gunakan waktu dengan bijak.
4. Kerjakan dengan jujur dan teliti.

Soal :

1. Di sebuah desa, warga mengadakan upacara adat yang sudah berlangsung turun-temurun selama ratusan tahun. Namun, beberapa pemuda mulai tidak tertarik dan lebih suka menggunakan teknologi daripada mengikuti upacara tersebut. Guru di sekolah menjelaskan bahwa menjaga budaya penting untuk identitas dan keharmonisan masyarakat.

Apa analisis terbaik kamu terhadap situasi ini dan solusi yang bisa kamu sarankan agar budaya tetap lestari?

- ☒ a. Budaya harus ditinggalkan agar anak muda tidak ketinggalan zaman
- b. Menggabungkan teknologi dengan upacara agar menarik minat pemuda
- c. Melarang pemuda bermain teknologi saat upacara
- d. Tidak usah peduli karena budaya akan hilang sendiri
2. Sebuah pameran budaya memperlihatkan pakaian adat, alat musik, dan makanan tradisional. Beberapa pengunjung merasa bosan karena pameran hanya

menampilkan benda-benda dan tidak ada aktivitas interaktif. Panitia ingin menambahkan elemen interaktif agar pengunjung lebih tertarik, seperti demo tari dan permainan tradisional.

Bagaimana kamu menilai rencana panitia tersebut?

- a. Baik, karena membuat pengunjung lebih aktif dan memahami budaya secara langsung
 - b. Tidak perlu karena pameran sudah cukup informatif
 - c. Lebih baik menambahkan kafe dan hiburan modern
 - ☒ d. Mengurangi koleksi benda agar ruangan tidak penuh
3. Kamu dan teman-teman mendapat tugas membuat presentasi tentang keberagaman budaya Indonesia untuk kelas dari luar pulau. Kalian berencana membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Ide apa yang paling efektif untuk digunakan?

- ☒ a. Membuat slide dengan teks panjang dan gambar kecil
 - b. Membuat video pendek dengan narasi dan gambar budaya lengkap
 - c. Menulis laporan panjang tanpa gambar
 - d. Menampilkan hanya peta dan nama budaya
4. Di Kabupaten Jember, ada tradisi unik yang disebut Makepung, yaitu balap kerbau tradisional yang menjadi daya tarik wisata. Namun, beberapa warga menganggap tradisi ini tidak relevan lagi di zaman modern dan ingin menggantinya dengan konser musik modern.

Apa analisis terbaik terhadap situasi ini dan langkah apa yang sebaiknya dilakukan agar tradisi Makepung tetap hidup?

- a. Tradisi Makepung harus dihentikan dan diganti dengan acara modern
- ☒ b. Tradisi Makepung perlu dikembangkan dengan pendekatan modern seperti promosi digital dan festival budaya
- c. Tradisi Makepung hanya cocok untuk generasi tua dan tidak perlu dilestarikan
- d. Lebih baik menghapus tradisi agar tidak mengganggu kemajuan teknologi

5. Dalam sebuah video, seorang remaja membuat konten tentang tarian tradisional yang digabungkan dengan musik elektronik. Video itu mendapat banyak likes, tapi juga kritik dari beberapa tokoh budaya.

Bagaimana kamu menilai video tersebut dalam konteks pelestarian budaya?

- a. Positif karena membuat budaya dikenal generasi muda
- b. Negatif karena mengubah bentuk asli budaya
- ☒ c. Tidak penting karena itu hanya hiburan
- d. Harus dilarang oleh pemerintah

6. Sekolahmu ingin membuat festival budaya mini untuk memperkenalkan budaya lokal dan daerah lain. Kamu ditugaskan membuat ide acara yang kreatif dan menarik bagi semua siswa.

Apa rancangan acara yang paling baik?

- a. Pameran foto budaya tanpa penjelasan
- b. Stand interaktif yang mengajak siswa mencoba pakaian adat dan makanan khas
- c. Mengadakan lomba meniru tarian dengan hukuman jika salah
- ☒ d. Membuat acara dengan hanya menonton video budaya

7. Di sebuah desa adat, tradisi Bedag-Bedagan diadakan setiap tahun sebagai simbol kerja sama antar warga. Tahun ini, ada beberapa warga muda yang tidak ingin ikut dan lebih memilih beraktivitas sendiri.

Analisis dampak sikap warga muda tersebut terhadap tradisi dan masyarakat.

- ☒ a. Tradisi akan hilang jika warga muda tidak ikut
- b. Tidak ada dampak karena tradisi bisa tetap jalan
- c. Lebih baik agar tradisi diganti dengan kegiatan modern
- d. Tradisi hanya untuk orang tua saja

8. Setelah mempelajari tradisi Perang Tipat Bantal di Bali, kamu diminta menjelaskan kepada temanmu tentang aturan dalam tradisi tersebut agar mereka mengerti dan tidak salah paham.

Kalimat mana yang paling tepat untuk menjelaskan aturan tradisi tersebut?

- a. Tradisi ini adalah perkelahian sungguhan antar warga
- b. Perang bantal dilakukan secara bergiliran dan bertujuan untuk bersenang-senang
- ☒ c. Semua orang boleh menyerang siapa saja tanpa aturan
- d. Tradisi ini hanya dilakukan oleh anak-anak

9. Sebuah komunitas budaya ingin mengadakan festival dengan menampilkan tradisi dari berbagai daerah sekaligus. Namun, beberapa orang menganggap hal ini akan mengurangi keaslian masing-masing budaya.

Bagaimana kamu menilai argumen tersebut?

- a. Festival bisa mempromosikan keberagaman secara positif
- ☒ b. Semua tradisi harus dipisah agar tidak tercampur
- c. Festival hanya membingungkan penonton
- d. Sebaiknya hanya satu budaya saja yang ditampilkan

10. Kamu ingin membuat buku bergambar tentang keberagaman budaya Indonesia untuk anak-anak.

Apa yang harus kamu lakukan agar buku tersebut menarik dan edukatif?

- ☒ a. Hanya menulis cerita tanpa gambar
- b. Menggunakan ilustrasi warna-warni dan bahasa yang mudah dimengerti
- c. Menggunakan istilah budaya yang sulit tanpa penjelasan
- d. Membuat buku yang sangat tebal dan berat

Tema: Keberagaman Budaya Indonesia

Mata Pelajaran: IPAS (IPS)

Kelas IV SD

Nama : Ibtu Galih mulianto

Kelas : 4

● **Petunjuk Pengerjaan:**

1. Bacalah setiap soal dengan cermat.
2. Pilih satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda (X) pada huruf A, B, C, atau D.
3. Gunakan waktu dengan bijak.
4. Kerjakan dengan jujur dan teliti.

Soal :

1. Di sebuah desa, warga mengadakan upacara adat yang sudah berlangsung turun-temurun selama ratusan tahun. Namun, beberapa pemuda mulai tidak tertarik dan lebih suka menggunakan teknologi daripada mengikuti upacara tersebut. Guru di sekolah menjelaskan bahwa menjaga budaya penting untuk identitas dan keharmonisan masyarakat.

Apa analisis terbaik kamu terhadap situasi ini dan solusi yang bisa kamu sarankan agar budaya tetap lestari?

- a. Budaya harus ditinggalkan agar anak muda tidak ketinggalan zaman
 - b. Menggabungkan teknologi dengan upacara agar menarik minat pemuda
 - ☒ c. Melarang pemuda bermain teknologi saat upacara
 - d. Tidak usah peduli karena budaya akan hilang sendiri
2. Sebuah pameran budaya memperlihatkan pakaian adat, alat musik, dan makanan tradisional. Beberapa pengunjung merasa bosan karena pameran hanya

menampilkan benda-benda dan tidak ada aktivitas interaktif. Panitia ingin menambahkan elemen interaktif agar pengunjung lebih tertarik, seperti demo tari dan permainan tradisional.

Bagaimana kamu menilai rencana panitia tersebut?

- ☒ a. Baik, karena membuat pengunjung lebih aktif dan memahami budaya secara langsung
 - b. Tidak perlu karena pameran sudah cukup informatif
 - c. Lebih baik menambahkan kafe dan hiburan modern
 - d. Mengurangi koleksi benda agar ruangan tidak penuh
3. Kamu dan teman-teman mendapat tugas membuat presentasi tentang keberagaman budaya Indonesia untuk kelas dari luar pulau. Kalian berencana membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami.

Ide apa yang paling efektif untuk digunakan?

- a. Membuat slide dengan teks panjang dan gambar kecil
 - b. Membuat video pendek dengan narasi dan gambar budaya lengkap
 - ☒ c. Menulis laporan panjang tanpa gambar
 - d. Menampilkan hanya peta dan nama budaya
4. Di Kabupaten Jembrana, ada tradisi unik yang disebut Makepung, yaitu balap kerbau tradisional yang menjadi daya tarik wisata. Namun, beberapa warga menganggap tradisi ini tidak relevan lagi di zaman modern dan ingin menggantinya dengan konser musik modern.

Apa analisis terbaik terhadap situasi ini dan langkah apa yang sebaiknya dilakukan agar tradisi Makepung tetap hidup?

- a. Tradisi Makepung harus dihentikan dan diganti dengan acara modern
- ☒ b. Tradisi Makepung perlu dikembangkan dengan pendekatan modern seperti promosi digital dan festival budaya
- c. Tradisi Makepung hanya cocok untuk generasi tua dan tidak perlu dilestarikan
- d. Lebih baik menghapus tradisi agar tidak mengganggu kemajuan teknologi

5. Dalam sebuah video, seorang remaja membuat konten tentang tarian tradisional yang digabungkan dengan musik elektronik. Video itu mendapat banyak likes, tapi juga kritik dari beberapa tokoh budaya.

Bagaimana kamu menilai video tersebut dalam konteks pelestarian budaya?

- ☒ a. Positif karena membuat budaya dikenal generasi muda
- b. Negatif karena mengubah bentuk asli budaya
- c. Tidak penting karena itu hanya hiburan
- d. Harus dilarang oleh pemerintah

6. Sekolahmu ingin membuat festival budaya mini untuk memperkenalkan budaya lokal dan daerah lain. Kamu ditugaskan membuat ide acara yang kreatif dan menarik bagi semua siswa.

Apa rancangan acara yang paling baik?

- a. Pameran foto budaya tanpa penjelasan
- ☒ b. Stand interaktif yang mengajak siswa mencoba pakaian adat dan makanan khas
- c. Mengadakan lomba meniru tarian dengan hukuman jika salah
- d. Membuat acara dengan hanya menonton video budaya

7. Di sebuah desa adat, tradisi Bedag-Bedagan diadakan setiap tahun sebagai simbol kerja sama antar warga. Tahun ini, ada beberapa warga muda yang tidak ingin ikut dan lebih memilih beraktivitas sendiri.

Analisis dampak sikap warga muda tersebut terhadap tradisi dan masyarakat.

- ☒ a. Tradisi akan hilang jika warga muda tidak ikut
- b. Tidak ada dampak karena tradisi bisa tetap jalan
- c. Lebih baik agar tradisi diganti dengan kegiatan modern
- d. Tradisi hanya untuk orang tua saja

8. Setelah mempelajari tradisi Perang Tipat Bantal di Bali, kamu diminta menjelaskan kepada temanmu tentang aturan dalam tradisi tersebut agar mereka mengerti dan tidak salah paham.

Kalimat mana yang paling tepat untuk menjelaskan aturan tradisi tersebut?

- a. Tradisi ini adalah perkelahian sungguhan antar warga
- b. Perang bantal dilakukan secara bergiliran dan bertujuan untuk bersenang-senang
- ☒ c. Semua orang boleh menyerang siapa saja tanpa aturan
- d. Tradisi ini hanya dilakukan oleh anak-anak

9. Sebuah komunitas budaya ingin mengadakan festival dengan menampilkan tradisi dari berbagai daerah sekaligus. Namun, beberapa orang menganggap hal ini akan mengurangi keaslian masing-masing budaya.

Bagaimana kamu menilai argumen tersebut?

- a. Festival bisa mempromosikan keberagaman secara positif
- ☒ b. Semua tradisi harus dipisah agar tidak tercampur
- c. Festival hanya membingungkan penonton
- d. Sebaiknya hanya satu budaya saja yang ditampilkan

10. Kamu ingin membuat buku bergambar tentang keberagaman budaya Indonesia untuk anak-anak.

Apa yang harus kamu lakukan agar buku tersebut menarik dan edukatif?

- a. Hanya menulis cerita tanpa gambar
- ☒ b. Menggunakan ilustrasi warna-warni dan bahasa yang mudah dimengerti
- c. Menggunakan istilah budaya yang sulit tanpa penjelasan
- d. Membuat buku yang sangat tebal dan berat

Lampiran 22 Hasil Analisis Data Pretest Posttest

No Subjek	Nama Siswa	Pretest	Posttest
1	GEDE HENDRA PERMANA	30	60
2	I KADEK RANGGA PUTRA ARTANA	50	90
3	I Komang Adi Wirawan	20	50
4	I KOMANG RASKA PRAMUDYA	10	50
5	I NYOMAN KRISNAPADA	40	70
6	I PUTU GALIH MULIARTA	20	60
7	IDA AYU PUTU BINTANG	10	50
8	KADEK AYU MERTA ARIANI	30	80
9	KADEK DIAH SANJIWANGI	60	100
10	KADEK DWINDA ANGGRAINI	40	70
11	KADEK ERLIND PRATIWI	30	60
12	KADEK LENA MARTINA	20	50
13	KADEK YUGISMA ARUM KERTIASRINI	50	90
14	KETUT PRABA MAHARANI	40	80
15	KETUT SASTRA WIGUNA PUTRA	30	69
16	KOMANG ADI PERMANA PUTRA YASA	60	90
17	KOMANG MEYGI BIMA PUTRA	60	80
18	KOMANG RESTIANA	30	50
19	KOMANG SAPUTRA ADI WIGUNA	10	40
20	KOMANG WAHYU MARTINI	40	70
21	MADE ALISHA PRAMESTI	60	100
22	NI KADEK PANDIA PRADNYAWATI	50	70
23	NI KADEK PRADANI KUSUMA SHANTI	50	90
24	NI KOMANG ANGGRENI KAMAYONI	30	60
25	NI KOMANG TIRTA WATI LISTIANI	40	70
26	PUTU SUKMA RENTIKARINI	10	50



Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.128	26	.200 [*]	.924	26	.055
posttest	.137	26	.200 [*]	.936	26	.106

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 24 Hasil Uji Homogenitas Varians

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil pretest & posttest	Based on Mean	.036	1	50	.849
	Based on Median	.023	1	50	.879
	Based on Median and with adjusted df	.023	1	49.598	.879
	Based on trimmed mean	.040	1	50	.843

Lampiran 25 Hasil Analisis Paired Simple T-Test/Uji-T Berkorelasi

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	sebelum diberikan perlakuan - setelah diberikan perlakuan	-33.462	7.452	1.462	-36.472	-30.451	-22.895	25	<.001

Lampiran 26 Modul Ajar

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL (IPAS) KELAS IV

Satuan Pendidikan	:	SD NEGERI 1 NAGASEPAHA
Kelas	:	IV
Fase	:	B
Elemen Capaian	:	Keberagaman Budaya
Capaian Pembelajaran	:	Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini.
Alokasi Waktu	:	3 x 35 Menit (1 Pertemuan)
Muatan Pelajaran	:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Materi	:	BAB 6 Indonesiaku Kaya Budaya
Profil Pelajar Pancasila	:	Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia Peserta didik menunjukkan rasa syukur atas keberagaman budaya sebagai anugerah Tuhan dan menghormati nilai-nilai luhur dalam setiap tradisi lokal yang dipelajari melalui media. Bernalar Kritis Peserta didik mampu mengevaluasi dan menginterpretasi informasi yang diperoleh dari flashcard <i>QR Code</i> secara logis, serta mengaitkannya dengan konteks sosial dan budaya di lingkungan sekitarnya. Mandiri Peserta didik menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam menggunakan media flashcard <i>QR Code</i> untuk mengeksplorasi budaya lokal Bali secara mandiri, serta berupaya memahami isi materi tanpa harus selalu diarahkan oleh guru.
Keterampilan Awal	:	Peserta didik menunjukkan ketertarikan terhadap media visual dan interaktif serta mampu memahami informasi yang disampaikan melalui flashcard <i>QR Code</i> . Peserta didik juga menunjukkan pemahaman dasar dalam

		menggunakan media dengan cara memindai <i>QR Code</i> untuk mengakses konten digital tentang budaya lokal Bali. Selain itu, peserta didik mampu mengikuti instruksi lisan dan teks yang terhubung melalui media tersebut untuk mendukung proses pembelajaran yang bermakna.
Target Peserta didik	:	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
Model Pembelajaran	:	<i>Problem Based Learning</i>
Sarana Prasarana	:	Media <i>Flashcard QR Code</i> Berorientasi Kearifan Lokal Bali LKPD <i>ChromeBook</i> Internet



KOMPETENSI INTI

Tujuan Pembelajaran	:	1. Peserta Didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing masing. 2. Peserta Didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia 3. Peserta Didik dapat menjelaskan faktor -faktor yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia 4. Peserta Didik dapat menjelaskan manfaat keberagaman budaya dan menerapkan cara -cara melestarikan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari - hari.
Asesmen	:	Tes Tertulis Pilihan Ganda
Pertanyaan Pemantik	:	1. Apakah kalian pernah melihat atau mengikuti tradisi khas di daerah tempat kalian tinggal? Tradisi apa itu? 2. Menurut kalian, apakah tradisi yang ada di daerah kita hanya sekedar hiburan, atautkah memiliki makna tertentu di dalamnya?
Pemahaman Bermakna	:	Meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan dan berbicara dengan volume yang tepat sesuai konteks dan tempat berbicara.

KEGIATAN PEMBELAJARAN

No	KEGIATAN	URAIAN KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
	PENDAHULUAN	1. Guru mengucapkan salam dan mengajak peserta didik berdoa. 2. Guru menyanyikan lagu nasional bersama peserta didik. 3. Guru melakukan absensi dan mengecek kesiapan peserta didik. 4. Guru membangun suasana pembelajaran dengan pertanyaan pemantik: • Apakah kalian pernah melihat atau mengikuti tradisi khas di daerah tempat kalian tinggal? Tradisi apa itu? • Menurut kalian, apakah tradisi yang ada di daerah kita hanya sekedar hiburan, atautkah memiliki makna tertentu di dalamnya? 5. Guru menyampaikan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	20 menit

	KEGIATAN INTI	1. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok 2. Guru memperkenalkan Media Pembelajaran <i>Flashcard QR Code</i> Berorientasi Kearifan Lokal Bali kepada peserta didik 3. Peserta didik mendiskusikan LKPD yang dibagikan oleh guru secara berkelompok 4. Guru membimbing peserta didik dalam mengerjakan LKPD dengan bantuan Media <i>Flashcard QR Code</i> Berorientasi Kearifan Lokal Bali 5. Peserta didik mengerjakan permasalahan yang ada pada LKPD dengan menganalisis materi pembelajaran yang ada pada Media <i>Flashcard QR Code</i> Berorientasi Kearifan Lokal Bali pada tiap kelompok. 6. Peserta didik melakukan presentasi tiap kelompok untuk menyampaikan hasil dari LKPD yang telah mereka kerjakan. 7. Guru dan peserta didik berdiskusi tentang pengalaman belajar mereka. 8. Peserta didik menuliskan hal-hal yang telah mereka pelajari dan bagaimana mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.	60 menit
	KEGIATAN PENUTUP	1. Guru membimbing peserta didik dalam merangkum hasil pembelajaran. 2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan refleksi diri. 3. Peserta didik mengerjakan tes tertulis pilihan ganda sebagai bentuk asesmen formatif. 4. Guru memberikan penguatan. 5. Kegiatan diakhiri dengan doa dan salam. 6. Guru dan peserta didik bersama-sama merefleksikan kegiatan yang telah dilakukan untuk perbaikan ke depan, dengan mempertimbangkan: • Apa yang telah dipelajari hari ini? • Bagaimana perasaan peserta didik selama mengikuti pembelajaran? 7. Guru mengevaluasi proses pembelajaran sebagai bahan perbaikan untuk sesi berikutnya. 8. Guru merancang tindak lanjut dengan memberikan tugas individu atau kelompok serta informasi mengenai pembelajaran selanjutnya. 9. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu daerah.	25 menit

		10. Guru dan peserta didik menutup kegiatan dengan doa dan salam.	
--	--	---	--

Refleksi Guru

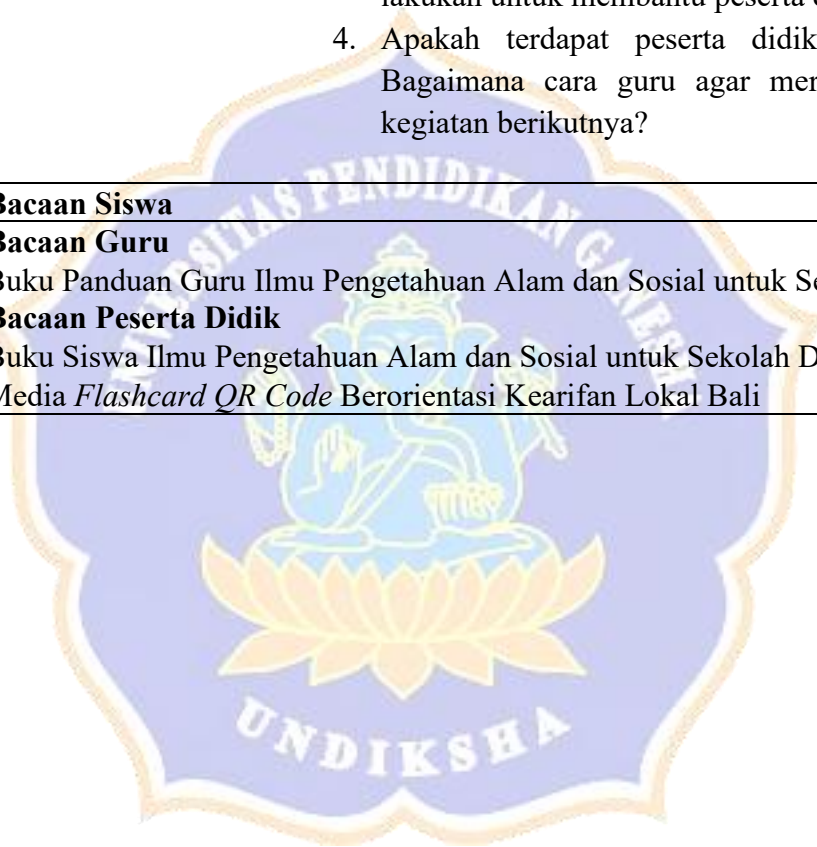
- :
1. Apa saja kesulitan yang dialami guru saat melakukan proses pembelajaran?
 2. Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?
 3. Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan guru lakukan untuk membantu peserta didik?
 4. Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?

Bahan Bacaan Siswa**Bahan Bacaan Guru**

- Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas IV

Bahan Bacaan Peserta Didik

- Buku Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk Sekolah Dasar Kelas IV
- Media *Flashcard QR Code* Berorientasi Kearifan Lokal Bali



Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kurikulum
Merdeka

KELAS IV

Lembar Kerja Peserta Didik**KEBERAGAMAN
BUDAYA**

Disusun oleh : I Kadek Darma Saspanya

NAMA ANGGOTA KELOMPOK

1.
2.
3.
4.
5.
6.

Tujuan Pembelajaran:

1. Peserta Didik dapat mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing masing.
2. Peserta Didik dapat mengidentifikasi berbagai keragaman budaya yang ada di Indonesia
3. Peserta Didik dapat menjelaskan faktor -faktor yang menyebabkan keberagaman budaya di Indonesia
4. Peserta Didik dapat menjelaskan manfaat keberagaman budaya dan menerapkan cara -cara melestarikan budaya Indonesia dalam kehidupan sehari - hari.

Petunjuk Pengerjaan:

1. Bacalah permasalahan yang ada pada LKPD.
2. Diskusikan permasalahan tersebut bersama kelompokmu.
3. Jawablah pertanyaan yang tersedia berdasarkan hasil diskusi.
4. Tulislah jawaban dengan rapi, jelas, dan sesuai dengan pendapat kelompok.

AKTIVITAS

1. Bacalah soal berikut dengan cermat!

Di lingkungan tempat tinggal Kadek, terdapat sebuah tradisi budaya yang biasanya dilaksanakan setiap tahun oleh warga. Namun, beberapa tahun terakhir, jumlah anak-anak dan remaja yang ikut serta dalam kegiatan budaya tersebut semakin sedikit. Banyak dari mereka lebih memilih bermain atau pergi ke tempat wisata bersama keluarga saat hari pelaksanaan tradisi. Orang-orang tua di desa mulai khawatir bahwa budaya ini bisa hilang karena kurang diminati oleh generasi muda. Menurutmu, mengapa hal ini bisa terjadi? Dan apa solusi yang dapat dilakukan oleh anak-anak seusiamu agar budaya tersebut tetap dikenal dan dilestarikan?

2. Analisislah budaya lokal yang kalian pelajari berdasarkan informasi dari media *Flashcard Barcode* Berorientasi Kearifan Lokal Bali. Tulislah hasil analisis kalian dengan menjawab hal-hal berikut:

- Sebutkan nama budaya yang kalian pelajari dan dari kabupaten mana budaya tersebut berasal!
- Jelaskan keunikan atau ciri khas dari budaya tersebut yang membedakannya dari budaya lain!
- Kapan budaya ini biasanya dilaksanakan? Apa saja kegiatan atau tahapan dalam pelaksanaannya?
- Apa makna, pesan moral, atau nilai kehidupan yang terkandung dalam budaya tersebut?
- Apa manfaat dari budaya tersebut bagi kehidupan masyarakat, baik secara sosial, spiritual, maupun ekonomi?

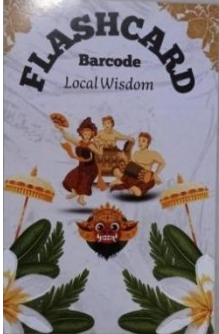
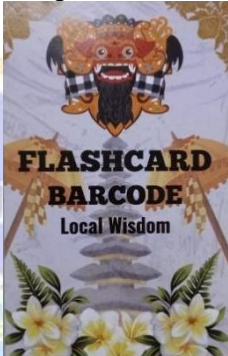
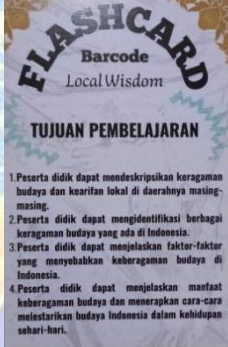
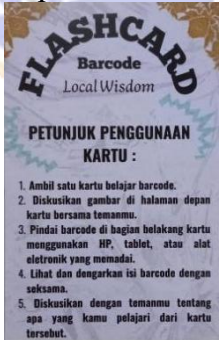
AKTIVITAS

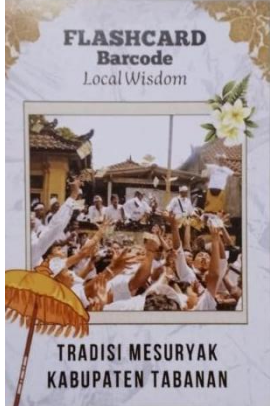
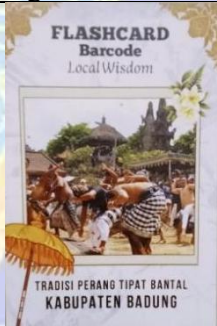
Jawablah pertanyaan berdasarkan hasil analisis dan diskusi yang kalian lakukan dalam kelompok!

[illegible]

2.

Lampiran 27 Produk Akhir

No.	Bagian	Bentuk Media
1.	Tampilan <i>Cover</i>	 (Bagian Depan Halaman <i>Cover</i>)  (Bagian Belakang Halaman <i>Cover</i>)
2.	Tampilan Halaman Pertama	 (Bagian Depan Halaman Pertama)  (Bagian Belakang Halaman Pertaman)

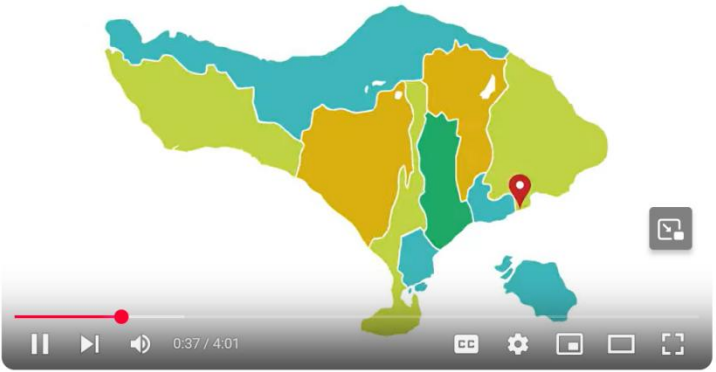
3.	Tampilan kearifan lokal <i>Mesuryak</i>	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Mesuryak)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Mesuryak)
4.	Tampilan kearifan lokal <i>Perang Tipat Bantal</i>	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Perang Tipat Bantal)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Perang Tipat Bantal)

5.	Tampilan kearifan lokal <i>Bedag - Bedagan</i>	(Bagian Depan Halaman Tradisi Bedag - Bedagan) (Bagian Belakang Halaman Tradisi Bedag - Bedagan)
6.	Tampilan kearifan lokal <i>Megibung</i>	(Bagian Depan Halaman Tradisi Megibung) (Bagian Belakang Halaman Tradisi Megibung)
7.	Tampilan kearifan lokal <i>Omed – omedan</i>	(Bagian Depan Halaman Tradisi Omed - Omedan)

		 (Bagian Belakang Halaman Tradisi Omed - Omedan)
8.	Tampilan kearifan lokal <i>Mabubu</i>	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Mabubu)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Mabubu)
9	Tampilan kearifan lokal <i>Makepung</i>	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Makepung)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Makepung)

10	Tampilan kearifan lokal <i>Megoak goakan</i> –	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Barong Nguying)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Barong Nguying)
11.	Tampilan kearifan lokal <i>Barong Nguying</i>	 (Bagian Depan Halaman Tradisi Megoak – Goakan)  (Bagian Belakang Halaman Tradisi Megoak - Goakan)

12.	Tampilan video kearifan lokal <i>Mesuryak</i>	 TRADISI MESURYAK
13.	Tampilan video kearifan lokal <i>Perang Tipat Bantal</i>	 TRADISI PERANG TIPAT BANTAL
14.	Tampilan video kearifan lokal <i>Bedag - Bedagan</i>	 TRADISI BEDAG BEDAGAN
15.	Tampilan video kearifan lokal <i>Omed – omedan</i>	 TRADISI OMED OMEDAN

16.	Tampilan video kearifan video lokal <i>Mabubu</i>	 TRADISI MABUBU
17.	Tampilan video kearifan lokal <i>Makepung</i>	 TRADISI MAKEPUNG
18	Tampilan video kearifan lokal <i>Megoak goakan</i>	 TRADISI MEGOAK-GOAKAN
19	Tampilan video kearifan lokal <i>Barong Nguying</i>	 TRADISI BARONG NGUYING

20	Tampilan video kearifan lokal <i>Megibung</i>	 TRADISI MEGIBUNG
----	---	--



Lampiran 28 Dokumentasi





