



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Observasi Awal

	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	: 10166/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 2 Desember 2024
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Budakeling SD Negeri 2 Budakeling SD Negeri 3 Budakeling 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 Putu Agus Sunaryawan	
NIM	: 2111031542	
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 Pengantar Uji *Judges* I dan II

	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	: 7574/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 23 Mei 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Surat Pengantar Uji Judges	
Yth. Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrument (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: I Putu Agus Sunaryawan	
NIM	: 2111031542	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
 http://fip.undiksha.ac.id  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		



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 : 7572/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Surat Pengantar Uji Judges

Singaraja, 23 Mei 2025

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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



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



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 3. Surat Pengantar Validitas Produk Ahli

	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	: 8882/UN48.10.6/LT/2025	Singaraja, 13 Juni 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian	
Yth. Prof.Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: I Putu Agus Sunaryawan	
NIM	: 2111031542	
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	
Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.		
- Ketua Jurusan		
Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004		
http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 8811 6905		



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 : 8885/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Singaraja, 13 Juni 2025

Yth.
Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
Ketua Jurusan



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



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



Fakultas Ilmu Pendidikan



[fipundiksha](https://www.instagram.com/fipundiksha)



FIP Undiksha



0877 8811 6905



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 : 8883/UN48.10.6/LT/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran Produk Penelitian

Singaraja, 13 Juni 2025

Yth.
Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
Ketua Jurusan



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



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



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha

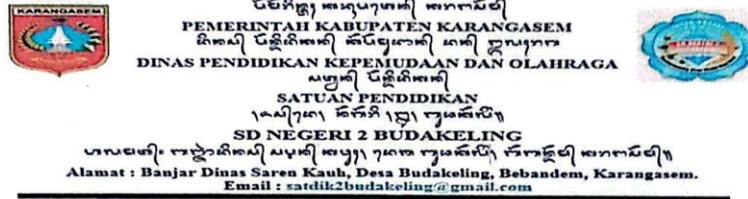


FIP Undiksha



0877 8811 6905

Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian di Sekolah



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/ 018 /SDN2BUD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ida Nyoman Suja, S.Pd.SD
NIP : 19680208 200012 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 2 Budakeling

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542
Jurusan / Fakultas : S1 PGSD / Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk di gunakan sebagaimana mestinya

Saren Kaub, 12 Maret 2025
Kepala SD Negeri 2 Budakeling

Ida Nyoman Suja, S.Pd.SD
NIP. 19680208 200012 1 001



Pemerintah Kabupaten Karangasem
 Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga
 Satuan Pendidikan Sekolah Dasar Negeri 1 Budakeling



Alamat : Jln. Dharmawangsa, Desa Budakeling, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem, Kode Pos: 80861
 Email : sdnsatubudakeling@gmail.com, NPSN : 50102939, NSS : 1012208020201, Terakreditasi A

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 045.2/029/SDN1BUD/2025

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Ni Luh Suarmi, S.Pd.SD
 NIP : 197303012003122004
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SD Negeri 1 Budakeling

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
 NIM : 2111031542
 Jurusan/Fakultas : S1 PGSD / Ilmu Pendidikan

Memang benar yang bersangkutan di atas telah melakukan penelitian dan pengumpulan data guna melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha .

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Budakeling, 4 Juni 2025

Kepala SD Negeri 1 Budakeling



Ni Luh Suarmi, S.Pd.SD
 NIP. 197303012003122004

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA
HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI
GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Penyajian				
1	Keberagaman hewan sebagai model mendukung penyampaian materi.				
2	Media menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pemahaman materi.				
3	Struktur penyajian materi tersusun logis sehingga memudahkan pemahaman siswa.				
4	Visual dalam media mempermudah siswa dalam pemahaman materi.				
B	Kualitas Isi Materi				

5	Penyajian materi mencakup contoh.				
6	Kecakupan materi yang singkat, padat, dan jelas.				
7	Mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS.				
8	Kesesuaian media dengan materi.				
9	Penyajian ilustrasi dan contoh relevan dengan kebutuhan siswa.				
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.				
11	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas pada media.				
C Kualitas Bahasa					
12	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD.				
13	Kejelasan makna kata.				
14	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				
15	Keakuratan bentuk hewan dengan bentuk aslinya.				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,
 Penilai,

.....
 NIP.

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTISI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA
 HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS
 KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI
 GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

Nama :

NIP :

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Isi				
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.				
2	Cara penggunaan media disajikan dengan lengkap.				
3	Materi yang terdapat dalam media sudah lengkap dan mencakup seluruh poin penting materi.				
B	Penyajian				
4	Kualitas tampilan visual (karakter, gambar, teks) dalam media <i>augmented reality</i> cukup baik dan menarik perhatian.				

5	Karakter hewan yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi.				
6	Kualitas tampilan resolusi dari karakter pembelajaran.				
7	Tampilan grafis dari media <i>augmented reality</i> pembelajaran menarik				
C	Tipografi				
8	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> .				
9	Kesesuaian ukuran huruf.				
10	Tulisan yang ditampilkan dapat dibaca dengan jelas.				
D	Kemudahan Akses				
11	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat diakses dengan mudah.				
12	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat digunakan dengan mudah.				

D. Komentaran dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,
Penilai,

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU
“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
***AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA**
HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV
KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama :

NIP :

Instansi :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			
4.	Ketepatan ukuran huruf.			
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			

D. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,
Penilai,

.....
NIP.

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

- Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
- Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
- Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup Baik

1 = Kurang Baik

- Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama :

NIP :

Instansi :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				
Tipografi					
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.				

4.	Ketepatan ukuran huruf.				
Kebahasaan					
5.	Kejelasan informasi atau materi.				
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.				
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.				
Keterpaduan					
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.				

D. Komentar dan Saran

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- () Layak digunakan tanpa revisi
- () Layak digunakan dengan revisi
- () Tidak layak digunakan

Singaraja,
 Penilai,

.....
 NIP.

Lampiran 6. Hasil Uji *Judges* I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Validator : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
Variabel : Instrumen Validasi Ahli Materi
Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		→ kata "lakhon" dihilangkan
8			
9			
10			

Singaraja, 27 Mei 2025
Ahli I



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

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

Variabel : Instrumen Validasi Kepraktisan Guru

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4		✓	Spaika dg kisi ?
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9			
10			

Singaraja, 27 Mei 2025

Ahli 1



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

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

Variabel : Instrumen Validasi Ahli Media

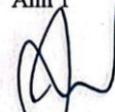
Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Singaraja, 27 Mei 2025

Ahli I



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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

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

Variabel : Instrumen Validasi Respon Siswa

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4		✓	Sesuai dgn kisi ?
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 27 Mei 2025

Ahli 1



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

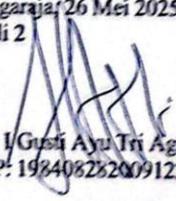
Lampiran 7. Hasil Uji *Judges* II

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Validator :
Variabel : Instrumen Validasi Ahli Materi
Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 26 Mei 2025
Ahli 2


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 198408262009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Validator :

Variabel : Instrumen Validasi Respon Siswa

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 26 Mei 2025

Ahli 2


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Validator :

Variabel : Instrumen Validasi Kepraktisan Guru

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 26 Mei 2025
Ahli 2


Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Validator :

Variabel : Instrumen Validasi Ahli Media

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

No Pernyataan	Relevansi		Keterangan
	Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		

Singaraja, 26 Mei 2025

Ahli 2


Dr. I. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

Lampiran 8. Surat Keterangan Uji *Judges*



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
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE

Yang bertanda tangan di bawah ini.

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di
bawah ini:

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada tanggal 18 Juni 2025.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 18 Juni 2025
Dosen Penilai,

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
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di
bawah ini:

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Media 19 Juni 2025. Demikian surat
keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Juni 2025
Dosen Penilai,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 198408282009122005

Lampiran 9. Hasil Validitas Materi Media Pembelajaran

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE PADA TOPIK ADA HEWAN
APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN
BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN
BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198307262009121004

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Penyajian				
1	Keberagaman hewan sebagai model mendukung penyampaian materi.				✓
2	Media menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pemahaman materi.				✓

3	Struktur penyajian materi tersusun logis sehingga memudahkan pemahaman siswa.			✓	
4	Visual dalam media mempermudah siswa dalam pemahaman materi.				✓
B Kualitas Isi Materi					
5	Penyajian materi mencakup contoh.				✓
6	Kecakupan materi yang singkat, padat, dan jelas.			✓	
7	Mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS.				✓
8	Kesesuaian media dengan materi.				✓
9	Penyajian ilustrasi dan contoh relevan dengan kebutuhan siswa.				✓
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			✓	
11	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas pada media.				✓
C Kualitas Bahasa					
12	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD.				✓
13	Kejelasan makna kata.			✓	
14	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.				✓
15	Keakuratan bentuk hewan dengan bentuk aslinya.				✓

D. Komentar dan Saran

Sudah bagus dan berfungsi dg baik.
 Saran : Sertakan Capaian pembelajaran pada media.

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 17 Juli 2025
Penilai,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

LEMBAR INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE PADA TOPIK
ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK
MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA
KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198408282009122005

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Penyajian				
1	Keberagaman hewan sebagai model mendukung penyampaian materi.				✓
2	Media menjadi sarana yang efektif dalam mendukung pemahaman materi.				✓
3	Struktur penyajian materi tersusun logis sehingga memudahkan pemahaman siswa.				✓
4	Visual dalam media mempermudah siswa dalam pemahaman materi.				✓

B Kualitas Isi Materi				
5	Penyajian materi mencakup contoh.			✓
6	Kecakupan materi yang singkat, padat, dan jelas.			✓
7	Mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman konsep IPAS.			✓
8	Kesesuaian media dengan materi.			✓
9	Penyajian ilustrasi dan contoh relevan dengan kebutuhan siswa.		✓	
10	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.			✓
11	Tujuan pembelajaran disajikan dengan jelas pada media.			✓
C Kualitas Bahasa				
12	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah EYD.			✓
13	Kejelasan makna kata.			✓
14	Bahasa yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa.			✓
15	Keakuratan bentuk hewan dengan bentuk aslinya.		✓	

D. Komentar dan Saran

Kalau bisa AR gambar atau video gunakan foto hewan asli bukan animasi jzA,
 lebih bagus

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 19 Juli 2025
Penilai,



Dr. Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198408282009122005

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTISI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE PADA TOPIK ADA
HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS
KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI
GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

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

NIP : 197108152001121001

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Isi				
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.				√
2	Cara penggunaan media disajikan dengan lengkap.				√
3	Materi yang terdapat dalam media sudah lengkap dan mencakup seluruh poin penting materi.				√
B	Penyajian				
4	Kualitas tampilan visual (karakter, gambar, teks) dalam media <i>augmented reality</i> cukup baik dan menarik perhatian.			√	

5	Karakter hewan yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi.				✓
6	Kualitas tampilan resolusi dari karakter pembelajaran.			✓	
7	Tampilan grafis dari media <i>augmented reality</i> pembelajaran menarik			✓	
C Tipografi					
8	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> .				✓
9	Kesesuaian ukuran huruf.				✓
10	Tulisan yang ditampilkan dapat dibaca dengan jelas.			✓	
D Kemudahan Akses					
11	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat diakses dengan mudah.				✓
12	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat digunakan dengan mudah.				✓

D. Komentar dan Saran

1. Pake logo awal nama pengembang digeser ke kanan agar tidak berimpitan dg garis frame teks semester 1 kurang kontras dg latarnya
2. Teks & latar huruf lebih dikontaskan. Teks no 3 & 4 direvisi awal pakai kapital
3. Profil pengembang ditambahkan foto

E. Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran interaktif *augmented reality* ini pada topik ada hewan apa saja di sekitarmu:

- Layak digunakan tanpa revisi
- Layak digunakan dengan revisi
- Tidak layak digunakan

Singaraja, 18 Juli 2025
Penilai,



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

LEMBAR INSTRUMEN PRAKTISI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat dengan sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (√) pada kolom yang telah disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup baik

1 = Kurang Baik

4. Pastikan setiap kolom pernyataan telah terjawab.

B. Identitas

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198408282009122005

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
A	Isi				
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.				✓
2	Cara penggunaan media disajikan dengan lengkap.			✓	
3	Materi yang terdapat dalam media sudah lengkap dan mencakup seluruh poin penting materi.				✓
B	Penyajian				
4	Kualitas tampilan visual (karakter, gambar, teks) dalam media <i>augmented reality</i> cukup baik dan menarik perhatian.			✓	

5	Karakter hewan yang digunakan sesuai dan mendukung penyampaian materi.				✓
6	Kualitas tampilan resolusi dari karakter pembelajaran.				✓
7	Tampilan grafis dari media <i>augmented reality</i> pembelajaran menarik				✓
C	Tipografi				
8	Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> .				✓
9	Kesesuaian ukuran huruf.				✓
10	Tulisan yang ditampilkan dapat dibaca dengan jelas.				✓
D	Kemudahan Akses				
11	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat diakses dengan mudah.				✓
12	Media pembelajaran <i>augmented reality</i> dapat digunakan dengan mudah.				✓

D. Komentar dan Saran

Gambr gambar msh lebih bagus lagi

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Validitas Media



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

SURAT KETERANGAN
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE

Yang bertanda tangan di bawah ini.

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di
bawah ini:

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

Memang besar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada tanggal 18 Juni 2025.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 18 Juni 2025
Dosen Penilai,

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
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.

NIP : 198307262009121004

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di
bawah ini:

Nama : I Putu Agus Sunaryawan

NIM : 2111031542

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Produk pada tanggal 17 Juni 2025.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Singaraja, 17 Juni 2025

Dosen/Penilai,

Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198908082024211004



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
VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198408282009122005

Menerangkan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha di
bawah ini:

Nama : I Putu Agus Sunaryawan
NIM : 2111031542

Memang benar telah melaksanakan Uji Validitas Media 19 Juni 2025. Demikian surat
keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Juni 2025
Dosen Penilai,

Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd.
NIP: 198408282009122005



Lampiran 11. Hasil Respon Praktisi/Guru

INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : Ni Luh Suarmini, S.Pd - SD
NIP : 19730 3012 0032 2004

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).			✓	
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.		✓	
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentor dan Saran

.....
Bagus

Bebandem,.....2025

Penilai,



.....
 Ni Luh Sastrini, S.Pd. SD
 NIP. 19730 3012 00312 2004

INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama :

NIP :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.		✓	
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem, 2025

Penilai,



I. Exusti Gede Ariana S Pd. SD

NIP. 19780630 200501 1008

Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan Siswa Secara Perorangan

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : DEWA GEDE ANDRA ADYATAMA UTYA

Kelas : 3

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi					
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.				✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.				✓
Kebahasaan					
5.	Kejelasan informasi atau materi.				✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.				✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.				✓
Keterpaduan					
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.				✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,

ANDRA

.....
ANDRA

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : *Balinda*
Kelas : *3*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,

lu

.....
Sajir

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Cukup Sesuai
1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : Gedep Martha Jala Kugumo

Kelas : 5

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

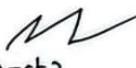
.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,


Marta.....

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Cukup Sesuai
1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : R A D I T A K U S U M A

Kelas : 3

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,



.....RADITYA KUSUMA.....

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : *TEGUH WICAKSANA*

Kelas : *3*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentor dan Saran

.....

.....

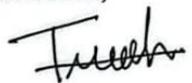
.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,



.....
TEGUH NI CARJANA

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : DANANJANA PUTRA

Kelas :

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM"

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : Daria bhimanda

Kelas : 3

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi					
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.				✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.				✓
Kebahasaan					
5.	Kejelasan informasi atau materi.				✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.				✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.				✓
Keterpaduan					
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.				✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,



.....D.a.r.i.a. a.b.h.i.m.a.n.a

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
3 = Sesuai
2 = Cukup Sesuai
1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : *Alit Arimbawa*

Kelas : *3*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,

Amat

ait arimbaw

INSTRUMEN VALIDASI RESPON SISWA

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *WEBSITE* PADA TOPIK ADA HEWAN APA SAJA DI SEKITARMU UNTUK MENSTIMULUS KEMAMPUAN BERFIKIR ILMIAH SISWA KELAS III SD DI GUGUS IV KECAMATAN BEBANDEM”

A. Petunjuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu.
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya.
3. Berikanlah tanda (✓) pada kolom yang disediakan dengan keterangan sebagai berikut.

Keterangan:

- 4 = Sangat Sesuai
- 3 = Sesuai
- 2 = Cukup Sesuai
- 1 = Tidak Sesuai

4. Pastikan bahwa setiap pernyataan telah semua dijawab.

B. Identitas

Nama : *GdhYana Putra*

Kelas : *3*

C. Instrumen Penilaian

No	Pernyataan	1	2	3	4
Visual					
1.	Kualitas tampilan visual (animasi 3D, gambar, teks).				✓
2.	Keakuratan animasi 3D yang digunakan.				✓

Tipografi				
3.	Pemilihan huruf dalam media sesuai dan muda dibaca.			✓
4.	Ketepatan ukuran huruf.			✓
Kebahasaan				
5.	Kejelasan informasi atau materi.			✓
6.	Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kemampuan siswa.			✓
7.	Penggunaan kalimat yang mudah dipahami.			✓
Keterpaduan				
8.	Memiliki daya tarik yang membuat siswa tertarik untuk menyimak sampai selesai.			✓

D. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Bebandem,.....2025

Siswa Kelas III,

Adnyan Pytra
Adnyan Pytra.....

Lampiran 13. Nilai *Post-Test* Kemampuan Berpikir Ilmiah

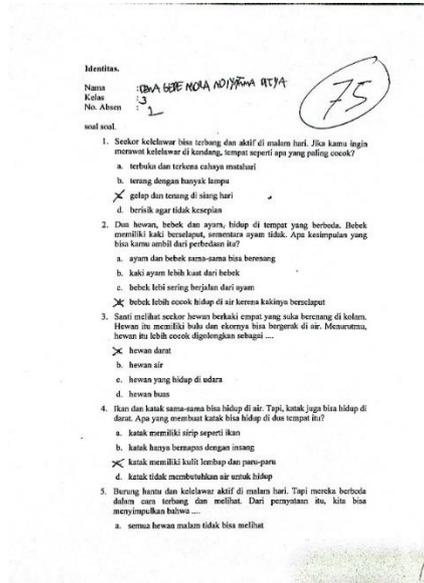
<i>Post-test</i> kelas eksperiment	<i>Post-test</i> kelas kontrol
75	50
58	58
83	50
67	25
83	42
83	25
42	42
42	75
83	42
50	67
58	42
67	50
58	75
92	25
75	67
67	67
	25
	33
	50
	58
	33
	42
	25
	25
	67
	75
	50



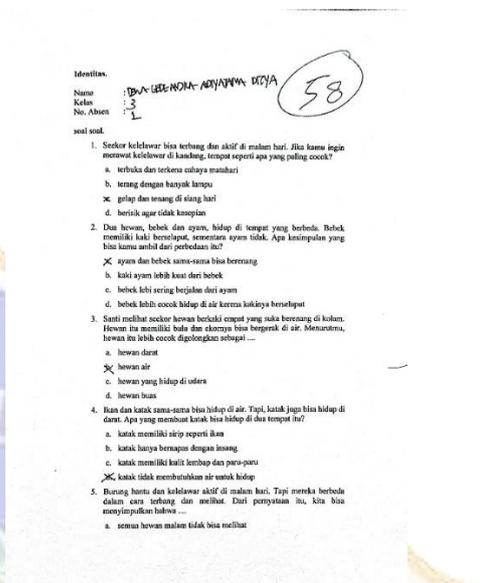
Lampiran 14. Hasil Pengerjaan Soal Hasil Pengerjaan Soal

Post-test

kelas eksperimen



kelas kontrol



Lampiran 15 .Dokumentasi Kegiatan Penelitian

Melakukan izin penelitian dan wawancara



Kelas Eksperimen



Kelas Kontrol





Lampiran 16. Perhitungan Validitas Instrumen

Uji validitas isi instrumen penelitian, dilakukan bersama dua dosen pakar (judges). Judges I adalah Bapak Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., dan Judges II adalah Ibu Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Penilaian kedua judges ditabulasikan sebagai berikut.

1. Validitas Isi Instrumen Ahli Materi Pembelajaran

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{15}{0+0+0+15} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli isi/materi memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

2. Validitas Isi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan

Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen ahli media memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

3. Validitas Isi Instrumen Respon Guru/Praktisi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{8}{0+0+0+8} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen respon guru/praktisi memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

4. Validitas Isi Instrumen Respon Siswa

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-
	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{8}{0+0+0+8} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen respon siswa memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

5. Validitas Soal Isian

a. Validitas Isi

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Kurang Relevan	Sangat Relevan
Judges II	Kurang Relevan	-	-

	Sangat Relevan	-	1,2,3,4,5,6,7,8,9, 10,11,12
--	----------------	---	-----------------------------

Berdasarkan tabulasi di atas, dapat dihitung validitas isi instrumen sebagai berikut.

$$V \frac{D}{A+B+C+D} = \frac{12}{0+0+0+12} = 1,00$$

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa validitas isi instrumen soal isian memperoleh skor sebesar 1,00. Hasil tersebut berada pada koefisien 0,80-1,00 yang berarti “validitas isi sangat tinggi”.

Lampiran 18. Uji Butir Soal

a. Validitas Butir Soal

Validitas butir soal ditentukan dengan perhitungan menggunakan program SPSS. Berdasarkan perhitungan yang dilakukan diperoleh hasil sebagai berikut.

No. Soal	r_{hitung}	Kesimpulan
1.	0,60286	Valid
2.	0,5155	Valid
3.	0,60736	Valid
4.	0,47519	Valid
5.	0,47519	Valid
6.	0,47519	Valid
7.	0,47519	Valid
8.	0,53626	Valid
9.	0,69276	Valid
10.	0,43061	Valid
11.	0,47519	Valid
12.	0,47519	Valid

Dari hasil tersebut dapat dilihat validitas butir soal. Butir

soal dikatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan butir soal dikatakan tidak valid jika $r_{hitung} < r_{tabel}$. Nilai r_{hitung} dilihat dari pearson correlation dan nilai r_{tabel} dilihat dari konsultasi harga kritik r product moment dengan $\alpha = 5\%$, $n = 30$, dan $df = 28$ dilihat dari tabel product moment $r_{tabel} 0,4259$. Berdasarkan perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa semua soal valid.

b. Reliabilitas

Perhitungan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan program. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan program SPSS, diperoleh nilai reliabilitas sebagai berikut.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0.757	12

Dari hasil tersebut dapat dilihat nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,757. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach's Alpha* > 0,60. Berdasarkan hasil tersebut dinyatakan bahwa $0,757 > 0,60$, sehingga instrumen dikatakan reliabel.

c. Tingkat Kesukaran

Berdasarkan perhitungan tingkat kesukaran butir soal menggunakan program SPSS, maka diperoleh hasil sebagai berikut.

No. Soal	Indeks Tingkat Kesukaran	Tingkat Kesukaran
Soal1	0,625	Sedang
Soal2	0,6875	Sedang
Soal13	0,75	Mudah
Soal14	0,875	Mudah
Soal15	0,8125	Mudah
Soal16	0,875	Mudah
Soal17	0,875	Mudah
Soal18	0,3125	Sedang
Soal19	0,5	Sedang
Soal10	0,9375	Mudah
Soal11	0,875	Mudah
Soal12	0,875	Mudah

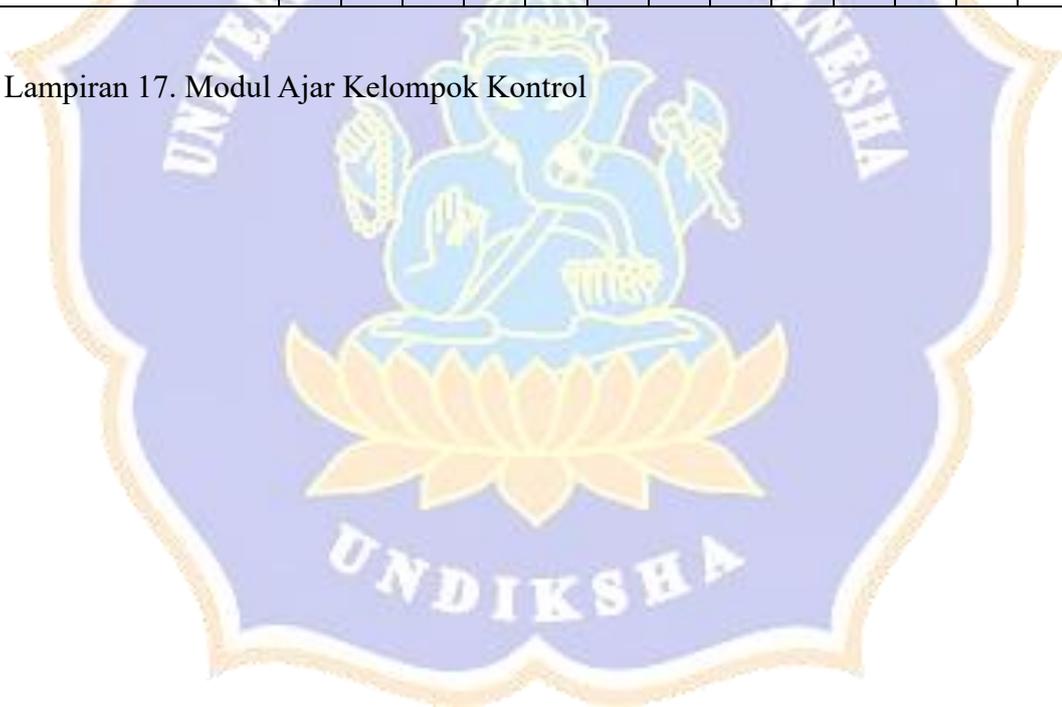
d. Daya Pembeda
Uji daya beda dilakukan dengan menggunakan program SPSS. Hasil perhitungan uji

daya beda disajikan sebagai berikut.

No	Subjek Kelompok Atas	Nomor Soal												Hitung
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1.	U06	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2.	U07	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3.	U10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
4.	U05	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
5.	U08	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
6.	U09	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
7.	U11	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
8.	U01	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10

Jumlah		7	8	8	8	8	8	8	8	4	7	8	8	8	90
No	Subjek Kelompok Bawah	Nomor Soal												Hitung	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
9.	U02	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	
10.	U03	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	
11.	U12	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	7	
12.	U14	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	7	
13.	U04	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	6	
14.	U15	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	6	
15.	U13	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	5	
16.	U16	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	5	
Jumlah		3	3	4	6	5	6	6	1	1	7	6	6	54	
Indeks Daya Pembeda		0,5	0,6	0,5	0,2	0,3	0,2	0,2	0,3	0,7	0,1	0,2	0,2		
Klasifikasi Daya Pembeda		Good	Good	Good	Satisfact	Satisfact	Satisfact	Satisfact	Satisfact	Excellen	Poor	Satisfact	Satisfact		

Lampiran 17. Modul Ajar Kelompok Kontrol



INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusunan	: I Putu Agus Sunaryawan
Instansi	: SD Negeri 1 Budakeling
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: B/3
Unit 1	: Mari kenali hewan di sekitar kita
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan
A. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Peserta didik mampu menganalisis perbedaan bentuk tubuh hewan yang ada di sekitar.	
B. DOMAIN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
❖ Pada Fase Bpeserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengkomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukan.	
C. KOMPETENSI AWAL	
❖ Siswa dapat mengenali hewan di sekitar.	
D. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖ Mandiri	
❖ Bernalar kritis	
❖ Bergotong royong	
E. SARANA DAN PRASARANA	
❖ Sumber Belajar: (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1. Penulis: Tim Gakko Toshio dan Internet), Lembar kerja peserta didik.	
❖ Persiapan: Membuat PPT, Mendownload gambar-gambar hewan, Membuat LKPD.	
F. TARGET PESERTA DIDIK	
❖ Peserta ajar ini dapat digunakan oleh guru untuk mengejar siswa regular/tipikal	
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖ Pembelajaran tatap muka	
KOMPONEN INTI	
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
❖ Melalui pengamatan gambar dan pengamatan langsung peserta didik mampu mengenali keragaman hewan di sekitar dengan baik.	
❖ Melalui diskusi kelompok peserta didik mampu menentukan perbedaan bentuk tubuh hewan di sekitar dengan tepat	

B. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali hewan di sekitar ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentukan perbedaan bentuk tubuh hewan di sekitar
C. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apakah kalian memiliki hewan peliharaan di rumah? ❖ Apa saja hewan yang ada di sekitar kalian?
D. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (10 menit).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. 3. Peserta didik diajak untuk membaca buku/mendengarkan buku yang dibaca oleh guru 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar hewan pada layar PPT. 2. Guru bertanya tentang nama-nama hewan yang ada pada gambar, guru juga bertanya apakah terdapat perbedaan dari hewan-hewan tersebut. 3. Guru membagikan lembar pengamatan (LKPD 1). 4. Peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan langsung terhadap hewan-hewan yang ada di lingkungan sekitar. 5. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pengamatan. 6. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar pengamatan (LKPD 1). 7. Setelah selesai peserta didik diminta untuk kembali ke kelas. 8. Guru meminta peserta didik untuk berkelompok secara heterogen 2-3 orang. 9. Kemudian guru membagikan LKPD 2 yang mana peserta didik diminta untuk saling bercerita tentang hewan apa saja yang mereka temukan. 10. Setelah selesai saling bercerita, guru bertanya tentang perbedaan yang mereka temukan. 11. Guru memberikan penjelasan tentang perbedaan hewan-hewan tersebut. 12. Guru mengajark peserta didik menyanyikan lagu "Potong Bebek Angsa" <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan soal evaluasi. 2. Peserta didik menjawab soal evaluasi. 3. Guru melakukan refleksi dengan membagikan lembar refleksi kepada peserta didik. 4. Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran. 5. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru. 6. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama

UNDIKSHA

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK**LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1**

Nama:

Kelas :

Petunjuk: Catatlah hasil pengamatan kalian pada tabel dibawah ini.**TABEL PENGAMATAN**

No	Nama Hewan	Ukuran Tubuh	Tempat Menemukan	Makana n	Cara Bergerak

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

Nama Kelompok

Anggota:

- 1.
- 2.
- 3.

Petunjuk!

Setelah melakukan aktivitas mencari binatang, coba kalian ceritakan kepada teman kalian mengenai hal berikut.

1. Ceritakan hewan-hewan yang sudah kalian temukan.
2. Ceritakan seperti apa hewan-hewan yang kalian temui mulai dari bentuk, warna, ukuran, dan cara hewan tersebut bergerak.
3. Ceritakan juga dimana kalian menemukan hewan itu. Apakah di lapangan sekolah, di selokan, di kantin, di rerumputan, di pohon, atau di tempat lainnya.
4. Setelah teman kalian bercerita, coba ajukan pertanyaan tentang hewan yang teman apakah hewan yang teman kalian lihat. Cari tahu pula, kalian lihat hewan termasuk peliharaan atau bukan.



UNDIKSHA

Lampiran 18. Modul Ajar Kelompok Eksperimen

INFORMASI UMUM	
B. IDENTITAS MODUL	
Penyusunan	: I Putu Agus Sunaryawan
Instansi	: SD Negeri 1 Budakeling
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase/Kelas	: B/3
Unit 1	: Mari kenali hewan di sekitar kita
Alokasi Waktu	: 1x Pertemuan
H. CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta didik mampu menganalisis perbedaan bentuk tubuh hewan yang ada di sekitar. 	
I. DOMAIN CAPAIAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pada Fase Bpeserta didik mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan-pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep-konsep Ilmu Pengetahuan Alam Sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari-hari. Penguasaan peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari ditunjukkan dengan menyelesaikan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya peserta didik mengusulkan ide/menalar, melakukan investigasi/penyelidikan/percobaan, mengkomunikasikan, menyimpulkan, merefleksikan, mengaplikasikan dan melakukan tindak lanjut dari proses inkuiri yang sudah dilakukan. 	
J. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Siswa dapat mengenali hewan di sekitar. 	
K. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Mandiri ❖ Bernalar kritis ❖ Bergotong royong 	
L. SARANA DAN PRASARANA	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Sumber Belajar: (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Belajar Bersama Temanmu Matematika untuk Sekolah Dasar Kelas IV - Volume 1, Penulis: Tim Gakko Tosho dan Internet), Lembar kerja peserta didik. ❖ Persiapan: Membuat PPT, Mendownload gambar-gambar hewan, Membuat LKPD. 	
M. TARGET PESERTA DIDIK	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Peserta ajar ini dapat digunakan oleh guru untuk mengejar siswa regular/tipikal 	
N. MODEL PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Pembelajaran tatap muka 	
KOMPONEN INTI	
E. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Melalui pengamatan gambar dan pengamatan langsung peserta didik mampu mengenali keragaman hewan di sekitar dengan baik. ❖ Melalui diskusi kelompok peserta didik mampu menentukan perbedaan bentuk tubuh hewan di sekitar dengan tepat 	

F. PEMAHAMAN BERMAKNA
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengenali hewan di sekitar ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menentuka perbedaan bentuk tubun hewan di sekitar
G. PERTANYAAN PEMANTIK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Apakah kalian memiliki hewan peliharaan di rumah? ❖ Apa saja hewan yang ada di sekitar kalian?
H. KEGIATAN PEMBELAJARAN
<p>Kegiatan Pendahuluan (10 menit).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik dan Guru memulai dengan berdoa bersama 2. Peserta didik disapa dan melakukan pemeriksaan kehadiran bersama dengan guru. 3. Peserta didik diajak untuk membaca buku/mendengarkan buku yang dibaca oleh guru 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran 5. Guru bersama peserta didik melakukan ice breaking <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta peserta didik untuk mengamati gambar hewan pada layar PPT. 2. Guru meminta peserta didik untuk menscan barkode <i>augmented reality</i> yang ada pada ppt, menggunakan smartphone yang telah disediakan. 3. Guru meminta 1 atau 2 peserta didik untuk mengamati <i>augmented reality</i> hewan pada smartphone dan yang lainnya mengamati dari proyektor. 4. Guru bertanya tentang nama-nama hewan yang ada pada <i>augmented reality</i>, guru juga bertanya apakah terdapat perbedaan dari hewan-hewan tersebut. 5. Guru membagikan lembar pengamatan (LKPD 1). 6. Peserta didik diminta untuk melakukan pengamatan langsung terhadap hewan-hewan yang ada dilingkungan sekitar. 7. Guru membimbing peserta didik dalam melakukan pengamatan. 8. Peserta didik diminta untuk mengisi lembar pengamatan (LKPD 1). 9. Setelah selesai peserta didik diminta untuk mengumpulkan hasil dari pengamatan. 10. Guru meminta peserta didik untuk berkelompok secara heterogen 2-3 orang. 11. Kemudian guru membagikan LKPD 2 yang mana peserta didik diminta untuk saling bercerita tentang perbedaan dan hal unik apa saja yang mereka temukan pada hewan. 12. Setelah selesai saling bercerita, guru bertanya tentang perbedaan dan hal unik yang mereka temukan. 13. Guru memberikan penjelasan tentang perbedaan hewan-hewan tersebut. 14. Guru mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Potong Bebek Angsa" <p>Kegiatan Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan soal evaluasi. 2. Peserta didik menjawab soal evaluasi. 3. Guru melakukan refleksi dengan membagikan lembar refleksi kepada peserta didik.

UNDIKSHA

4. Guru mengajak siswa menyimpulkan pembelajaran.
5. Siswa menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
6. Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a bersama-sama

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-1

Nama:
Kelas :

Petunjuk: Catatlah hasil pengamatan kalian pada tabel dibawah ini.

TABEL PENGAMATAN

N o	Nama Hewan	Ukuran Tubuh	Hal Unik	Makana n	Cara Bergerak

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) Ke-2

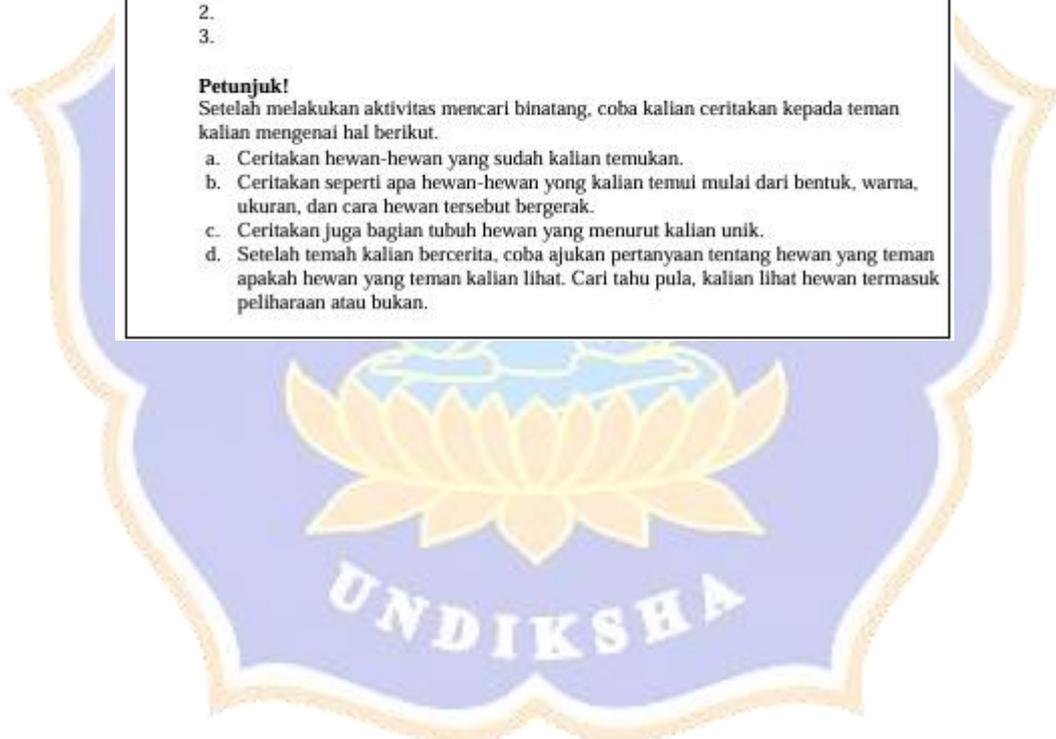
Nama Kelompok
Anggota:

- 1.
- 2.
- 3.

Petunjuk!

Setelah melakukan aktivitas mencari binatang, coba kalian ceritakan kepada teman kalian mengenai hal berikut.

- a. Ceritakan hewan-hewan yang sudah kalian temukan.
- b. Ceritakan seperti apa hewan-hewan yang kalian temui mulai dari bentuk, warna, ukuran, dan cara hewan tersebut bergerak.
- c. Ceritakan juga bagian tubuh hewan yang menurut kalian unik.
- d. Setelah teman kalian bercerita, coba ajukan pertanyaan tentang hewan yang teman apakah hewan yang teman kalian lihat. Cari tahu pula, kalian lihat hewan termasuk peliharaan atau bukan.



RIWAYAT HIDUP



I Putu Agus Sunaryawan lahir di Bebandem pada tanggal, 21 Mei 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri, ayah I Made Ritawan, ibu Ni Komang Putu Kariasih, berkebangsaan Indonesia. Kini penulis beralamat di Banjar Dinas Dukuh, Desa Bebandem, Kecamatan Bebandem, Kabupaten Karangasem, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di Sekolah Dasar Negeri 7 Bebandem dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 2 Bebandem dan lulus pada tahun 2018. Kemudian penulis melanjutkan di SMA Negeri 1 Bebandem dan lulus pada tahun 2021. Kemudian penulis melanjutkan ke jenjang pendidikan tinggi yaitu Strata I Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha. Kini penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di universitas Pendidikan Ganesha sampai dengan penulisan skripsi ini. Pada semester akhir tahun 2025 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Augmented Reality* Berbasis *Website* Pada Topik Ada Hewan Apa Saja Di Sekitarmu Untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Kelas III SD Gugus IV Kecamatan Bebandem”.

