



## Lampiran 1 Surat Izin 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](mailto:fip@undiksha.ac.id)

---

Nomor : 3809/UN48.10.6/LT/2024

Lampiran : -

Hal : Observasi Awal

Singaraja, 14 Maret 2025

Yth.  
Kepala Sekolah SD N Tohpati  
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal 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 : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

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](tel:087788116905)

## Lampiran 2 Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
 Telepon. (0362) 22570 Email: [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
 Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---


Nomor : 13139/UN48.10.1/PK.01.03/2025      Singaraja, 15 Oktober 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)


Yth.  
 Kepala SD N Tohpati  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031114  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan


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

Wakil Dekan I,  
  
 Kadek Suranata  
 NIP. 198208162008121002




---


Catatan :  
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil"

 Balai

## Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**DINAS PENDIDIKAN KORWIL KECAMATAN BANJARANGKAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI TOHPATI**



Alamat : Jalan Raya Tohpati, Desa Tohpati  
Email : tohpatisdn1964@yahoo.com

Telp.0818563307

---

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 42.1/1070/13.2/Disdikpora

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Tohpati, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung.

Nama : A.A. Gd. Anom Darmawan, S.Pd.  
NIP : 197909302009021002  
Jabatan : Kepala SD Negeri Tohpati


Menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa berikut:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Memang benar mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Tohpati, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Tohpati, 7 November 2025  
Kepala SD Negeri Tohpati



A.A. Gd. Anom Darmawan, S.Pd.  
NIP. 197909302009021002



## Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Judges I



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

Nomor : 11043/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 11 Agustus 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Judges


Yth.  
 Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.


Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031114  
 Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.  
 NIP. 198408202012121004




**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**

---

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 5 Surat Pengantar Uji Judges II



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: [fip@undiksha.ac.id](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

---

Nomor : 11044/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 11 Agustus 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Uji Judges


Yth.  
 Dewi Anzelina, M.Pd  
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai judges) penelitian. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
 NIM : 2211031114  
 Program Studi : Pendidikan Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS  
 Fakultas : Ilmu Pendidikan


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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.  
 NIP. 198408202012121004

---



**Balai  
Sertifikasi  
Elektronik**

**Catatan :**

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

## Lampiran 6 Surat Pengantar Validasi Ahli Media Pembelajaran



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id

Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13137/UN48.10.6/PK.01.03/2025      Singaraja, 15 Oktober 2025  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan  
NIP. 198408202012121004



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



## Lampiran 7 Surat Pengantar Validasi Ahli Media Pembelajaran II



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,  
DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja – Bali, Kode Pos 81116  
Telepon. (0362) 22570 Email: fip@undiksha.ac.id  
Laman: www.fip.undiksha.ac.id

Nomor : 13138/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 Oktober 2025  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan  
NIP. 198408202012121004




## Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia



## Lampiran 8 Surat Keterangan Uji Judges I

	<p><b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Telepon (0362) 31372 Laman <a href="http://www.fip.undiksha.ac.id">www.fip.undiksha.ac.id</a></p>
---	---

---

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 1**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

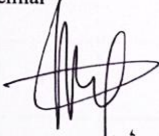
Nama : Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP : 199008052015042001

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 14 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Penilai



Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008052015042001

## Lampiran 9 Surat Keterangan Uji Judges II



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

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

---

**SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 2**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP : 198808152023212046

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Jurusan : Pendidikan Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 2 Oktober 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Penilai

Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

## Lampiran 10 Hasil Uji Instrumen Ahli Rancang Bangun

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**


- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓		
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</b>				
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓		

Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan			
5.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	✓	
6.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓	
7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓	
<b>Aspek Evaluasi formatif</b>			
8.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	✓	
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓	
10.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓	
11.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	✓	

**C. Catatan/Komentar/Saran:**  
.....  
.....  
.....

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Validator,  
  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008032015042001

### Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun

#### Jugdes 1

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN RANCANG BANGUN**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**


- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓		
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</b>				
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	✓		
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓		

Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan			
1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	✓	
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓	
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓	
<b>Aspek Evaluasi formatif</b>			
1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	✓	
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	✓	
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓	
4.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	✓	

**C. Catatan/Komentar/Saran:**  
.....  
.....  
.....

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Validator,  
  
Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 19880815202312046

### Hasil Uji Instrumen Rancang Bangun

#### Jugdes 2



Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{11}{0+0+0+11}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas rancang bangun memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.





### Lampiran 11 Hasil Uji Instrument Isi/Materi Pembelajaran

# LEMBAR PENILAIAN JUDGES

VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MEDIA *ADAPTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS  
*SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR

## A. Petunjuk

1. Mohon keabsahan tiap/ke/nya membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Isilah/ke/nya dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang ("✓") pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat masalah dan atau, Isilah/ke/nya dapat memilikinya pada kolom yang telah disediakan.

## B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>				
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.	✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka)	✓		
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD	✓		
<b>Aspek Kebertamaan Materi</b>				
4.	Materi disajikan sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD.	✓		
5.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.	✓		

## Aspek Penyajian Materi

6.	Materi disajikan secara runtut dan saling berkaitan satu-pada-satu.	✓	
7.	Materi mendukung keterpahaman materi/materi pelajaran.	✓	

## Aspek Bahasa Materi

8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓	
9.	Penggunaan Bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	✓	

## Aspek Nilai Kecerdasan

10.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khususnya nilai intrapersonal.	✓	
11.	Materi mendukung refleksi diri dan pemahaman terhadap keberagaman budaya.	✓	

## Aspek Self-Instructional

12.	Materi mendukung pendekatan <i>self-instructional</i> (belajar mandiri).	✓	
13.	Pernyataan belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik tanpa bantuan guru.	✓	

## Aspek Kesesuaian Media & Materi

14.	Konten materi selaras dengan objek visual 2D dan 3D yang disajikan dalam media.	✓	
15.	Kata dan refleksi mendukung penguatan materi.	✓	

C. Catatan/Komentar/Saran:

selesai, sesuai

Diproses, 14 Agustus 2025

Validasi:

*[Signature]*

Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 190008023115942001

Hasil Uji Instrument Isi/Materi Pembelajaran

#### LEMBAR PENILAIAN JUDGES

#### VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISUMATERI PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK "SEKA" BERBASIS SELF-INSTRUKSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR

##### A. Petunjuk

1. Mahon keabsahan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat kesalahan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

##### B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>				
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III	✓		
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka)	✓		
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD	✓		
<b>Aspek Kebermanaknaan Materi</b>				
4.	Materi disajikan sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD	✓		
5.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.	✓		

##### Aspek Penyajian Materi

6.	Materi disajikan secara runtut dan saling berkaitan satu sama lain.	✓	
7.	Materi mendukung keterampilan interpersonal peserta didik.	✓	

##### Aspek Bahasa Materi

8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓	
9.	Penggunaan bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	✓	

##### Aspek Nilai Kecerdasan

10.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khususnya nilai intrapersonal.	✓	
11.	Materi mendukung refleksi diri dan pencapaian terhadap keberagamaan bakti.		

##### Aspek Self-Instructional

12.	Materi mendukung pendekatan self-instructional (belajar mandiri).	✓	
13.	Petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik setiap halaman guru.	✓	

##### Aspek Kesesuaian Media & Materi

14.	Konten materi sesuai dengan objek visual 2D dan 3D yang disajikan dalam media.	✓	
15.	Konten dan refleksi mendukung pengamatan materi.	✓	

##### C. Catatan/Komentar/Saran:

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

Dipusat, 2 Oktober 2025

Validasi

Dewi Anzelina, M.Pd.  
 NIP. 198001132023121046

Hasil Uji Instrument Isi/Materi Pembelajaran

Jugdes II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

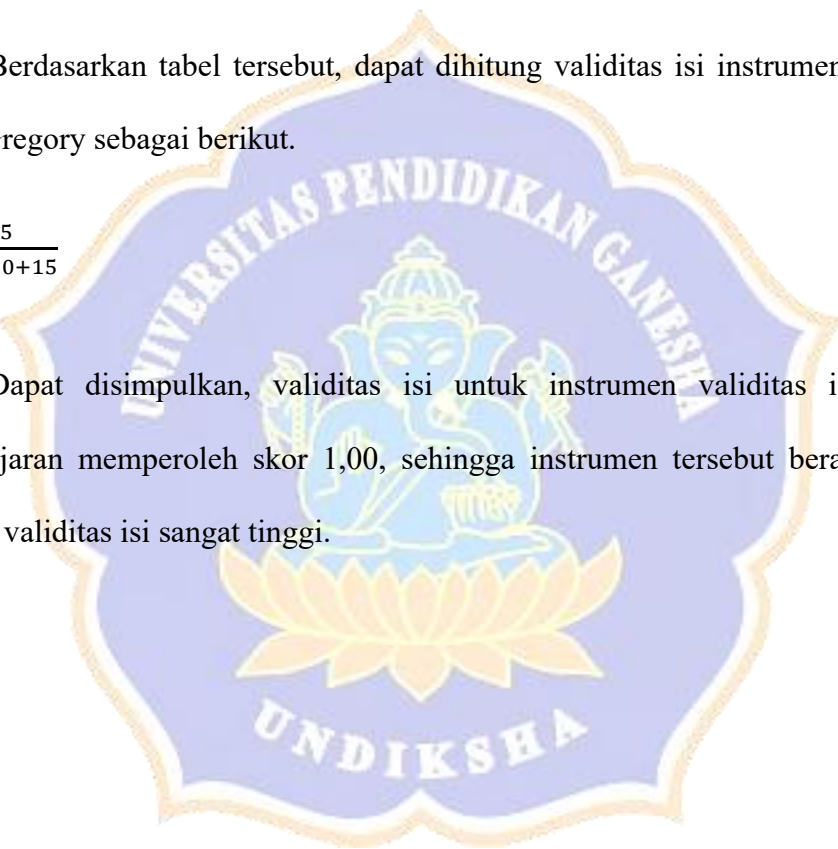
Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{15}{0+0+0+15}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas isi/materi pembelajaran memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 12 Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN DESAIN INSTRUKSIONAL**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.


**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	✓		
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	✓		
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
5.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
6.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
7.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi peserta didik.	✓		

8.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik.	✓		
<b>Aspek Media</b>				
9.	Media yang digunakan dapat memstimulasi kecerdasan intrapersonal peserta didik.	✓		
10.	Media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

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

Denpasar, 14 Agustus 2025  
Validator,  
  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008052015042001

### Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional

#### Jugdes I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
**VALIDASI INSTRUMEN DESAIN INSTRUKSIONAL**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.
- Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
- Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat memuliskannya pada kolom yang telah disediakan.


**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional**

No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Pembelajaran</b>				
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	✓		
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	✓		
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓		
<b>Aspek Materi</b>				
5.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
6.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓		
7.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi peserta didik.	✓		

4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik.	✓		
<b>Aspek Media</b>				
1.	Media yang digunakan dapat memstimulasi kecerdasan intrapersonal peserta didik.	✓		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

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

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Validator,  
  
Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

### Hasil Uji Instrumen Desain Instruksional

#### Jugdes II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{10}{0+0+0+10}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas desain instruksional pembelajaran memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.





## Lampiran 13 Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS  
*SELF-INSTRUCTIVE* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Teks</b>			
1.	Kemudahan jenis dan ukuran teks.	✓	
2.	Kepastian teks pada setiap pokok pembahasan.	✓	
<b>Aspek Gambar</b>			
3.	Kepastian gambar pada setiap halaman dengan marker QR Code.	✓	
4.	Kemudahan gambar yang ada dalam media augmented reality book.	✓	
5.	Kemudahan gambar mendukung penyajian materi Kebersihan Suku Bangkulu.	✓	
<b>Aspek Animasi</b>			
6.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media augmented reality book.	✓	

7.	Kemudahan animasi dengan konten materi Pendidikan Pancasila.	✓	
<b>Aspek Audio</b>			
8.	Kemudahan musik latar dan efek suara yang digunakan dalam media.	✓	
9.	Kepastian audio yang mendukung pembelajaran materi.	✓	
<b>Aspek Layout</b>			
10.	Kemudahan tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya dalam media.	✓	
11.	Kemudahan proporsi gambar dan teks yang mendukung materi.	✓	
<b>Aspek Pengoperasian Program</b>			
12.	Kemudahan penggunaan media augmented reality book berbasis self-instructive.	✓	
13.	Kemudahan media augmented reality book untuk digunakan secara bertahap atau menyeluruh.	✓	
<b>Aspek Interaktivitas</b>			
14.	Tingkat interaktivitas media dalam mendorong keterlibatan peserta didik.	✓	
15.	Efektivitas penggunaan marker QR Code dalam mengaktifkan konten interaktif.	✓	
<b>Aspek Fungsionalitas</b>			
16.	Media dapat dijalankan dengan lancar pada perangkat Android.	✓	
17.	Media dapat mendukung penggunaan untuk pembelajaran mandiri.	✓	

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Sangat Baik

Diproses, 14 Agustus 2023  
Validator,  
Dr. I Gusti Agung Ayu Wicandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19900842015842001

### Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

#### Jugdes I

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**  
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN  
PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS  
*SELF-INSTRUCTIVE* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS II SEKOLAH DASAR

**A. Petunjuk**

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran**

No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Teks</b>			
1.	Kemudahan jenis dan ukuran teks.	✓	
2.	Kepastian teks pada setiap pokok pembahasan.	✓	
<b>Aspek Gambar</b>			
3.	Kepastian gambar pada setiap halaman dengan marker QR Code.	✓	
4.	Kemudahan gambar yang ada dalam media augmented reality book.	✓	
5.	Kemudahan gambar mendukung penyajian materi Kebersihan Suku Bangkulu.	✓	
<b>Aspek Animasi</b>			
6.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media augmented reality book.	✓	

7.	Kemudahan animasi dengan konten materi Pendidikan Pancasila.	✓	
<b>Aspek Audio</b>			
8.	Kemudahan musik latar dan efek suara yang digunakan dalam media.	✓	
9.	Kepastian audio yang mendukung pembelajaran materi.	✓	
<b>Aspek Layout</b>			
10.	Kemudahan tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya dalam media.	✓	
11.	Kemudahan proporsi gambar dan teks yang mendukung materi.	✓	
<b>Aspek Pengoperasian Program</b>			
12.	Kemudahan penggunaan media augmented reality book berbasis self-instructive.	✓	
13.	Kemudahan media augmented reality book untuk digunakan secara bertahap atau menyeluruh.	✓	
<b>Aspek Interaktivitas</b>			
14.	Tingkat interaktivitas media dalam mendorong keterlibatan peserta didik.	✓	
15.	Efektivitas penggunaan marker QR Code dalam mengaktifkan konten interaktif.	✓	
<b>Aspek Fungsionalitas</b>			
16.	Media dapat dijalankan dengan lancar pada perangkat Android.	✓	
17.	Media dapat mendukung penggunaan untuk pembelajaran mandiri.	✓	

**C. Catatan/Komentar/Saran:**

Diproses, 2 Oktober 2023  
Validator,  
Desi Anindita, M.Pd.  
NIP. 19900815202212046

### Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

#### Jugdes II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15,16,17

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{17}{0+0+0+17}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas media pembelajaran memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.





Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{15}{0+0+0+15}$$

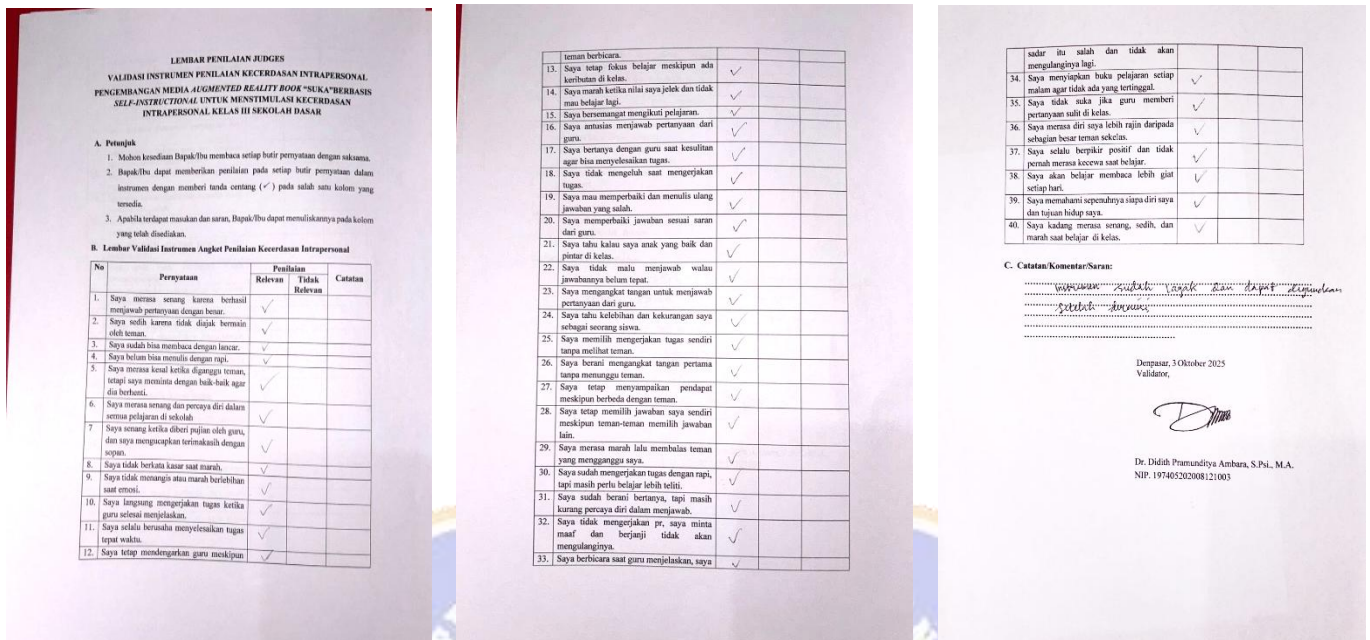
$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas uji kelompok kecil dan perorangan memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.

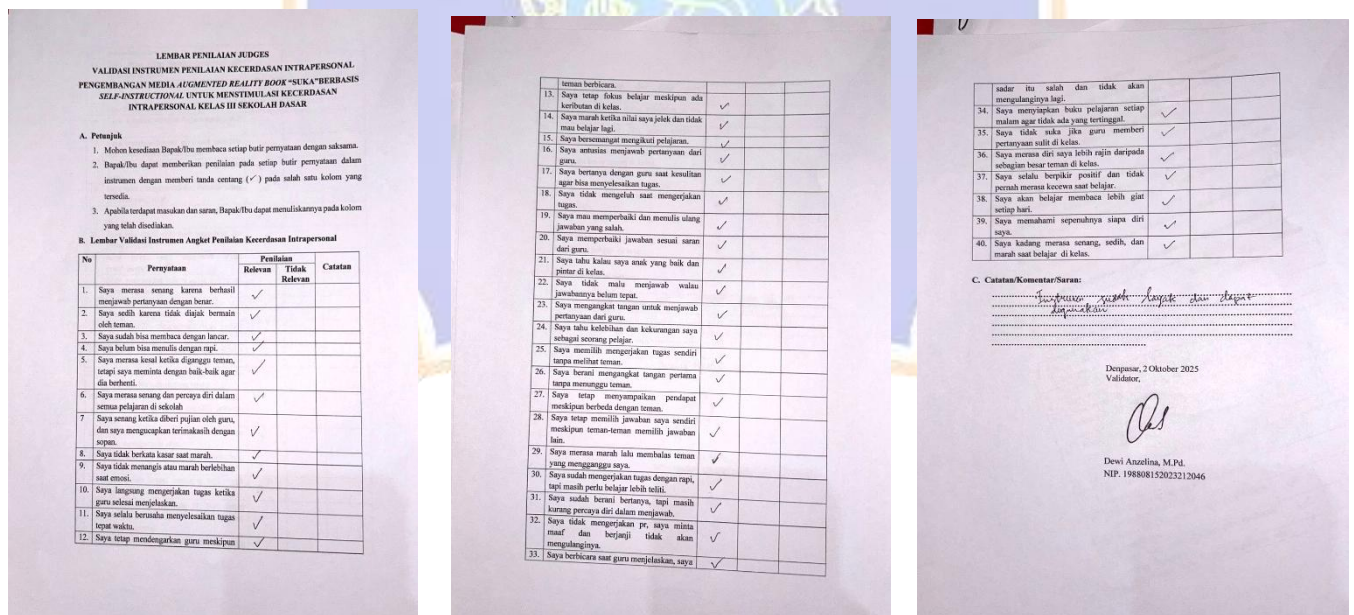




### Lampiran 15 Hasil Uji Instrumen Kecerdasan Intrapersonal



Hasil Uji Instrumen Kecerdasan Intrapersonal  
Jugdes I



Hasil Uji Instrumen Kecerdasan Intrapersonal  
Jugdes II

Tabulasi Silang Menurut Gregory

Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)	-	-
	Relevan Skor (3-4)		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12, 13,14,15,16,17,18,19,20 21,22,23,24,25,26,27,28,29,30, 31,32,33,34,35,36,37,38,39,40

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dihitung validitas isi instrumen dengan rumus Gregory sebagai berikut.

$$v = \frac{30}{0+0+0+30}$$

$$v = 1,00$$

Dapat disimpulkan, validitas isi untuk instrumen validitas kecerdasan intrapersonal memperoleh skor 1,00, sehingga instrumen tersebut berada pada kategori validitas isi sangat tinggi.



## Lampiran 16 Modul Ajar

## MODUL AJAR

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Desak Made Devi Widyagiri Putri
Instansi	: SD N Tohpati
Tahun Penyusunan	: 2025
Jenjang Sekolah	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
Fase atau Kelas	: B / III
Bab / Tema	: 3. Berbeda Itu Indah
Materi Pembelajaran	: Kekayaan Suku Bangsa
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan / 2 x 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik sudah mampu memahami materi sebelumnya yaitu “Hak dan Kewajiban” dalam menyebutkan hak dan kewajiban di rumah.</li> <li>❖ Peserta didik sudah mampu memahami materi sebelumnya yaitu “Hak dan Kewajiban” dalam menyebutkan hak dan kewajiban di sekolah.</li> <li>❖ Peserta didik sudah mampu mengenal beberapa nama-nama suku yang ada di Indonesia.</li> </ul>	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME dan berahlak mulia.</li> <li>2) Berkebhinnekaan global.</li> <li>3) Gotong royong.</li> <li>4) Mandiri.</li> <li>5) Bernalar kritis.</li> </ol>	
D. SARANA DAN PRASARANA	
<b>A. Sarana</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Media gambar</li> <li>➢ Media <i>augmented reality book</i> “SUKA”</li> <li>➢ Kamera <i>handphone</i></li> <li>➢ Alat tulis</li> <li>➢ LKPD</li> <li>➢ Materi ajar</li> <li>➢ Jaringan internet</li> <li>➢ Buku siswa</li> </ul> <b>B. Prasarana</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ Ruang kelas</li> </ul>	



**C. Sumber Belajar**

- Buku guru Pendidikan Pancasila kelas 3
- Buku siswa Pendidikan Pancasila kelas 3
- Internet (Google dan lain-lain)

**E. TARGET PESERTA DIDIK**

- ❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- ❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir kritis (HOTS), dan memiliki keterampilan berkolaborasi.

**F. MATERI PEMBELAJARAN**

<b>Materi Reguler</b>	<b>Materi Remedial</b>	<b>Materi Pengayaan</b>
Mengidentifikasi, membedakan dan menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.	Mengidentifikasi, membedakan dan menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.	Pengayaan diberikan setelah peserta didik diketahui telah mencapai KKM. Materi pengayaan berupa materi reguler dengan kuantitas lebih banyak.

**G. MODA PEMBELAJARAN**

- ❖ Tatap Muka

**H. JUMLAH PESERTA DIDIK**

- ❖ 19 Peserta Didik

**I. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN**

- ❖ Pendekatan : *Self-Instructional*
- ❖ Model : *Problem Based Learning* (PBL)
- ❖ Metode : Penugasan, Diskusi, dan Tanya Jawab

**KOMPONEN INTI****A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN**

- ❖ **Capaian Pembelajaran**  
Peserta didik mampu mengidentifikasi, membedakan, dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, dan bahasa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.
- ❖ **Tujuan Pembelajaran**
  1. Melalui kegiatan penjelasan dari guru, peserta didik mampu memahami materi kekayaan suku bangsaku yang ada di Indonesia dengan benar.
  2. Melalui kegiatan mengidentifikasi gambar pada media *augmented reality book* "SUKA", peserta didik dapat membedakan dan menghargai keragaman suku



bangsa dan budaya di Indonesia beserta asal dari masing-masing suku bangsa dengan tepat.

3. Melalui kegiatan mengidentifikasi materi pada media *augmented reality book* “SUKA”, peserta didik dapat memahami diri dengan baik.
4. Melalui kegiatan berdiskusi bersama kelompok, peserta didik mampu menunjukkan hasil pemecahan masalah terkait pengerjaan LKPD dengan mengekspresikan diri.
5. Melalui kegiatan berdiskusi bersama kelompok, peserta didik mampu menyajikan hasil diskusi kelompoknya terkait soal dalam LKPD dengan terampil.

#### ❖ Alur Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik dapat memahami materi kekayaan suku bangsaku dengan benar.
2. Peserta didik dapat mengidentifikasi dan menyebutkan keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia dengan tepat.

### B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk memahami materi kekayaan suku bangsaku.
- ❖ Meningkatkan kemampuan peserta didik mengidentifikasi dan menyebutkan keberagaman suku bangsa dan budaya di Indonesia.

### C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Apakah anak – anak ada yang tahu kalian berasal dari suku apa?
- ❖ Apakah kalian pernah mendengar nama suku lain selain suku kalian?
- ❖ Kenapa, ya, kita harus saling menghargai perbedaan suku dan budaya di Indonesia?

### D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

#### Kegiatan Pembelajaran

#### Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### ➤ Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Kegiatan diawali dengan mengucapkan salam pembuka, guru menyapa dan menanyakan kabar peserta didik.
- 2) Peserta didik dan guru berdoa bersama sesuai dengan agama dan kepercayaan masing-masing dipimpin oleh ketua kelas. *(Religiusitas)*
- 3) Guru mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik merapikan pakaian, tempat duduk, dan kemudian mengecek kehadiran peserta didik. *(Orientasi)*
- 4) Peserta didik menyanyikan lagu Nasional “Satu Nusa Satu Bangsa”. *(Nasionalisme)*
- 5) Peserta didik menerima informasi dari guru tentang tema dan subtema yang akan dipelajari
- 6) Guru memberikan pertanyaan pematik. *(Apersepsi)*
  - a) Apakah anak – anak ada yang tahu kalian berasal dari suku apa?
  - b) Apakah kalian pernah mendengar nama suku lain selain suku kalian?

- c) Kenapa, ya, kita harus saling menghargai perbedaan suku dan budaya di Indonesia?

➤ **Kegiatan Inti (50 Menit)**

**Tahap 1. Menganalisis (*Analyze*)**

- 1) Peserta didik mengamati gambar yang diberikan guru, kemudian melakukan tanya jawab dengan guru.
  - a) Menurut kalian, pakaian adat seperti apa yang sedang dipakai oleh anak di gambar ini?
  - b) Kalau kalian bertemu teman yang memakai baju adat berbeda, apa yang akan kalian katakan atau lakukan?
  - c) Apakah kalian tahu dari suku mana pakaian adat itu berasal?
- 2) Peserta didik menjawab sesuai pemahaman. (*Communication*)
- 3) Peserta didik menyimak penjelasan dari guru mengenai materi yang berkaitan dengan materi kekayaan suku bangsa.
- 4) Peserta didik diberikan kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang belum dipahami kepada guru.

**Tahap 2. Perencanaan (*Plan*)**

- 1) Peserta didik diberikan media *augmented reality book* "SUKA", dan diberikan perangkat *handphone* yang akan digunakan dalam penggunaan media.
- 2) Peserta didik mendengarkan penjelasan dari guru bahwa media *augmented reality book* "SUKA" sudah dilengkapi dengan petunjuk penggunaan secara lengkap, sehingga peserta didik dapat mengakses dan menggunakan media secara mandiri.
- 3) Peserta didik diarahkan untuk membaca dan mengikuti petunjuk pada media sebelum memulai eksplorasi isi materi.
- 4) Peserta didik mulai menggunakan media secara individu.
- 5) Peserta didik diminta untuk mencatat hal penting dari media *augmented reality book* "SUKA" mengenai materi Kekayaan Suku Bangsa.
- 6) Guru berperan sebagai fasilitator dengan mengamati dan membimbing secara individual.
- 7) Peserta didik yang mengalami kendala diijinkan untuk bertanya kepada guru.

**Tahap 3. Pelaksanaan (*Implementation*)**

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok secara heterogen, yang terdiri dari 4-5 orang. (*Communication, Collaboration*) (**PPK-Gotong royong**)
- 2) Peserta didik ditugaskan untuk mengerjakan LKPD dengan kelompok yang sudah dibagikan.
- 3) Peserta didik dibagikan lembar LKPD dan menerima penjelasan dari guru tentang teknik pengerjaan dan batas waktu pengerjaan LKPD. (*Communication*)
- 4) Peserta didik diijinkan bertanya kembali mengenai hal yang belum dimengerti saat mengerjakan LKPD. (*Mengkomunikasikan – Saintifik*)

**Tahap 4. Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)**

- 1) Peserta didik melakukan penyelidikan dan mendiskusikan pertanyaan, serta mencatat hasil diskusi pada LKPD.

- 2) Peserta didik mempresentasikan hasil diskusinya ke depan kelas secara berkelompok. (**Mempresentasikan, Critical Thinking**)
- 3) *Ice breaking* (menjauh, mendekat, tangkap).

#### **Tahap 5. Evaluasi (Evaluation)**

- 1) Guru mengevaluasi hasil dari penyelidikan melalui diskusi kelas.
- 2) Guru memberikan penguatan dan penyamaan apersepsi kepada semua kelompok yang telah melakukan presentasi.
- 3) Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok dan penghargaan bagi kelompok belajar yang paling aktif dan hasil diskusi yang paling baik.
- 4) Peserta didik mengumpulkan LKPD kepada guru.
- 5) Peserta didik menuliskan refleksi singkat yang ada pada media *augmented reality book* "SUKA".

#### ➤ **Kegiatan Penutup (10 Menit)**

- 1) Peserta didik diberikan lembar evaluasi dan dijelaskan cara pengerjaannya.
- 2) Peserta didik bersama guru melakukan refleksi dan menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan. (**Communication**)
- 3) Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.
- 4) Peserta didik menyanyikan lagu daerah "Ratu anom" (**Nasionalis**)
- 5) Kegiatan ditutup dengan doa Bersama. Salam dan doa penutup dipimpin oleh ketua kelas. (**Religiusitas**)

### **E. ASSESMENT ATAU PENILAIAN**

- **Performa (presentasi)**
- **Tertulis**

### **F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL**

#### **Pengayaan**

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

#### **Remedial**

- Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target, guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan.

### **G. REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU**

**Tabel Refleksi untuk Peserta Didik**

<b>No</b>	<b>Pernyataan Refleksi</b>	<b>Jawaban</b>
1.	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2.	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	
3.	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4.	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	



5.	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang akan kalian lakukan untuk memahami materi ini?	
----	--	--

Tabel Refleksi untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2.	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3.	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

Guru Wali Kelas III,

Klungkung, 7 November 2025



Ni Kadek Ambarwati, S.Pd.  
NIP. -



Desak Made Devi Widyagiri Putri  
NIM 2211031114

Mengetahui

Kepala SD Negeri Tohpati,



A.A. Gd Anom Darmawan, S.Pd

NIP. 19790930 200902 1 002





## LAMPIRAN 2. ASESMEN / PENILAIAN

No	Jenis Penilaian	Teknik Penilaian	Bentuk	Waktu Pelaksanaan
1.	Pengetahuan (Kognitif)	Tes	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung
2.	Sikap (Afektif)	Observasi	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung
3.	Keterampilan (Psikomotor)	Unjuk Kerja	Terlampir	Saat Pembelajaran Berlangsung

## A. Bentuk Instrumen Penilaian

## 1. Penilaian Pengetahuan (Kognitif)

## Format Lembar Penilaian Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1		
2		
3		
dst		

## Rubrik Penilaian Pengetahuan

Jenis Soal	Skor	
	1	0
Pilihan Ganda	Jawaban peserta didik yang menjawab benar	Peserta didik yang menjawab salah

## Pedoman Penskoran:

Skor maksimal ideal = 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

## 2. Penilaian Sikap Mandiri (Afektif)

## Lembar Penilaian Sikap Mandiri

No	Indikator	Kriteria			
		SP	P	CP	TP
1.	Peserta didik mampu mengerjakan tugas individu yang diberikan dengan baik.				
2.	Membawa kebutuhan belajar sendiri.				
3.	Peserta didik mampu mengendalikan pikiran, perasaan, dan Tindakan di kelas untuk mencapai pembelajaran yang baik.				
4.	Peserta didik berani menjawab dan mengajukan diri untuk menjelaskan hasil pemikirannya.				

## Keterangan:

SP = Sangat Percaya Diri

P = Percaya Diri

CP = Cukup Percaya Diri

TP = Tidak Percaya Diri

**Rubrik Penilaian Sikap Percaya Diri**

No	Indikator	Kriteria			
		SP	P	CP	TP
		4	3	2	1
1.	Berani tampil di depan kelas untuk mempresentasikan hasil kerjanya				
2.	Tidak mudah putus asa dalam mengerjakan tugas				
3.	Berani memberikan pendapat dalam berdiskusi				
4.	Berani mengajukan pertanyaan pada materi yang belum dipahami				

Keterangan:

Skor 4 (SP) : 4 indikator terlaksana

Skor 3 (P) : 3 indikator terlaksana

Skor 2 (CP) : 2 indikator terlaksana

Skor 1 (TP) : 1 indikator terlaksana

Pedoman Penskoran :

Skor Maksimal Ideal = 16

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

3. Penilaian Keterampilan (Psikomotor)

**Lembar Penilaian Keterampilan**

No	Nama Siswa	Kriteria				Keterangan
		SB	B	CB	BB	
1.						
2.						
3.						
dst						

No	Indikator	Kriteria			
		SP	P	CP	TP
		4	3	2	1
1.	Mampu menjawab LKPD dengan benar.				
2.	Menjawab LKPD dengan jelas.				
3.	Tulisan pada LKPD rapi.				
4.	Mampu mempresentasikan LKPD dengan baik dan lancar.				

Keterangan:

Sangat Berkembang (skor 4) : jika 4 indikator terlaksana

Berkembang (skor 3) : jika 3 indikator terlaksana

Cukup berkembang ( skor 2) : jika 2 indikator terlaksana

Belum berkembang (skor 1) : jika 1 indikator terlaksana



## B. PENILAIAN PENGETAHUAN DITINJAU DARI SUMATIF

### Kisi-Kisi Penilaian Pengetahuan

Kelas : III Sekolah Dasar  
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila  
 Banyak soal : 20 Soal  
 Bentuk soal : Pilihan Ganda

No	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	No Soal
1.	Peserta didik mampu mengidentifikasi, membedakan, dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, dan bahasa di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.	1. Melalui kegiatan penjelasan dari guru, peserta didik mampu memahami materi kekayaan suku bangsaku yang ada di Indonesia dengan benar.	1. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan nama rumah adat yang ada di Indonesia.	C1	1
		2. Melalui kegiatan mengidentifikasi gambar pada media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat membedakan dan menghargai keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia beserta asal dari masing-masing suku bangsa dengan tepat.	2. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian adat dari suku bangsa.	C2	2
			3. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menunjukkan rumah adat dan lagu daerah dari suku di Indonesia.	C2	3
			4. Melalui penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat mengisi tabel tentang ciri nama suku, rumah, dan pakaian adat daerah.	C3	4
			5. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menjelaskan alasan pentingnya menghargai perbedaan suku dan budaya di Indonesia.	C2	5
		3. Melalui kegiatan mengidentifikasi materi pada media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat	6. Melalui penggunaan media <i>augmented</i>	C4	6



		memahami diri dengan baik.	<p><i>reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat menganalisis perbedaan rumah adat dari suku yang berbeda.</p> <p>7. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menyebutkan lagu daerah dari suatu daerah.</p> <p>8. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat mengidentifikasi contoh perilaku yang mencerminkan sikap toleransi terhadap suku dan budaya yang berbeda.</p> <p>9. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan nama pakaian dan tarian adat daerah.</p> <p>10. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat memahami ciri khas suatu daerah.</p> <p>11. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari keberagaman budaya.</p> <p>12. Melalui penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat memasangkan tentang nama suku dan Bahasa daerah.</p> <p>13. Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat menjelaskan</p>	<p>C1</p> <p>C3</p> <p>C1</p> <p>C2</p> <p>C2</p> <p>C2</p> <p>C2</p>	<p>7</p> <p>8</p> <p>9</p> <p>10</p> <p>11</p> <p>12</p> <p>13</p>
--	--	----------------------------	--	---	--

			nilai budaya dalam cerita tersebut.		
			14. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menganalisis penyebab terjadinya konflik karena kurangnya toleransi antarbudaya.	C4	14
			15. Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dari Bahasa daerah.	C2	15
			16. Disajikan sebuah soal ilustrasi, peserta didik dapat menentukan makna penting menghargai perbedaan budaya.	C2	16
			17. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menyebutkan asal rumah adat pada gambar.	C2	17
			18. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat mengidentifikasi Tarian adat dari suku bangsa.	C2	18
			19. Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat mengidentifikasi asal lagu daerah.	C2	19
			20. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian adat dari suku asmat.	C2	20

a) Suku Bangsa

Suku bangsa adalah sekelompok manusia yang memiliki kesatuan dalam budaya dan terikat oleh kesadaran akan identitas. Masing-masing suku bangsa menempati daerah yang berbeda-beda di seluruh Indonesia dengan budaya dan bahasa yang berbeda-beda pula. Hal ini memberikan keberagaman bagi Indonesia. Berikut beberapa nama suku bangsa yang ada di Indonesia.

1. Suku Minangkabau: berasal dari Sumatera Barat, menganut sistem kekerabatan matrilineal, dan terkenal dengan rumah adat berbentuk gonjong serta masakan rendang.
2. Suku Bali: berasal dari Pulau Bali, mayoritas beragama Hindu, memiliki kebudayaan yang kental dengan seni tari, upacara adat, dan pura sebagai tempat ibadah.
3. Suku Asmat: berasal dari Papua, terkenal dengan keahlian mengukir patung kayu dan tinggal di wilayah rawa-rawa dengan kehidupan yang menyatu dengan alam.
4. Suku Sasak: berasal dari Pulau Lombok, memiliki budaya yang mirip dengan Bali dan Islam sebagai agama mayoritas, serta dikenal dengan rumah adat dan tradisi Bau Nyale.
5. Suku Jawa: menggunakan bahasa Jawa dan dikenal dengan budaya berbahasa yang memperhatikan tata krama serta tingkatan bahasa sesuai status sosial.
6. Suku Batak: berasal dari wilayah Sumatera Utara dan menjunjung tinggi tradisi seperti Partuturan dan Mangokal Holi.
7. Suku Sunda: berasal dari Jawa Barat, sebagian besar menganut agama Islam, serta memiliki bahasa dan budaya khas Sunda.
8. Suku Dayak: merupakan penduduk asli Kalimantan, terdiri dari berbagai sub suku yang memiliki kebudayaan yang serupa.
9. Suku Betawi: penduduk asli Jakarta yang terbentuk dari perpaduan berbagai suku dan budaya melalui proses asimilasi.

10. Suku Bugis: berasal dari Sulawesi Selatan, dikenal sebagai pelaut andal dan tersebar di banyak daerah di Indonesia.

b) Pakaian Adat

Keberagaman di Indonesia salah satunya meliputi keberagaman pakaian adat. Pakaian adat menunjukkan ciri khas tertentu yang dimiliki daerah tersebut. Berikut beberapa nama pakaian adat yang ada di Indonesia.

1. Sumatera Barat: Pakaian Adat Bundo Kanduang
2. Sulawesi Selatan: Pakaian Adat Bodo
3. Kalimantan: Pakaian Adat King Baba & King Bibinge
4. DKI Jakarta: Pakaian Adat Surjan
5. Papua: Pakaian Koteka (laki – laki), Rok Rumbai (perempuan)
6. Sumatra Utara: Pakaian Adat Ulos
7. Bali: Pakaian Adat Payas Agung
8. Jawa Tengah: Pakaian Adat Beskap
9. Banten: Pakaian Adat Pangsi
10. Jawa Barat: Pakaian Adat Kebaya

c) Rumah Adat

Rumah adat juga merupakan salah satu keberagaman yang ada di Indonesia. Rumah adat digunakan oleh penduduk setempat sebagai tempat tinggal. Berikut beberapa nama rumah adat yang ada di Indonesia.

1. Sumatera Utara: Rumah Bolon
2. Sumatera Barat: Rumah Gadang
3. Kalimantan: Rumah Betang
4. Jawa Tengah: Rumah Joglo
5. Papua Barat: Rumah Honai



6. Bali: Rumah Gapura Candi Bentar
7. Banten: Rumah Sulah Nyanda
8. Jawa Barat: Rumah Julang Ngapak
9. DKI Jakarta: Rumah Panggung / Rumah Kebaya
10. Sulawesi Selatan: Rumah Tongkonan

d) Tarian Adat

Tarian daerah atau tradisional adalah suatu tarian yang berasal dari Masyarakat suatu daerah yang sudah turun-temurun dan telah menjadi budaya masyarakat setempat. Berikut beberapa nama tarian daerah yang ada di Indonesia.

1. Bali: Tari Pendet
2. DKI Jakarta: Tari Yapong
3. Jawa Barat: Tari Jaipong
4. Sumatra Barat: Tari Lilin
5. Papua: Tari Sajojo
6. Jawa Tengah: Tari Gambyong
7. Banten: Tari Topeng
8. Sumatera Utara: Tari Tor – Tor
9. Kalimantan: Tari Hudoq
10. Sulawesi Selatan: Tari Pakkarena

e) Bahasa Daerah

Bahasa daerah digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan di suatu daerah tertentu. Berikut beberapa nama bahasa daerah yang ada di Indonesia.

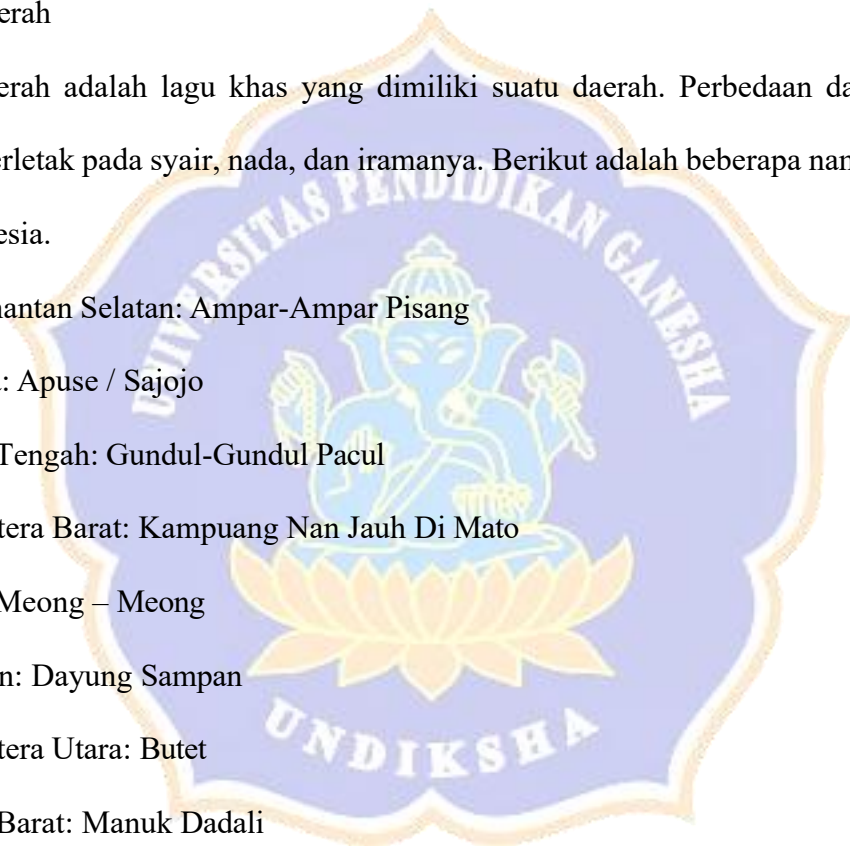
1. Sumatra Utara: Bahasa Batak, Karo
2. DKI Jakarta: Bahasa Betawi
3. Bali: Bahasa Bali

4. Jawa Barat: Bahasa Sunda
5. Sumatera Barat: Bahasa Minangkabau
6. Papua: Bahasa Biak
7. Jawa Tengah: Bahasa Jawa
8. Banten: Bahasa Sunda
9. Kalimantan: Bahasa Ot – Danum
10. Sulawesi Selatan: Bahasa Bugis

f) Lagu Daerah

Lagu daerah adalah lagu khas yang dimiliki suatu daerah. Perbedaan dari setiap lagu daerah terletak pada syair, nada, dan iramanya. Berikut adalah beberapa nama lagu daerah di Indonesia.

1. Kalimantan Selatan: Ampar-Ampar Pisang
2. Papua: Apuse / Sajojo
3. Jawa Tengah: Gundul-Gundul Pacul
4. Sumatera Barat: Kampuang Nan Jauh Di Mato
5. Bali: Meong – Meong
6. Banten: Dayung Sampan
7. Sumatera Utara: Butet
8. Jawa Barat: Manuk Dadali
9. DKI Jakarta: Kicir – Kicir
10. Sulawesi Selatan: Anging Mammiri



## LAMPIRAN 4. SOAL EVALUASI

**Tanggal** :  
**Mata Pelajaran** :  
**Nama** :  
**No. Absen** :  
**Kelas** :

### Petunjuk:

1. Berdoalah dahulu sebelum kamu mengerjakan soal!
2. Tuliskan tanggal, nama, nomor absenmu pada kolom yang disediakan!
3. Bacalah dengan teliti soal yang akan kamu kerjakan!
4. Kerjakan dahulu soal-soal yang kamu anggap paling mudah.
5. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada gurumu!

1. Perhatikan gambar berikut!



Berasal dari daerah manakah rumah adat yang ada pada gambar disamping....

- A. Bali
- B. Jawa Barat
- C. Sulawesi Selatan
- D. DKI Jakarta

2. Salah satu keberagaman budaya Indonesia adalah pakaian adat daerah, pakaian adat



Ulos pada gambar disamping berasal dari suku....

- A. Batak
- B. Jawa
- C. Baduy
- D. Asmat

3. Dari daftar berikut ini, manakah yang merupakan pasangan rumah adat dan lagu daerah yang sesuai dengan Suku Bali adalah....

- A. Rumah Gadang – Bungong Jeumpa
- B. Rumah Tongkonan – Anging Mammiri
- C. Rumah Joglo – Ampar-Ampar Pisang
- D. Rumah Gapura/Candi Bentar – Meong-Meong

4. Perhatikan data berikut!

Isilah tabel di bawah ini dengan data yang sesuai!

Nama Suku	Jawa Barat
Tarian Daerah	....
Bahasa Daerah	....

- A. Tari Jaipong – Bahasa Sunda  
 B. Tari Baksa Kembang – Bahasa Banjar  
 C. Tari Tor-Tor – Bahasa Batak Karo  
 D. Tari Gambyong – Bahasa Jawa
5. Sebagai warga negara Indonesia yang memiliki keberagaman suku dan budaya, kita harus menghargai perbedaan tersebut karena....
- A. Perbedaan budaya membuat kita bingung  
 B. Semua suku harus menjadi satu budaya saja  
 C. Perbedaan bisa memperkaya persatuan bangsa  
 D. Suku yang berbeda tidak boleh menunjukkan budayanya
6. Perhatikan gambar rumah adat dibawah ini!



Gambar A (Rumah Honai)



Gambar B (Rumah Gadang)

Berdasarkan gambar A dan B, perbedaan utama yang terdapat pada kedua rumah adat tersebut adalah....

- A. Rumah Honai berasal dari Sumatera Barat, sedangkan Rumah Gadang berasal dari Papua.  
 B. Rumah Honai berbentuk bulat beratap jerami, sedangkan Rumah Gadang beratap melengkung seperti tanduk kerbau.  
 C. Rumah Gadang digunakan oleh suku Bali, sedangkan Rumah Honai oleh suku Minangkabau.  
 D. Kedua rumah memiliki bentuk dan asal yang sama, hanya berbeda warna.
7. Lagu daerah “Dayung Sampan” berasal dari daerah....
- A. Papua  
 B. Banten  
 C. Kalimantan Selatan  
 D. DKI Jakarta



8. Contoh sikap yang menunjukkan toleransi terhadap keberagaman budaya di sekolah adalah....

- A. Memaksa semua teman mengikuti budaya sendiri
- B. Menghindari teman yang berbeda suku
- C. Saling menghormati saat ada perayaan adat teman yang berbeda suku
- D. Menertawakan makanan khas daerah teman

9. Perhatikan gambar di bawah ini!



Apa nama pakaian dan tarian adat dari gambar diatas....

- A. Pakaian ulos dan tari tor-tor
- B. Pakaian kebaya dan tari pendet
- C. Pakaian rok rumbai dan tari jaipong
- D. Pakaian beskap dan tari pakarena

10. Daerah ini memiliki Bahasa Betawi, dan dikenal dengan rumah adat kebaya. Berdasarkan ciri-ciri tersebut, daerah yang dimaksud adalah....

- A. DKI Jakarta
- B. Sumatera Barat
- C. Bali
- D. Papua

11. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya....

- A. Perbedaan dan kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat Indonesia
- B. Keberagaman yang hanya berkembang di kota besar
- C. Indonesia hanya memiliki satu budaya
- D. Semua daerah memiliki budaya yang sama

12. Perhatikan tabel di bawah ini!

Suku Daerah	Lagu Daerah
1. Minangkabau	a. Jangi - janger
2. Baduy	b. Manuk dadali
3. Batak	c. Kicir – kicir
4. Sunda	d. Gundul – gundul pacul

Pasangan suku daerah dan lagu daerah yang tepat adalah....

- A. 1 dan d
- B. 4 dan b
- C. 3 dan a
- D. 2 dan c

13. Made adalah seorang anak dari suku Bali. Suatu hari, ia melihat temannya, Raka, yang berasal dari suku Jawa, sedang menjalankan ibadah bersama keluarganya di rumah. Made tidak mengganggu, justru ia menunggu dengan sabar sampai Raka selesai beribadah, lalu mengajaknya bermain. Sikap Made menunjukkan bahwa ia memahami nilai budaya ....

- A. Hanya berteman dengan suku yang sama
- B. Menyuruh teman agar mengikuti ibadahnya
- C. Toleransi dan saling menghargai perbedaan walaupun dari suku yang berbeda
- D. Kebersamaan dalam satu suku

14. Di sebuah sekolah, terdapat siswa dari berbagai suku dan budaya. Saat ada kegiatan seni budaya, sebagian siswa menolak menonton pertunjukan tari daerah yang bukan dari sukunya. Mereka juga enggan ikut berdiskusi tentang budaya lain. Apa yang menjadi penyebab dari sikap tersebut....

- A. Siswa sudah memahami budaya yang beragam
- B. Kegiatan seni budaya terlalu banyak
- C. Siswa belum diajarkan pentingnya menghargai perbedaan budaya
- D. Semua budaya di Indonesia sudah sama

15. Setiap daerah di Indonesia memiliki bahasa daerah masing-masing. Bahasa ini biasanya digunakan dalam percakapan sehari-hari di lingkungan keluarga dan masyarakat. Berdasarkan hal tersebut, apa yang dimaksud dengan bahasa daerah....

- A. Bahasa yang digunakan oleh masyarakat di suatu daerah atau suku tertentu sebagai alat komunikasi sehari – hari
- B. Bahasa resmi yang digunakan di sekolah
- C. Bahasa asing yang dipelajari masyarakat
- D. Bahasa yang digunakan dalam upacara kenegaraan

16. Menghargai perbedaan budaya penting dilakukan karena....

- A. Semua budaya harus disamakan
- B. Perbedaan budaya membuat konflik
- C. Dapat mempererat persatuan dan keharmonisan
- D. Budaya hanya milik suku tertentu

17. Indonesia memiliki keberagaman budaya yang tercermin dalam bentuk rumah adat



yang berbeda-beda di setiap daerah. Salah satu rumah adat yang memiliki ciri khas bentuk bangunan tinggi dikenal dengan rumah Bugbugan Tinggi. Rumah adat ini mencerminkan kekayaan arsitektur tradisional masyarakat daerah asalnya. Rumah Bugbugan Tinggi berasal dari daerah....

- A. Bali
- B. Kalimantan Selatan
- C. Banten
- D. Sumatera Utara

18. Tari lilin berasal dari daerah mana....

- A. Aceh
- B. Sumatera Barat
- C. Jawa Tengah
- D. Banten

19. Sandy sedang mendengarkan lagu yang liriknya berbunyi “*meong – meong alih ja bikule*”, lagu itu terdengar riang dan sering dinyanyikan saat ia bermain dengan temannya. Lagu daerah yang dinyanyikan oleh Sandy berasal dari daerah....

- A. Sumatera Barat
- B. Jawa Barat
- C. Kalimantan Selatan
- D. Bali

20. Berikut yang merupakan pakaian adat dari suku  
asmat adalah... A.



B.



A.

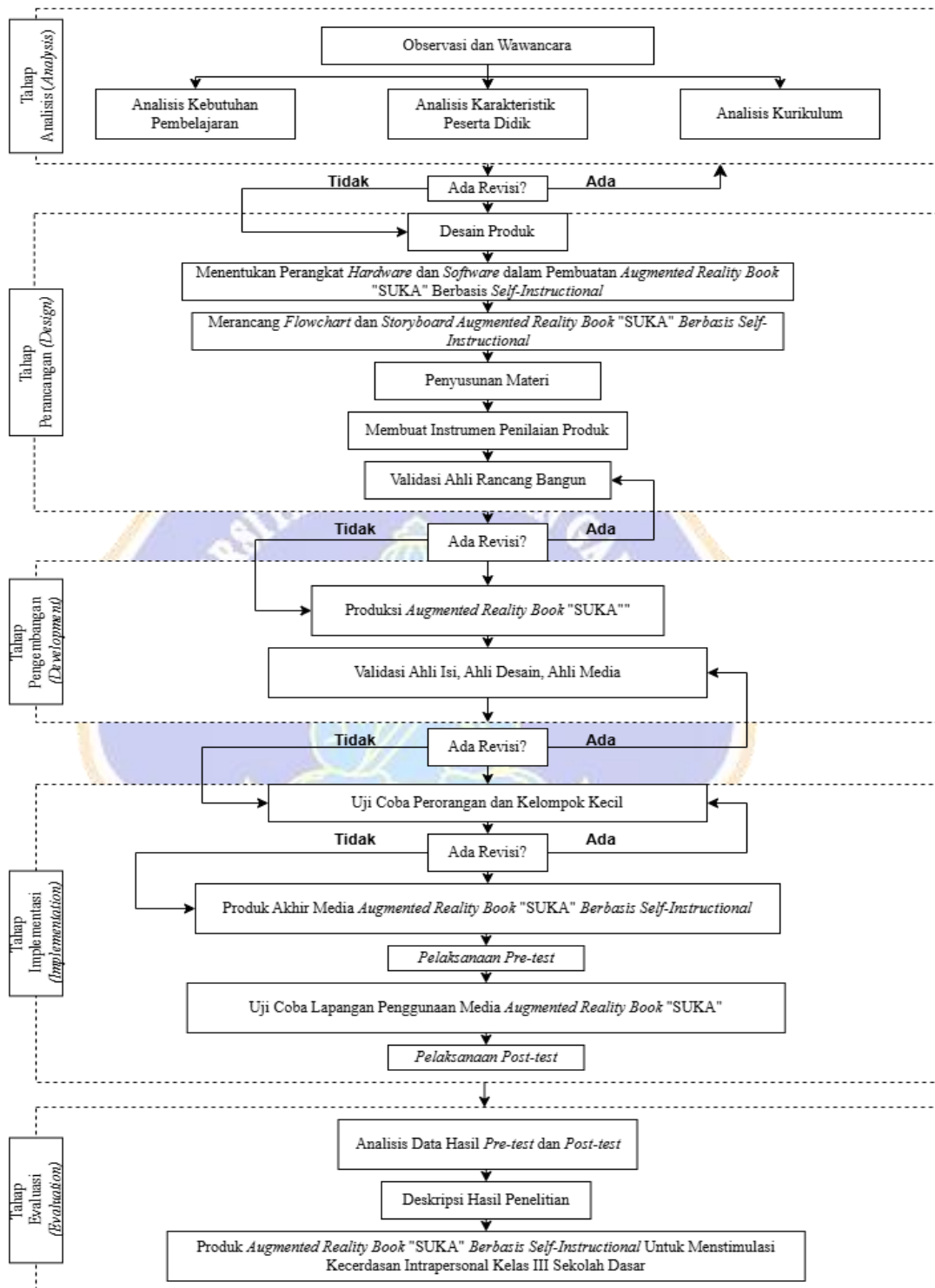


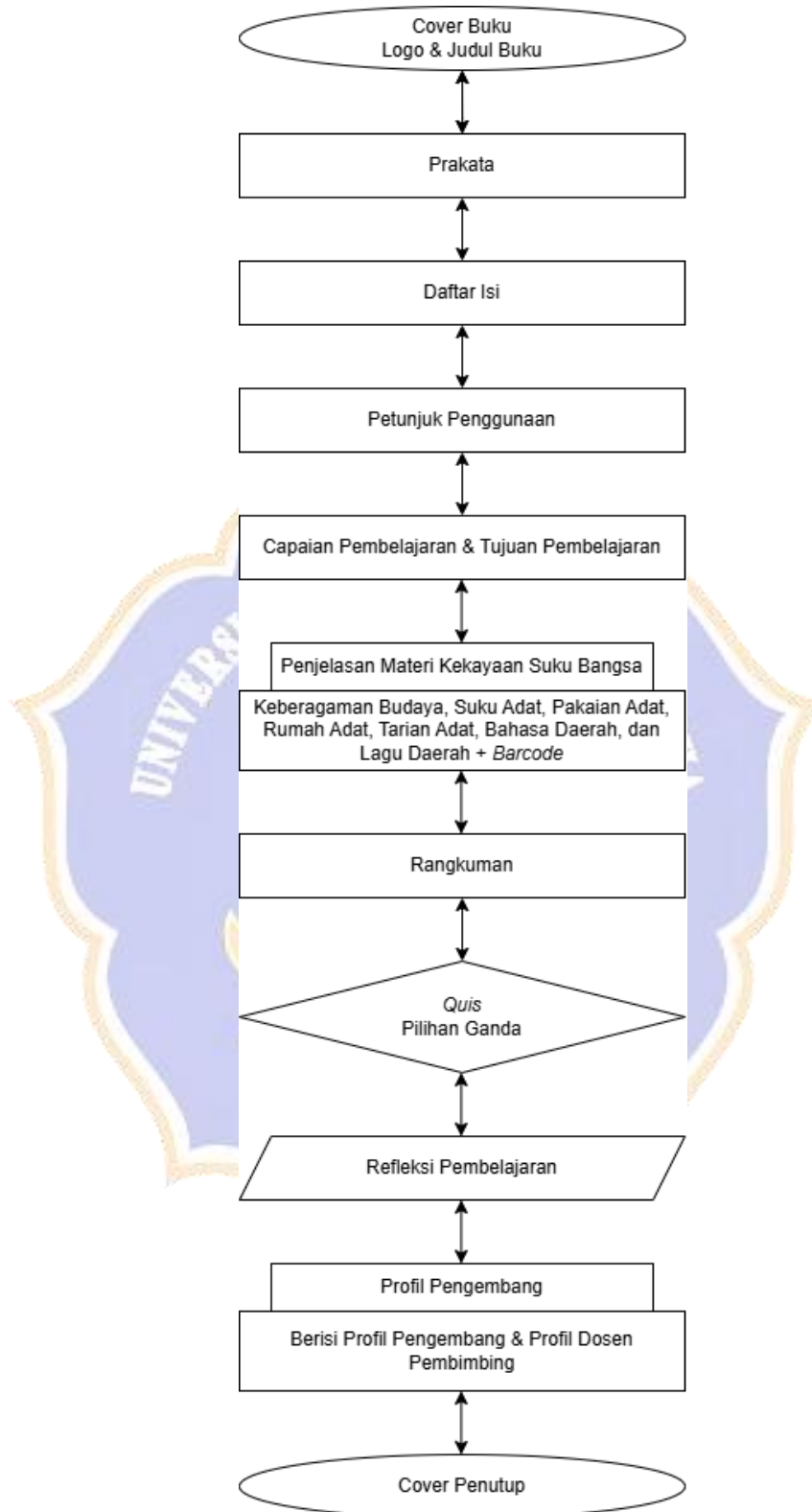
B.



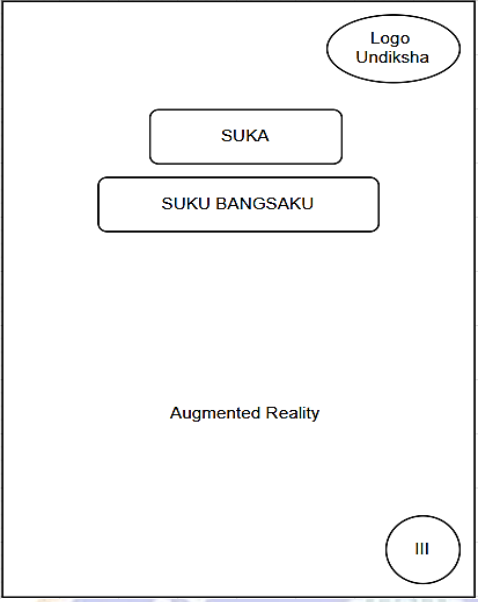
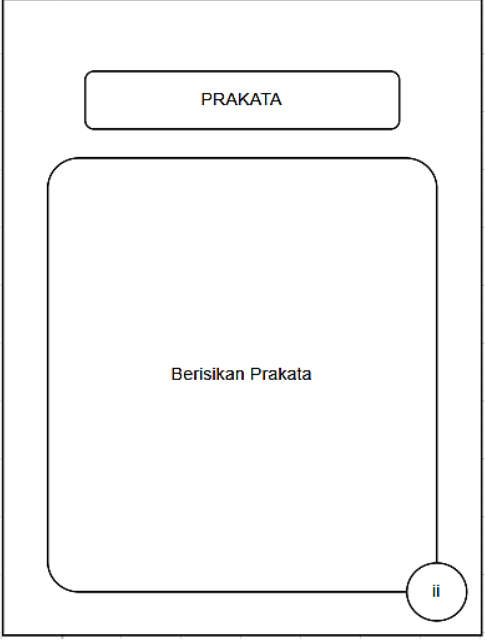


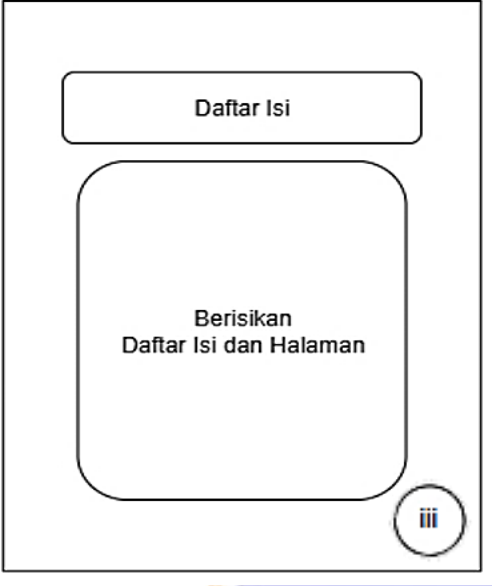

## Lampiran 17 Diagram Alir Model ADDIE



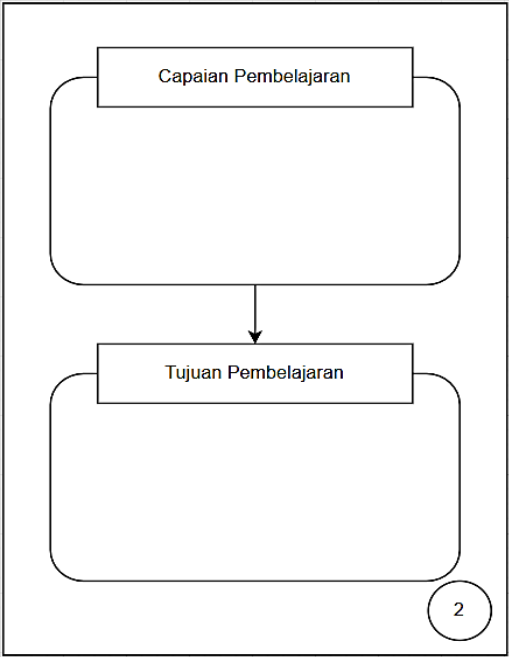
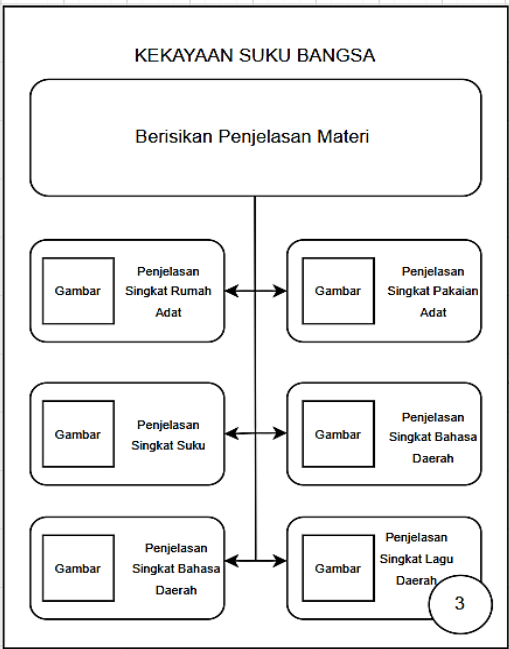
Lampiran 18 *Flowchart*

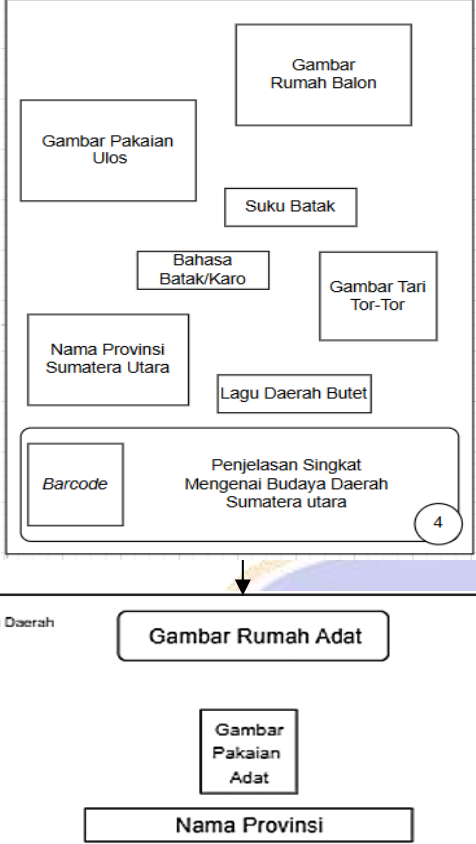
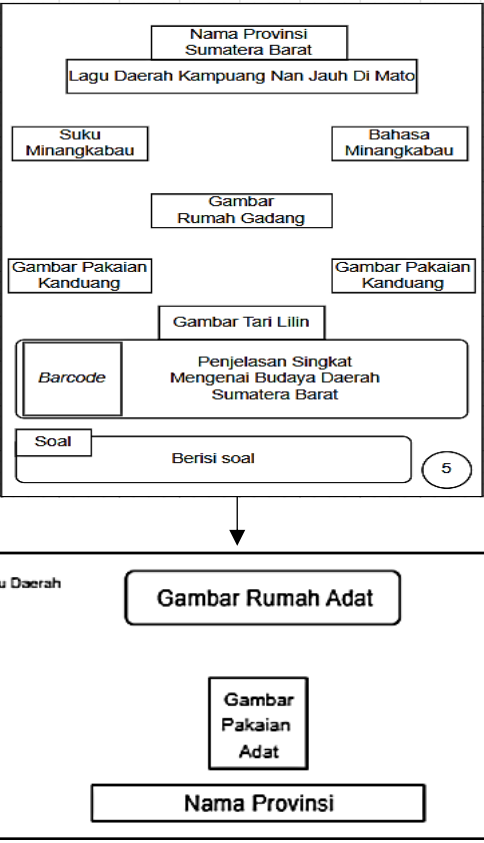
Lampiran 19 *Storyboard*

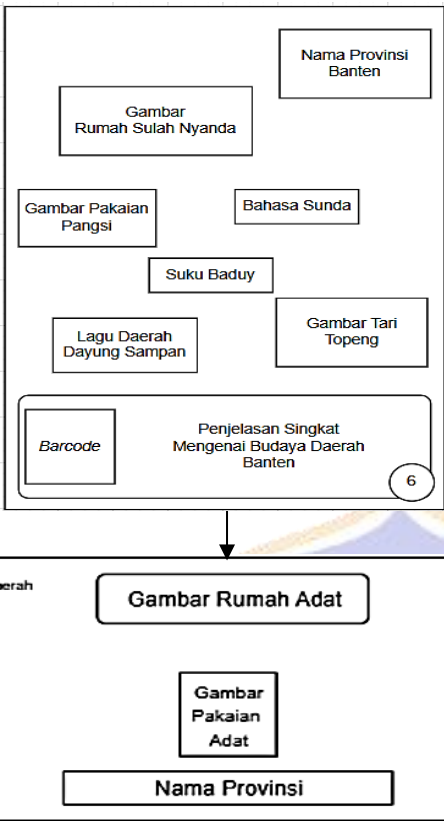
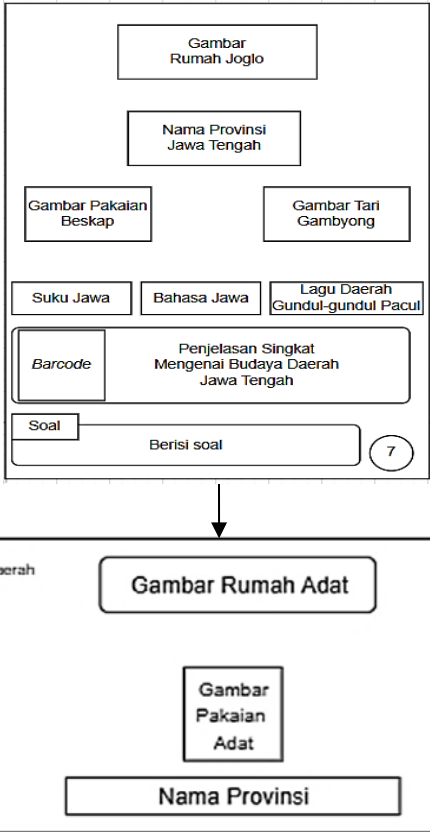
No	Visual	Keterangan
1.		<p>Pada tampilan awal media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” ditampilkan sampul depan yang memuat logo undiksha, dan judul buku sebagai identitas media. Angka Romawi III di bagian bawah menunjukkan bahwa buku ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas III SD.</p> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya di Indonesia.</p>
2.		<p>Pada halaman ini terdapat kata pengantar yang memuat ucapan syukur, tujuan penulisan buku <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”, serta harapan bagi para pembaca.</p>

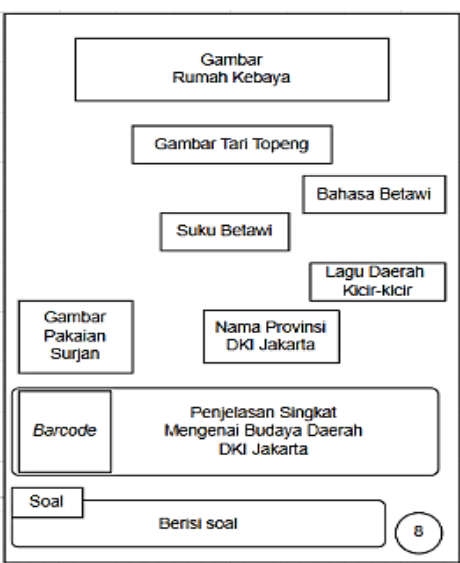
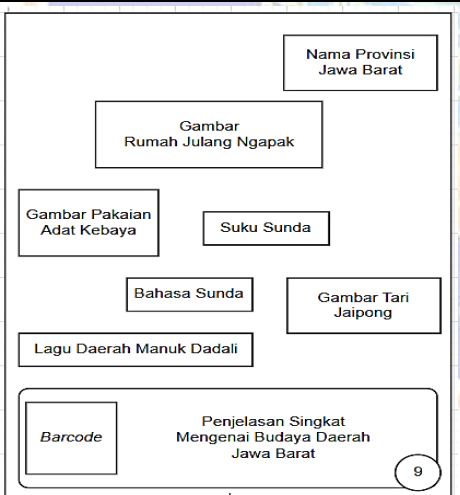
3.		Pada halaman ini terdapat daftar isi dan halaman.
4.		Pada halaman ini ditampilkan petunjuk penggunaan dari media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”.



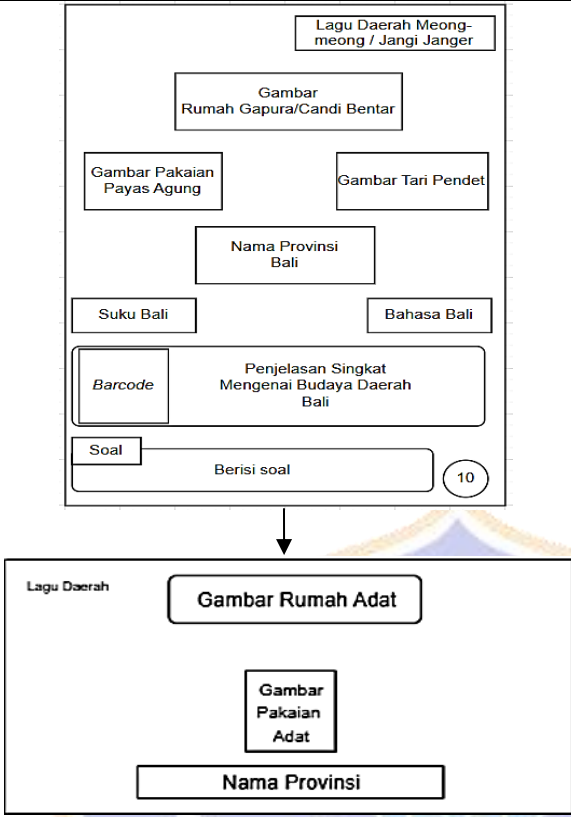
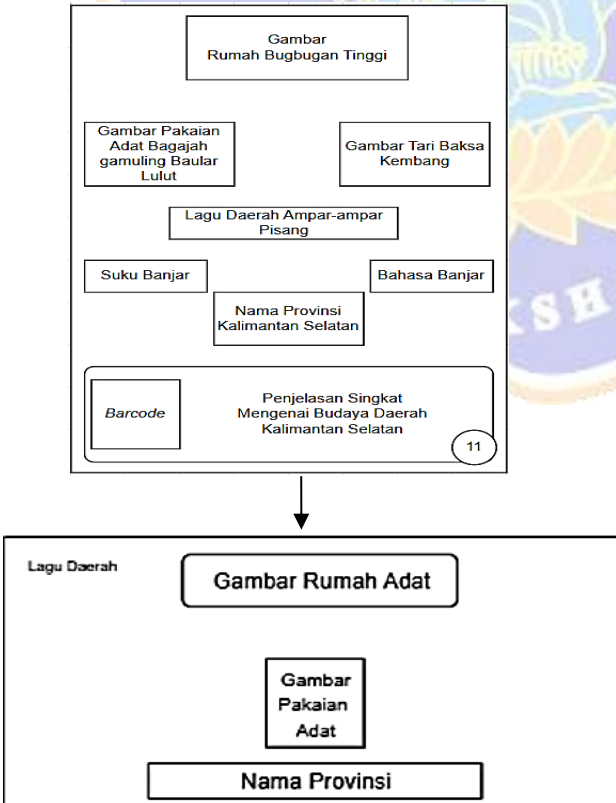
5.		<p>Pada halaman ini ditampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”.</p>
6.		<p>Pada halaman ini ditampilkan penjelasan mengenai materi Kekayaan Suku Bangsa, dan penjelasan singkat dari rumah adat, pakaian adat, suku, bahasa daerah, tarian adat, dan lagu daerah.</p>

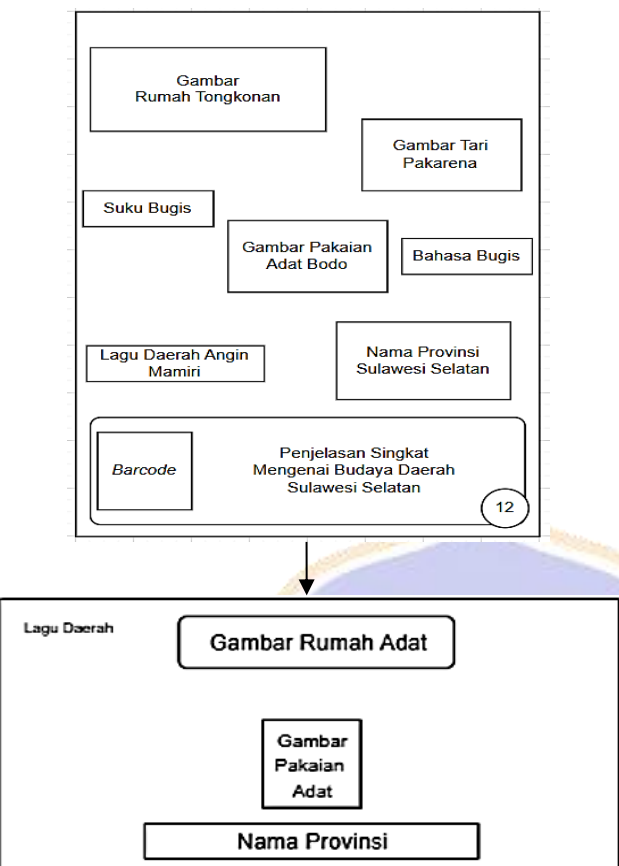
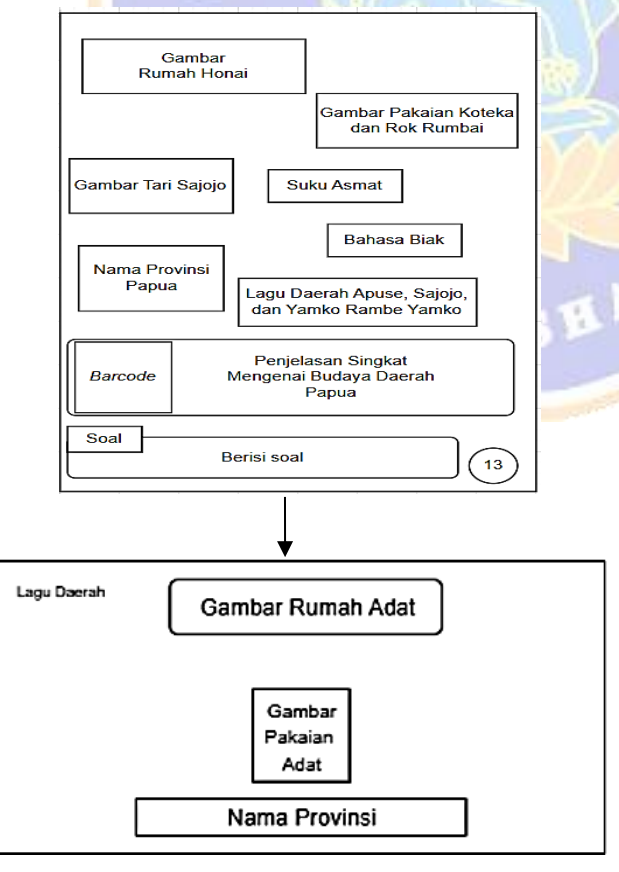
<p>7.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsa” dari provinsi Sumatera Utara yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>
<p>8.</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsa” dari provinsi Sumatera Barat yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>

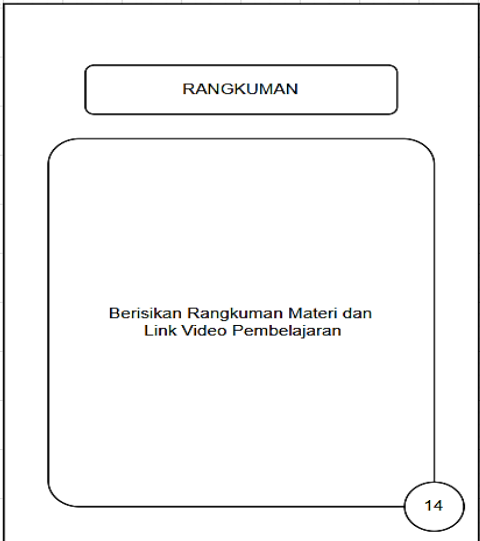
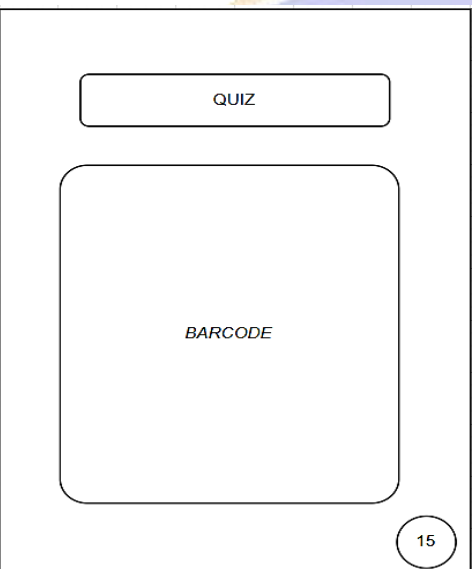
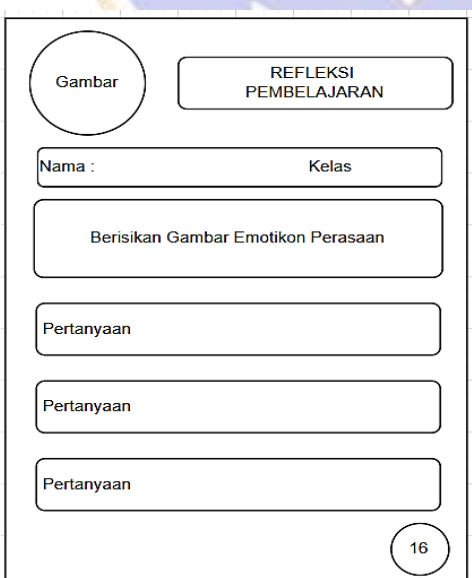
9.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Banten yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>
10.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Jawa Tengah yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>

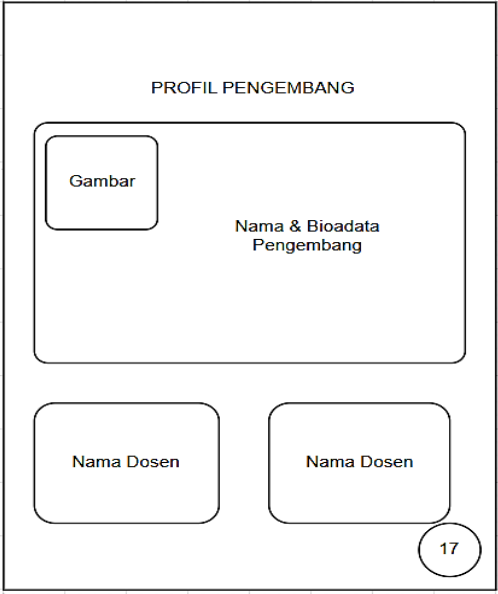
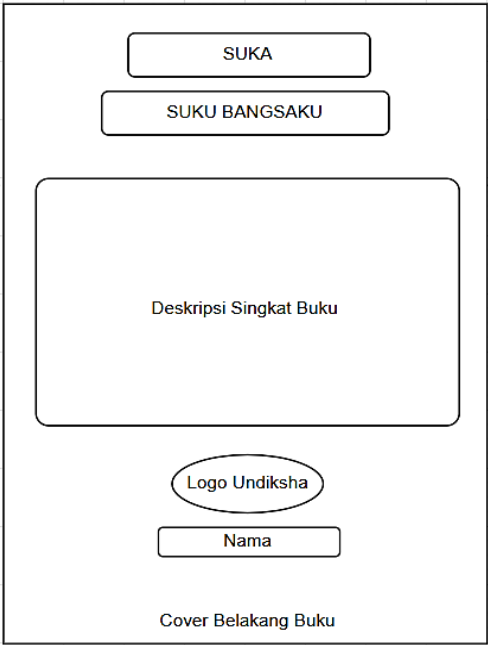
11.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsa” dari provinsi DKI Jakarta yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>
12.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsa” dari provinsi Jawa Barat yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>



13.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Bali yang memuat informasi mengenai, suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>
14.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Kalimantan Selatan yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>

15.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Sulawesi Selatan yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>
16.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Papua yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>• Melalui fitur pemindaian <i>barcode Augmented Reality (AR)</i>, pembaca dapat melihat objek 3D rumah adat dan pakaian adat, serta mendengarkan lagu daerah dari provinsi yang ditampilkan.</li> </ul> <p><b>Background:</b> gambar keragaman budaya menurut daerahnya.</p>

17.		<p>Pada halaman ini ditampilkan rangkuman dari materi Kekayaan Suku Bangsaku, dan terdapat link video pembelajaran.</p>
18.		<p>Pada halaman ini ditampilkan kuis dari media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”, yang dilengkapi dengan <i>barcode</i> untuk mengakses <i>platform</i> kuis tersebut.</p>
19.		<p>Pada halaman ini ditampilkan refleksi pembelajaran, yang dirancang untuk membantu pembaca melakukan evaluasi diri terhadap pemahaman dan perasaan setelah belajar secara mandiri.</p>

20.		<p>Pada halaman ini ditampilkan informasi dari orang yang membuat media dan dosen pembimbing. Untuk profil pengembang terdiri dari nama, NIM, asal, dan lain – lain.</p>
21.		<p>Pada halaman akhir buku ditampilkan sampul belakang yang memuat deskripsi singkat mengenai isi buku <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”, logo undiksha, serta nama penyusun sebagai identitas penerbitan media.</p>



## Lampiran 20 Angket Ahli Rancang Bangun I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
( AHLI RANCANG BANGUN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media pembelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	✓			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.		✓		
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓			
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.		✓		
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	✓			
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.	✓			
Aspek Evaluasi Formatif					

1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.		✓		
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.		✓		
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	✓			
4.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	✓			

### C. Komentar/Saran

1. Pada storyboard lebih didetailkan apa yang akan ditampilkan. Misalnya: Logo Undiksha, Gambar Tari Llin, dll.
2. Buat alur pengembangan produk berupa bagan alir dengan menggunakan model pengembangan tertentu.

### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

Denpasar, 29 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 197108152001121001

## Lampiran 21 Pernyataan Validitas Ahli Rancang Bangun I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 29 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

NIP. 197108152001121001



## Lampiran 22 Angket Ahli Rancang Bangun II

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media pembelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Rancang Bangun**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Model Pengembangan yang Digunakan					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	v			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	v			
Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	v			
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	v			
Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan					
1.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan.	v			
2.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan.	v			
3.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.		v		
Aspek Evaluasi Formatif					
1.	Ketepatan rancangan evaluasi sesuai model yang digunakan.	v			
2.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan.	v			
3.	Validitas dan reliabilitas instrumen evaluasi.	v			
4.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan.	v			

**C. Komentaris/Saran**

1. Gunakan simbol standar pada flowchart. Materi tentang simbol flowchart ada di internet
2. Pada storyboard sajikan percabangan materi, apakah linear, hirarki atau prosedural

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)



## Lampiran 23 Pernyataan Validitas Ahli Rancang Bangun II

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai rancang bangun dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 22110311114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 28 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 198908082024211004





## Lampiran 24 Angket Ahli Isi/Materi Pembelajaran I

**ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK***  
**“SUKA” BERBASIS *SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK**  
**MENSTIMULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III**  
**SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
 Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
 Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
 Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dewi Anzelina, M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi dari Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.



**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran**

No		Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>						
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka).	✓				
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD.	✓				
<b>Aspek Kebermanaknaan Materi</b>						
1.	Materi disajikan sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD.	✓				
2.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.		✓			
<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
1.	Materi disajikan secara runtut dan saling berkaitan antarpokok bahasan.	✓				
2.	Materi mendukung keterpaduan antarmuatan pelajaran.	✓				
<b>Aspek Bahasa Materi</b>						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓				
2.	Penggunaan Bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	✓				
<b>Aspek Nilai Kecerdasan</b>						
1.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khususnya nilai intrapersonal.	✓				
2.	Materi mendorong refleksi diri dan pemahaman terhadap keberagaman budaya.	✓				

<b>Aspek Self-Instructional</b>				
1.	Materi mendukung pendekatan <i>self-instructional</i> (belajar mandiri).	✓		
2.	Petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik tanpa bantuan guru.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>				
1.	Konten materi selaras dengan objek visual 2D dan 3D yang disajikan dalam media.	✓		
2.	Kuis dan refleksi mendukung penguatan materi.	✓		

**C. Komentar/Saran**

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP. 198808152023212046



## Lampiran 25 Pernyataan Validitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP : 198808152023212046

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari Media *Augmented Reality Book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 2 Oktober 2025

Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Dewi Anzelina, M.Pd.

NIP. 198808152023212046



## Lampiran 26 Angket Ahli Isi/Materi Pembelajaran II

**ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK***  
**“SUKA” BERBASIS *SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK**  
**MENSTIMULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III**  
**SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
 Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
 Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
 Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian isi mata pelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi dari Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Isi Materi Pembelajaran**

No		Pernyataan	Skor			
			4	3	2	1
<b>Aspek Ketetapan Materi</b>						
1.	Kesesuaian isi materi dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.	✓				
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka).	✓				
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD.	✓				
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>						
1.	Materi disajikan sesuai tingkat perkembangan peserta didik kelas III SD.	✓				
2.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.	✓				
<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
1.	Materi disajikan secara runtut dan saling berkaitan antarpokok bahasan.	✓				
2.	Materi mendukung keterpaduan antarmuatan pelajaran.		✓			
<b>Aspek Bahasa Materi</b>						
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	✓				
2.	Penggunaan Bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	✓				
<b>Aspek Nilai Kecerdasan</b>						
1.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khususnya nilai intrapersonal.	✓				
2.	Materi mendorong refleksi diri dan pemahaman terhadap keberagaman budaya.	✓				

<b>Aspek Self-Instructional</b>				
1.	Materi mendukung pendekatan <i>self-instructional</i> (belajar mandiri).	✓		
2.	Petunjuk belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik tanpa bantuan guru.	✓		
<b>Aspek Kesesuaian Media &amp; Materi</b>				
1.	Konten materi selaras dengan objek visual 2D dan 3D yang disajikan dalam media.		✓	
2.	Kuis dan refleksi mendukung penguatan materi.	✓		

**C. Komentar/Saran**

**D. Kesimpulan**

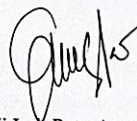
Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 2 Oktober 2025

Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199004142023212054



## Lampiran 27 Pernyataan Validitas Ahli Isi/Materi Pembelajaran II

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP : 199004142023212054

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai isi/materi dari Media *Augmented Reality Book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Validator/Ahli Isi Materi Pembelajaran



Ni Luh Putu Agetania, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199004142023212054



## Lampiran 28 Angket Ahli Desain Instruksional I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
(AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL)**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain instruksional Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Desain Instruksional**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA".		✓		
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	✓			
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	✓			
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.		✓		
Aspek Materi					
1.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓			
2.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	✓			
3.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi peserta didik.	✓			
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik.	✓			

Aspek Media				
1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi kecerdasan intrapersonal peserta didik.	✓		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik.	✓		

### C. Komentar/Saran

1. Kata Pengantar diganti Prakata, karena Kata Pengantar biasanya dibuat oleh orang lain di luar tim pengembang.

### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

Denpasar, 29 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran



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

## Lampiran 29 Pernyataan Validasi Ahli Desain Instruksional I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai desain instruksional media pembelajaran dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 29 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 197108152001121001



## Lampiran 30 Angket Ahli Desain Instruksional II

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
( AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap desain instruksional Media *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Desain Instruksional**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Pembelajaran					
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	v			
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	v			
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book</i> "SUKA".	v			
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.		v		
Aspek Materi					
1.	Kesesuaian capaian pembelajaran (CP) dengan tujuan pembelajaran (TP).	v			
2.	Susunan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran (TP).	v			
3.	Penyampaian pembelajaran yang menarik mampu memotivasi peserta didik.	v			
4.	Materi pembelajaran sesuai dengan sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik.	v			
Aspek Media					
1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi kecerdasan intrapersonal peserta didik.		v		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik.	v			

**C. Komentor/Saran**

1. Sajikan 1-2 pertanyaan setelah penyajian 2-3 materi
2. Tambahkan rangkuman dan Soal Evaluasi untuk mengukur keberhasilan siswa

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)



## Lampiran 31 Pernyataan Validasi Ahli Desain Instruksional II

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain instruksional media pembelajaran dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 28 Oktober 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 198908082024211004





## Lampiran 32 Angket Ahli Media Pembelajaran I

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media pembelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Teks					
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
Aspek Gambar					
1.	Kejelasan gambar pada setiap halaman dengan marker <i>QR Code</i> .	✓			
2.	Kemenarikan gambar yang ada dalam media <i>augmented reality book</i> .	✓			
3.	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi Kekayaan Suku Bangsaku.	✓			
Aspek Animasi					
1.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media <i>augmented reality book</i> .		✓		
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks materi Pendidikan Pancasila.	✓			
Aspek Audio					
1.	Kesesuaian musik latar dan efek suara yang digunakan dalam media.		✓		

2.	Kejelasan audio yang mendukung pemahaman materi.	✓			
<b>Aspek Layout</b>					
1.	Keserasian tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya dalam media.		✓		
2.	Kesesuaian proporsi gambar dan teks yang mendukung materi.	✓			
<b>Aspek Pengoperasian Program</b>					
1.	Kemudahan penggunaan media <i>augmented reality book</i> berbasis <i>self-instructional</i> .	✓			
2.	Kemampuan media <i>augmented reality book</i> untuk digunakan secara berulang-ulang	✓			
<b>Aspek Interaktivitas</b>					
1.	Tingkat interaktivitas media dalam mendorong keterlibatan peserta didik.	✓			
2.	Efektivitas penggunaan marker <i>QR Code</i> dalam mengakses konten interaktif.	✓			
<b>Aspek Fungsionalitas</b>					
1.	Media dapat dijalankan dengan lancar pada perangkat Android.	✓			
2.	Media dapat mendukung penggunaan untuk pembelajaran mandiri.	✓			

**C. Komentor/Saran**

1. Pada cover gunakan huruf yang polos seperti Tahoma. Arial, Helvetika agar mudah dibaca oleh anak kelas III SD.
2. Sebaiknya ada link video buatan sendiri atau mengambil di sumber tertentu.

**D. Kesimpulan**

Materi pada Media *Augmented Reality Book* “SUKA” ini dinyatakan:

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





## Lampiran 33 Pernyataan Efektivitas Ahli Media Pembelajaran I

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 29 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 197108152001121001

## Lampiran 34 Angket Ahli Media Pembelajaran II

**ANGKET PENILAIAN PRODUK PENGEMBANGAN MEDIA  
AUGMENTED REALITY BOOK “SUKA” BERBASIS SELF-  
INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN  
INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

Judul Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA”  
Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan  
Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar

Sasaran Program : Siswa Kelas III SD N Tohpati

Peneliti : Desak Made Devi Widyagiri Putri

Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “SUKA” Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality Book* “SUKA” mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar sebagai salah satu inovasi media pembelajaran yang dikembangkan dengan mengisi angket penelitian media pembelajaran.

Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media *Augmented Reality Book* “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. Petunjuk Pengerjaan**

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

**B. Tabel Validasi Ahli Media Pembelajaran**

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Aspek Teks					
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	v			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	v			
Aspek Gambar					
1.	Kejelasan gambar pada setiap halaman dengan marker <i>QR Code</i> .		v		
2.	Kemenarikan gambar yang ada dalam media <i>augmented reality book</i> .	v			
3.	Ketepatan gambar mendukung penjelasan materi Kekayaan Suku Bangsaku.	v			
Aspek Animasi					
1.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media <i>augmented reality book</i> .	v			
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks materi Pendidikan Pancasila.		v		
Aspek Audio					
1.	Kesesuaian musik latar dan efek suara yang digunakan dalam media.	v			
2.	Kejelasan audio yang mendukung pemahaman materi.	v			
Aspek Layout					
1.	Keserasian tata letak teks, gambar, dan elemen lainnya dalam media.	v			
2.	Kesesuaian proporsi gambar dan teks yang mendukung materi.	v			
Aspek Pengoperasian Program					
1.	Kemudahan penggunaan media <i>augmented reality book</i> berbasis <i>self-instructional</i> .	v			

2.	Kemampuan media <i>augmented reality book</i> untuk digunakan secara berulang-ulang	v			
<b>Aspek Interaktivitas</b>					
1.	Tingkat interaktivitas media dalam mendorong keterlibatan peserta didik.	v			
2.	Efektivitas penggunaan marker <i>QR Code</i> dalam mengakses konten interaktif.	v			
<b>Aspek Fungsionalitas</b>					
1.	Media dapat dijalankan dengan lancar pada perangkat Android.	v			
2.	Media dapat mendukung penggunaan untuk pembelajaran mandiri.	v			

### C. Komentor/Saran

1. Beri kepanjangan SUKA pada sampul buku.
2. Yang tepat adalah prakata bukan kata pengantar
3. Pada halaman 3 lebih baik gunakan gambar berwarna daripada hitam putih
4. Sajian materi diurut, misalnya dari pulau sumatra, jawa, sampai ke timur indonesia

### D. Kesimpulan

Materi pada Media *Augmented Reality Book* "SUKA" ini dinyatakan:

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

(Lingkari salah satu pernyataan yang sesuai)

Denpasar, 28 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 198908082024211004



## Lampiran 35 Pernyataan Efektivitas Ahli Media Pembelajaran II

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198908082024211004

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun oleh:

Nama : Desak Made Devi Widyagiri Putri

NIM : 2211031114

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

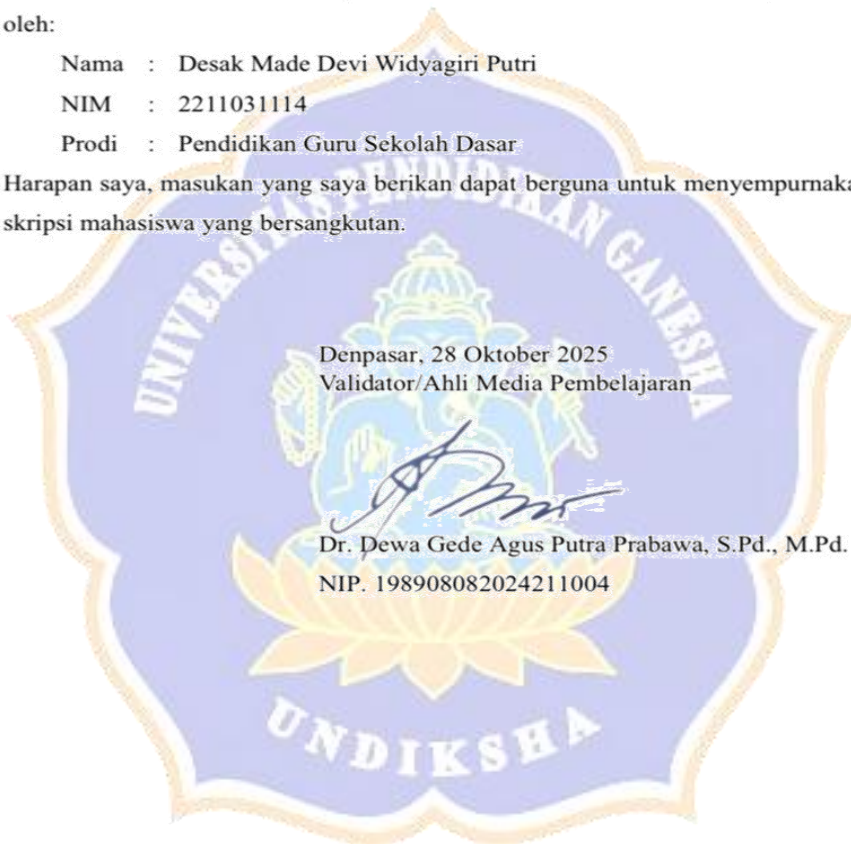
Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat berguna untuk menyempurnakan skripsi mahasiswa yang bersangkutan.

Denpasar, 28 Oktober 2025

Validator/Ahli Media Pembelajaran

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

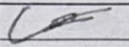
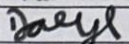
NIP. 198908082024211004



## Lampiran 36 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Ni kadek Cindy Diana Tasya	
2.	Ni Isomang nadya yuliana Putri	Nu.
3.	inengah daryl Dwi Rayana P.	

Klungkung, 4 November 2025

Guru Wali Kelas III,



Ni Kadek Ambarwati, S.Pd.

NIP. –

### Lampiran 37 Angket Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(UJI COBA PERORANGAN)**

**A. Identitas**

Nama : Irenghah Daryl Dwi Patyana Putra  
 No. Absen : 8  
 Kelas : III

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

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

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak Setuju
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

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

**C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Media</b>					
1.	Kemenarikan tampilan media <i>augmented reality book</i> .	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media <i>augmented reality book</i> .	✓			
3.	Respon media terhadap gambar marker.	✓			
<b>Aspek Materi</b>					
1.	Kemudahan memahami materi.	✓			
2.	Kesesuaian permasalahan dengan materi.	✓			
3.	Kesesuaian kedalaman materi.		✓		
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Elemen Media</b>					
1.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
2.	Kualitas gambar dari objek 2D dalam <i>augmented reality book</i> .	✓			
3.	Kualitas objek 3D dalam <i>augmented reality book</i> .	✓			
4.	Kualitas gambar pendukung <i>augmented reality book</i> .		✓		
5.	Kualitas audio media <i>augmented reality book</i> .	✓			
6.	Kualitas gambar marker.	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
1.	Soal yang ditampilkkan sesuai dengan materi.	✓			
2.	Kemenarikan kuis.	✓			

**D. Komentar/Saran**

Media sangat menarik  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

Klungkung, 1 November 2025  
 Siswa Kelas III










Daryl  
 Irenghah Daryl Dwi Patyana Putra  
 .....



## Lampiran 38 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

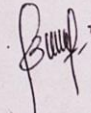
**DAFTAR HADIR SISWA  
UJI KELOMPOK KECIL**

Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Desak Made Sriindra Kusuma Dewi	
2.	Komangaditya Satriya Wiguna	
3.	Desak Ayu Shri Deri Acharyanthi	
4.	Ni Pity Oktavia Guandewi Putri	
5.	Ni Kadek Wahyu Rana Dewi	
6.	Ni Komang Iri Rai Pusika Dewi	
7.	Desak Ayu Nyanan Putri Jayantri	
8.	Ni Kadek Felindya	
9.	Ni Pt adhistya Dina P	

Klungkung, 1 November 2025

Guru Wali Kelas III,



Ni Kadek Ambarwati, S.Pd.

NIP. -



## Lampiran 39 Angket Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BOOK "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(UJI KELOMPOK KECIL)**

**A. Identitas**

Nama : Desak Made Sri Indakusuma Dewi  
 No. Absen : 3  
 Kelas : III

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

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

No	Skor	Keterangan
1.	Skor 4	Sangat Setuju
2.	Skor 3	Setuju
3.	Skor 2	Tidak Setuju
4.	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

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

**C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Media</b>					
1.	Kemenarikan tampilan media <i>augmented reality book.</i>	✓			
2.	Kemudahan penggunaan media <i>augmented reality book.</i>	✓			
3.	Respon media terhadap gambar marker.		✓		
<b>Aspek Materi</b>					
1.	Kemudahan memahami materi.	✓	✓		
2.	Kesesuaian permasalahan dengan materi.	✓			
3.	Kesesuaian kedalaman materi.	✓			
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Elemen Media</b>					
1.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
2.	Kualitas gambar dari objek 2D dalam <i>augmented reality book.</i>	✓			
3.	Kualitas objek 3D dalam <i>augmented reality book.</i>	✓			
4.	Kualitas gambar pendukung <i>augmented reality book.</i>	✓			
5.	Kualitas audio media <i>augmented reality book.</i>	✓			
6.	Kualitas gambar marker.	✓			
<b>Aspek Evaluasi</b>					
1.	Soal yang ditampilkan sesuai dengan materi.	✓			
2.	Kemenarikan kuis.	✓			

**D. Komentar/Saran**

Media sangat menarik.....  
 .....  
 .....  
 .....

Klungkung, 1 November 2025

Siswa Kelas III

Desak

Desak Made Sri Indakusuma Dewi

## Lampiran 40 Daftar Hadir Uji Instrumen

**DAFTAR HADIR SISWA  
UJI INSTRUMEN**

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Anak Agung Istri Rai Ariska P.	✓
2.	A.A Istri Indra Aryani	✓
3.	Anak Agung Istri Maria Evi Sukesi	✓
4.	Anak Agung Kalyani Dewi	✓
5.	Desak Gek Kirania Sari	✓
6.	Desak Nyoman Herma Wati	✓
7.	Gek Natha Sattya Lokeshwara	✓
8.	Kadek Agus Ditha Renatha	✓
9.	Kadek Agus Saputra	✓
10.	Kadek Angga Dipayana	✓
11.	Kadek Fande Radhya	✓
12.	Kadek Riski Adinata	✓
13.	Made Adi Martana	✓
14.	Putu Dini Bagastya	✓
15.	Komang Armita Dewi	✓
16.	Ngakan Bayus Edni Saetrawan	✓
17.	Ni Kadek Ayu Mesty Noto Lestari	✓
18.	Ni Kadek Kariaki Sintya Dewi	✓
19.	Ni Kadek Novianingsih	✓
20.	Ni Komang Linda Gayatri	✓
21.	Ni Made Nandita Puspita Jayanti	✓

Klungkung, 3 November 2025  
Guru Wali Kelas III,

*Sln*

Ni Kadek Susiani, S.Pd  
NIP. 19840324 200604 2002

## Lampiran 41 Hasil Pelaksanaan Uji Instrumen

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK "SUKA" BERBASIS**  
**SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(UJI INSTRUMEN)**

**A. Identitas Diri**  
 Nama : Desak Nuzuan Herana Wati  
 No Absen : 6  
 Kelas : 3

**B. Petunjuk Pengisian:**  
 1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.  
 2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.  
 3. Nilailah diri anda berdasarkan kondisi/pilihan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.  
 4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai sikap anda berdasarkan skala berikut:

Sangat Baik : Jika kamu **selalu** melaksanakan hal tersebut.  
 Baik : Jika kamu **sering** melaksanakan hal tersebut.  
 Cukup : Jika kamu **jarang** melaksanakan hal tersebut  
 Kurang : Jika kamu **tidak pernah** melaksanakan hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.		✓		
2.	Saya sedih karena tidak diijak bermain oleh teman.		✓		
3.	Saya sudah bisa membaca dengan lancar.	✓			
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.		✓		
5.	Saya merasa keal ketika diganggu teman, tetapi saya meminta dengan baik-baik agar dia berhenti.	✓			
6.	Saya merasa senang dan percaya diri	✓			

7	dalam semua pelajaran di sekolah				
7	Saya senang ketika diberi pujian oleh guru, dan saya mengucapkan terimakasih dengan sopan.		✓		
8.	Saya tidak berkata kasar saat marah.				
9.	Saya tidak menangis atau marah berlebihan saat emosi.		✓		
10.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.			✓	
11.	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.		✓		
12.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun teman berbicara.		✓		
13.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.			✓	
14.	Saya marah ketika nilai saya jelek dan tidak mau belajar lagi.		✓		
15.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran.		✓		
16.	Saya antusias menjawab pertanyaan dari guru.		✓		
17.	Saya bertanya dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.			✓	
18.	Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.		✓		
19.	Saya mau memperbaiki jawaban yang salah.		✓		
20.	Saya memperbaiki jawaban sesuai saran dari guru.		✓		
21.	Saya tahu kalau saya anak yang baik dan pintar di kelas.		✓		
22.	Saya tidak malu menjawab walau jawabannya belum tepat.		✓		
23.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.			✓	
24.	Saya tahu kelebihan dan kekurangan saya sebagai seorang siswa.			✓	
25.	Saya memilih mengerjakan tugas sendiri tanpa melihat teman.			✓	
26.	Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.		✓		
27.	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.		✓		
28.	Saya tetap memilih jawaban saya sendiri		✓		

29.	meskipun teman-teman memilih jawaban lain.				
29.	Saya merasa marah lalu membalas teman yang mengganggu saya.			✓	
30.	Saya sudah mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.				
31.	Saya sudah berani bertanya, tapi masih kurang percaya diri dalam menjawab.		✓		
32.	Saya tidak mengerjakan pr, saya minta maaf dan berjanji tidak akan mengulanginya.		✓		
33.	Saya berbicara saat guru menjelaskan, saya sadar itu salah dan tidak akan mengulanginya lagi.		✓		
34.	Saya menyilang buku pelajaran setiap malam agar tidak ada yang tertinggal.	✓			
35.	Saya tidak suka jika guru memberi pertanyaan sulit di kelas.	✓			
36.	Saya merasa diri saya lebih rajin daripada sebagian besar teman di kelas.	✓			
37.	Saya selalu berpikir positif dan tidak pernah merasa kecewa saat belajar.	✓			
38.	Saya akan belajar membaca lebih giat setiap hari.	✓			
39.	Saya memahami sepenuhnya siapa diri saya.	✓			
40.	Saya kadang merasa senang, sedih, dan marah saat belajar di kelas.	✓			

Klungkung, 3 November 2025  
 Siswa,  
Desak Nuzuan Herana Wati



## Lampiran 42 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

[illegible]



Lampiran 43 Angket Penilaian Diri *Pre-Test* dan *Post-Test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(*POST-TEST*)**

**A. Identitas Diri**

Nama : .....

No Absen : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu selalu melaksanakan hal tersebut.

Setuju : Jika kamu sering melaksanakan hal tersebut.

Tidak Setuju : Jika kamu jarang melaksanakan hal tersebut

Sangat Tidak Setuju : Jika kamu tidak pernah melaksanakan hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.				
2.	Saya sedih karena tidak diajak bermain oleh teman.				
3.	Saya sudah bisa membaca dengan lancar.				
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.				
5.	Saya merasa kesal ketika diganggu teman, tetapi saya meminta dengan baik-baik agar dia berhenti.				
6.	Saya senang ketika diberi pujian oleh guru, dan saya mengucapkan terimakasih dengan sopan.				
7.	Saya tidak berkata kasar saat marah.				

8.	Saya tidak menangis atau marah berlebihan saat emosi.				
9.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.				
10.	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.				
11.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun teman berbicara.				
12.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.				
13.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran.				
14.	Saya antusias menjawab pertanyaan dari guru.				
15.	Saya bertanya dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.				
16.	Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.				
17.	Saya mau memperbaiki dan menulis ulang jawaban yang salah.				
18.	Saya memperbaiki jawaban sesuai saran dari guru.				
19.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.				
20.	Saya tidak malu menjawab walau jawabannya belum tepat.				
21.	Saya memilih mengerjakan tugas sendiri tanpa melihat teman.				
22.	Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.				
23.	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.				
24.	Saya tetap memilih jawaban saya sendiri meskipun teman-teman memilih jawaban lain.				
25.	Saya sudah mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.				
26.	Saya sudah berani bertanya, tapi masih kurang percaya diri dalam menjawab.				
27.	Saya tidak mengerjakan pr, saya minta maaf dan berjanji tidak akan mengulanginya.				
28.	Saya berbicara saat guru menjelaskan, saya sadar itu salah dan tidak akan mengulanginya lagi.				
29.	Saya menyiapkan buku pelajaran setiap malam agar tidak ada yang tertinggal.				
30.	Saya akan belajar membaca lebih giat setiap hari.				

Klungkung, November 2025

Siswa,

.....

Lampiran 44 Daftar Hadir *Pre-Test*

**DAFTAR HADIR SISWA**  
**PRE-TEST**

Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional*  
Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Desak ayu Nyoman Putri Jayanti	✓
2.	Desak Ayu Shri Devi Acharyanti	✓
3.	Desak Made sriindra Kusuma Dewi	✓
4.	Devi G de Adi Putra	✓
5.	I kadek ages yoga Saputra	✓
6.	I Ketut Wira Wiguna	✓
7.	I Komang alit ya Satriya wiguna	✓
8.	I Mengah Daryi Dwipatana Putra	✓
9.	Komang Deqlestari Dewi	✓
10.	Ni kadek Cindy diana tasya	✓
11.	Ni kadek Felindya	✓
12.	Ni kadek Putri maharani	✓
13.	Ni kadet Wahyuni Putra Dewi	✓
14.	Ni komang cantika Satri	✓
15.	Ni Komang natya wijaya Putri	✓
16.	Ni Komang Iri Ani Pusika Dewi	✓
17.	Ni Pt adhistya diana Putri	✓
18.	Ni Putu Oktaviani Sunandewi Putri	✓
19.	Dewa ayu dan ayona Putri	✓

Klungkung, 7 November 2025

Guru Wali Kelas III,

Ni Kadet Ambarwati, S.Pd.

NIP. -



Lampiran 45 Hasil Pelaksanaan *Pre-Test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY BOOK* "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(*PRE-TEST*)**

**A. Identitas Diri**

Nama : K. Mahendra Pratomo Dewa  
 No Absen : 9  
 Kelas : 3

$$\frac{48}{120} \times 100$$

40

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu **selalu melaksanakan** hal tersebut.  
 Setuju : Jika kamu **sering melaksanakan** hal tersebut.  
 Tidak Setuju : Jika kamu **jarang melaksanakan** hal tersebut  
 Sangat Tidak Setuju : Jika kamu **tidak pernah melaksanakan** hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.			✓	
2.	Saya sedih karena tidak diajak bermain oleh teman.				✓
3.	Saya sudah bisa membaca dengan lancar.				✓
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.			✓	
5.	Saya merasa kesal ketika diganggu teman, tetapi saya meminta dengan baik-baik agar dia berhenti.		✓		
6.	Saya senang ketika diberi pujian oleh guru, dan saya mengucapkan terimakasih dengan sopan.			✓	
7.	Saya tidak berkata kasar saat marah.				✓



8.	Saya tidak menangis atau marah berlebihan saat emosi.				✓
9.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.				✓
10.	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.			✓	
11.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun teman berbicara.			✓	
12.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.				✓
13.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran.			✓	
14.	Saya antusias menjawab pertanyaan dari guru.				✓
15.	Saya bertanya dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.			✓	
16.	Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.			✓	
17.	Saya mau memperbaiki dan menulis ulang jawaban yang salah.			✓	
18.	Saya memperbaiki jawaban sesuai saran dari guru.				✓
19.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.				✓
20.	Saya tidak malu menjawab walau jawabannya belum tepat.			✓	
21.	Saya memilih mengerjakan tugas sendiri tanpa melihat teman.				✓
22.	Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.				✓
23.	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.			✓	
24.	Saya tetap memilih jawaban saya sendiri meskipun teman-teman memilih jawaban lain.				✓
25.	Saya sudah mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.			✓	
26.	Saya sudah berani bertanya, tapi masih kurang percaya diri dalam menjawab.			✓	
27.	Saya tidak mengerjakan pr, saya minta maaf dan berjanji tidak akan mengulanginya.			✓	
28.	Saya berbicara saat guru menjelaskan, saya sadar itu salah dan tidak akan mengulanginya lagi.				✓
29.	Saya menyiapkan buku pelajaran setiap malam agar tidak ada yang tertinggal.			✓	
30.	Saya akan belajar membaca lebih giat setiap hari.			✓	

Klungkung, 7 November 2025

Siswa,



Komandregasat: Dewi.....

Lampiran 46 Rekapitulasi Nilai *Pre-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																														Skor Diperoleh	Skor Maksimal	SKOR	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	Desak Ayu Nyoman Putri Jayanti	4	3	3	2	2	2	4	4	3	2	3	3	2	2	3	2	4	2	2	3	4	4	3	2	3	2	2	3	4	2	84	120	70	
2	Desak Ayu Shri Devi Acharyanti	4	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	3	2	3	2	3	2	1	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	84	120	70	
3	Desak Made Sriindra Kusuma De	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	66	120	55	
4	Dewa Gde Adi Putra	3	3	3	3	2	2	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	4	2	3	3	1	3	2	4	3	2	3	2	1	75	120	62.5	
5	I Kadek Agus Yoga Saputra	3	2	3	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	78	120	65
6	I Ketut Wira Adi Guna	2	1	3	2	2	2	3	4	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	66	120	55	
7	I Komang Aditya Satriya Wiguna	3	2	1	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	1	54	120	45
8	I Nengah Daryl Dwipayana Putra	4	3	3	2	3	2	4	4	2	1	3	2	2	2	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	90	120	75	
9	Komang Dea Lestari Dewi	2	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1	2	2	48	120	40	
10	Ni Kadek Cindy Diana Tasya	4	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	90	120	75
11	Ni Kadek Felindya	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	78	120	65	
12	Ni Kadek Putri Maharani	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	2	2	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	84	120	70	
13	Ni Kadek Wahyuni Ratna Dewi	3	2	3	2	3	2	4	3	1	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	78	120	65	
14	Ni Komang Cantika Sari	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	1	3	2	3	3	2	2	66	120	55	
15	Ni Komang Nadya Yuliana Putri	4	2	4	2	2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	4	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	84	120	70
16	Ni Komang Tri Ana Puspita Dewi	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	3	3	2	2	75	120	62.5	
17	Ni Putu Adhistya Diana Putri	3	2	3	2	3	1	2	3	2	2	4	1	3	2	1	2	1	1	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	1	2	66	120	55
18	Ni Putu Oktaviani Swandewi Putri	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	1	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	2	78	120	65	
19	Dewa Ayu Dian Ayana Putri	3	2	3	1	2	1	1	1	2	1	2	2	2	1	2	1	3	3	1	2	2	2	3	2	1	1	2	2	1	2	54	120	45	





Lampiran 47 Daftar Hadir *Post-Test*

## DAFTAR HADIR SISWA

## POST-TEST

Penelitian : Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional*  
Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Desak Ayu Nyoman Putri Jayantri	✓
2.	Desah Ayu Shri Devi Acharyanthi	✓
3.	Desak Made Sriindra Kusuma Dewi	✓
4.	De We Gede Adi Putra	✓
5.	I Kadek Agus Roga Saputra	✓
6.	I Ketut Wira Adiguna	✓
7.	I Komang Mitya Satriya Wiguna	✓
8.	I Nengah Daryl Dwipayana Putra	✓
9.	Komang Dea Esteri Dewi	✓
10.	Ni Kadek Cindy Diana Tasya	✓
11.	Ni Kadek Felindya	✓
12.	Ni Kadek Putri Maharani	✓
13.	Ni Kadek Wabizni Ratna Dewi	✓
14.	Ni Komang Cantika Sari	✓
15.	Ni Komang Nadya Yuliana Putri	✓
16.	Ni Komang Tri Ani Pusita Dewi	✓
17.	Ni PT Adhitya Diana Putri	✓
18.	Ni Putu Oktaviani Swandemi Putri	✓
19.	Dewa Ayudian Ayana Putri	✓

Klungkung, 15 November 2025

Guru Wali Kelas III,

Ni Kadek Ambarwati, S.Pd.

NIP. -



Lampiran 48 Hasil Pelaksanaan *Post-Test*

**ANGKET PENILAIAN DIRI**  
**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* BOOK "SUKA" BERBASIS**  
***SELF-INSTRUCTIONAL* UNTUK MENSTIMULASI KECERDASAN**  
**INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**  
**(*POST-TEST*)**

$$\frac{114}{120} \times 100 = 95$$

**A. Identitas Diri**

Nama : INENGAH DARZI DWIPATANA PUTRA  
 No Absen : 8  
 Kelas : III

**B. Petunjuk Pengerjaan:**

1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan penuh kejujuran.
4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia berdasarkan skala berikut:

Sangat Setuju : Jika kamu selalu melaksanakan hal tersebut.

Setuju : Jika kamu sering melaksanakan hal tersebut.

Tidak Setuju : Jika kamu jarang melaksanakan hal tersebut

Sangat Tidak Setuju : Jika kamu tidak pernah melaksanakan hal tersebut

No	Pernyataan	Skor			
		Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.	✓			
2.	Saya sedih karena tidak diajak bermain oleh teman.		✓		
3.	Saya sudah bisa membaca dengan lancar.	✓			
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.	✓			
5.	Saya merasa kesal ketika diganggu teman, tetapi saya meminta dengan baik-baik agar dia berhenti.	✓			
6.	Saya senang ketika diberi pujian oleh guru, dan saya mengucapkan terimakasih dengan sopan.	✓			
7.	Saya tidak berkata kasar saat marah.	✓			



8.	Saya tidak menangis atau marah berlebihan saat emosi.	✓			
9.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.	✓			
10.	Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓			
11.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun teman berbicara.		✓		
12.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.		✓		
13.	Saya bersemangat mengikuti pelajaran.	✓			
14.	Saya antusias menjawab pertanyaan dari guru.	✓			
15.	Saya bertanya dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.	✓			
16.	Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.	✓			
17.	Saya mau memperbaiki dan menulis ulang jawaban yang salah.		✓		
18.	Saya memperbaiki jawaban sesuai saran dari guru.	✓			
19.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.	✓			
20.	Saya tidak malu menjawab walau jawabannya belum tepat.	✓			
21.	Saya memilih mengerjakan tugas sendiri tanpa melihat teman.		✓		
22.	Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.	✓			
23.	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.		✓		
24.	Saya tetap memilih jawaban saya sendiri meskipun teman-teman memilih jawaban lain.	✓			
25.	Saya sudah mengerjakan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.	✓			
26.	Saya sudah berani bertanya, tapi masih kurang percaya diri dalam menjawab.	✓			
27.	Saya tidak mengerjakan pr, saya minta maaf dan berjanji tidak akan mengulanginya.	✓			
28.	Saya berbicara saat guru menjelaskan, saya sadar itu salah dan tidak akan mengulanginya lagi.	✓			
29.	Saya menyiapkan buku pelajaran setiap malam agar tidak ada yang tertinggal.	✓			
30.	Saya akan belajar membaca lebih giat setiap hari.	✓			

Klungkung, 15 November 2025

Siswa,

Daryl

INENGah Daryl Dwi Prayana Putra

Lampiran 49 Rekapitulasi Nilai *Post-Test*

No	Nama	Skor Pernyataan																														Skor Diperoleh	Skor Maksimal	SKOR
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	Desak Ayu Nyoman Putri Jayanti	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	110	120	91.66667
2	Desak Ayu Shri Devi Acharyanti	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	102	120	85
3	Desak Made Sriindra Kusuma De	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	106	120	88.33333
4	Dewa Gde Adi Putra	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	111	120	92.5
5	I Kadek Agus Yoga Saputra	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	1	4	3	94	120	78.33333
6	I Ketut Wira Adi Guna	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	102	120	85
7	I Komang Aditya Satriya Wiguna	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	100	120	83.33333
8	I Nengah Daryl Dwipayana Putra	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	114	120	95
9	Komang Dea Lestari Dewi	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	104	120	86.66667
10	Ni Kadek Cindy Diana Tasya	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	112	120	93.33333
11	Ni Kadek Felindya	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	104	120	86.66667
12	Ni Kadek Putri Maharani	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94	120	78.33333
13	Ni Kadek Wahyuni Ratna Dewi	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	100	120	83.33333
14	Ni Komang Cantika Sari	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	109	120	90.83333
15	Ni Komang Nadya Yuliana Putri	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	112	120	93.33333
16	Ni Komang Tri Ana Puspita Dewi	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	107	120	89.16667
17	Ni Putu Adhistya Diana Putri	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	111	120	92.5
18	Ni Putu Oktaviani Swandewi Putri	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	104	120	86.66667
19	Dewa Ayu Dian Ayana Putri	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	98	120	81.66667





Lampiran 50 Tabel *Shapiro Wilk*

$n \backslash P$	0.01	0.02	0.05	0.1	0.5	0.9	0.95	0.98	0.99
3	0.753	0.756	0.767	0.789	0.959	0.998	0.999	1.000	1.000
4	0.687	0.707	0.748	0.792	0.935	0.987	0.992	0.996	0.997
5	0.686	0.715	0.762	0.806	0.927	0.979	0.986	0.991	0.993
6	0.713	0.743	0.788	0.826	0.927	0.974	0.981	0.986	0.989
7	0.730	0.760	0.803	0.838	0.928	0.972	0.979	0.985	0.988
8	0.749	0.778	0.818	0.851	0.932	0.972	0.978	0.984	0.987
9	0.764	0.791	0.829	0.859	0.935	0.972	0.978	0.984	0.986
10	0.781	0.806	0.842	0.869	0.938	0.972	0.978	0.983	0.986
11	0.792	0.817	0.850	0.876	0.940	0.973	0.979	0.984	0.986
12	0.805	0.828	0.859	0.883	0.943	0.973	0.979	0.984	0.986
13	0.814	0.837	0.866	0.889	0.945	0.974	0.979	0.984	0.986
14	0.825	0.846	0.874	0.895	0.947	0.975	0.980	0.984	0.986
15	0.835	0.855	0.881	0.901	0.950	0.975	0.980	0.984	0.987
16	0.844	0.863	0.887	0.906	0.952	0.976	0.981	0.985	0.987
17	0.851	0.869	0.892	0.910	0.954	0.977	0.981	0.985	0.987
18	0.858	0.874	0.897	0.914	0.956	0.978	0.982	0.986	0.988
19	0.863	0.879	0.901	0.917	0.957	0.978	0.982	0.986	0.988
20	0.868	0.884	0.905	0.920	0.959	0.979	0.983	0.986	0.988
21	0.873	0.888	0.908	0.923	0.960	0.980	0.983	0.987	0.989
22	0.878	0.892	0.911	0.926	0.961	0.980	0.984	0.987	0.989
23	0.881	0.895	0.914	0.928	0.962	0.981	0.984	0.987	0.989
24	0.884	0.898	0.916	0.930	0.963	0.981	0.984	0.987	0.989
25	0.888	0.901	0.918	0.931	0.964	0.981	0.985	0.988	0.989
26	0.891	0.904	0.920	0.933	0.965	0.982	0.985	0.988	0.989
27	0.894	0.906	0.923	0.935	0.965	0.982	0.985	0.988	0.990
28	0.896	0.908	0.924	0.936	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
29	0.898	0.910	0.926	0.937	0.966	0.982	0.985	0.988	0.990
30	0.900	0.912	0.927	0.939	0.967	0.983	0.985	0.988	0.990
31	0.902	0.914	0.929	0.940	0.967	0.983	0.986	0.988	0.990
32	0.904	0.915	0.930	0.941	0.968	0.983	0.986	0.988	0.990
33	0.906	0.917	0.931	0.942	0.968	0.983	0.986	0.989	0.990
34	0.908	0.919	0.933	0.943	0.969	0.983	0.986	0.989	0.990
35	0.910	0.920	0.934	0.944	0.969	0.984	0.986	0.989	0.990
36	0.912	0.922	0.935	0.945	0.970	0.984	0.986	0.989	0.990
37	0.914	0.924	0.936	0.946	0.970	0.984	0.987	0.989	0.990
38	0.916	0.925	0.938	0.947	0.971	0.984	0.987	0.989	0.990
39	0.917	0.927	0.939	0.948	0.971	0.984	0.987	0.989	0.991
40	0.919	0.928	0.940	0.949	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
41	0.920	0.929	0.941	0.950	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
42	0.922	0.930	0.942	0.951	0.972	0.985	0.987	0.989	0.991
43	0.923	0.932	0.943	0.951	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
44	0.924	0.933	0.944	0.952	0.973	0.985	0.987	0.990	0.991
45	0.926	0.934	0.945	0.953	0.973	0.985	0.988	0.990	0.991
46	0.927	0.935	0.945	0.953	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
47	0.928	0.936	0.946	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
48	0.929	0.937	0.947	0.954	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
49	0.929	0.939	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991
50	0.930	0.938	0.947	0.955	0.974	0.985	0.988	0.990	0.991

Lampiran 51 Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Pre-Test*

No	Absen	$X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$i$	$ai$	$(X_{n-i+1} - X_i)$			$ai (X_{n-i+1} - X_i)$
1	9	40	-21.32	454.36	1	0.4808	75	40	35	16.828
2	19	45	-16.32	266.20	2	0.3232	75	45	30	9.696
3	7	45	-16.32	266.20	3	0.2561	70	45	25	6.4025
4	17	55	-6.32	39.89	4	0.2059	70	55	15	3.0885
5	6	55	-6.32	39.89	5	0.1641	70	55	15	2.4615
6	3	55	-6.32	39.89	6	0.1271	70	55	15	1.9065
7	14	55	-6.32	39.89	7	0.0932	65	55	10	0.932
8	16	62.5	1.18	1.40	8	0.0612	65	62.5	2.5	0.153
9	4	62.5	1.18	1.40	9	0.0303	65	62.5	2.5	0.07575
10	5	65	3.68	13.57	$\Sigma$					<b>41.54375</b>
11	11	65	3.68	13.57						
12	13	65	3.68	13.57						
13	18	65	3.68	13.57						
14	1	70	8.68	75.42						
15	2	70	8.68	75.42						
16	12	70	8.68	75.42						
17	15	70	8.68	75.42						
18	10	75	13.68	187.26						
19	8	75	13.68	187.26						
Jumlah		<b>1165</b>	<b>D</b>	<b>1879.61</b>						
$\bar{X}$		<b>61.32</b>								

$\frac{1}{D}$	0.000532027
$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$	1725.883164
$T_3$	0.918
Tabel Shapiro Wilk	0.901



Lampiran 52 Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Post-Test*

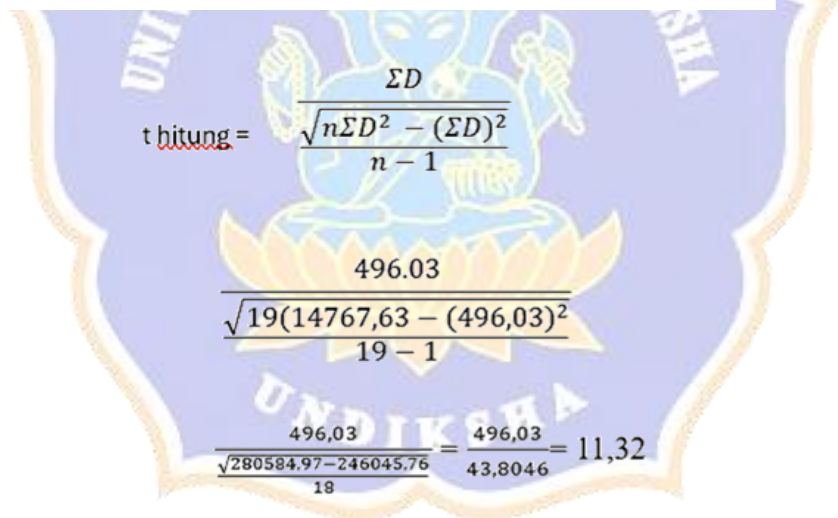
No	Absen	$X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	$i$	$ai$	$(X_{n-i+1} - X_i)$	$ai(X_{n-i+1} - X_i)$
1	12	78.3	-8.95	80.08	1	0.4808	95	8.02936
2	5	78.3	-8.95	80.08	2	0.3232	93.3	4.848
3	19	81.6	-5.65	31.91	3	0.2561	93.3	2.99637
4	7	81.6	-5.65	31.91	4	0.2059	92.5	2.24431
5	13	83.3	-3.95	15.59	5	0.1641	92.5	1.50972
6	2	85	-2.25	5.06	6	0.1271	91.6	0.83886
7	6	85	-2.25	5.06	7	0.0932	90.83	0.543356
8	18	85	-2.25	5.06	8	0.0612	89.1	0.25092
9	11	86.6	-0.65	0.42	9	0.0303	88.3	0.05151
10	9	86.6	-0.65	0.42	$\Sigma$			<b>21.312406</b>
11	3	88.3	1.05	1.10				
12	16	89.1	1.85	3.43				
13	14	90.83	3.58	12.82				
14	1	91.6	4.35	18.93				
15	4	92.5	5.25	27.57				
16	17	92.5	5.25	27.57				
17	15	93.3	6.05	36.62				
18	10	93.3	6.05	36.62				
19	8	95	7.75	60.08				
Jumlah		<b>1657.73</b>	<b>D</b>	<b>480.34</b>				
$\bar{X}$		<b>87.25</b>						

$\frac{1}{D}$	0.002081853
$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$	454.2186495
$T_3$	0.946
Tabel Shapiro Wilk	0.901



## Lampiran 53 Hasil Perhitungan Uji-t

Absen	<i>Pre – test</i> ( $X_1$ )	<i>Post – test</i> ( $X_2$ )	$D = X_1 - X_2$	$D^2$
1	70	91.6	21.6	466.56
2	70	85	15	225
3	55	88.3	33.3	1108.89
4	62.5	92.5	30	900
5	65	78.3	13.3	176.89
6	55	85	30	900
7	45	83.3	38.3	1466.89
8	75	95	20	400
9	40	86.6	46.6	2171.56
10	75	93.3	18.3	334.89
11	65	86.6	21.6	466.56
12	70	78.3	8.3	68.89
13	65	83.3	18.3	334.89
14	55	90.83	35.83	1283.789
15	70	93.3	23.3	542.89
16	62.5	89.1	26.6	707.56
17	55	92.5	37.5	1406.25
18	65	86.6	21.6	466.56
19	45	81.6	36.6	1339.56
<b>TOTAL</b>			496.03	14767.63



$$t_{hitung} = \frac{\frac{\sum D}{n}}{\frac{\sqrt{n \sum D^2 - (\sum D)^2}}{n-1}}$$

$$= \frac{\frac{496.03}{19}}{\frac{\sqrt{19(14767.63 - (496.03)^2)}}{19-1}}$$

$$= \frac{496.03}{\frac{\sqrt{280584.97 - 246045.76}}{18}} = \frac{496.03}{43.8046} = 11.32$$



# Lampiran 54 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1

Penyerahan surat izin observasi kepada kepala sekolah, wawancara dengan guru wali kelas III dan observasi pada proses pembelajaran

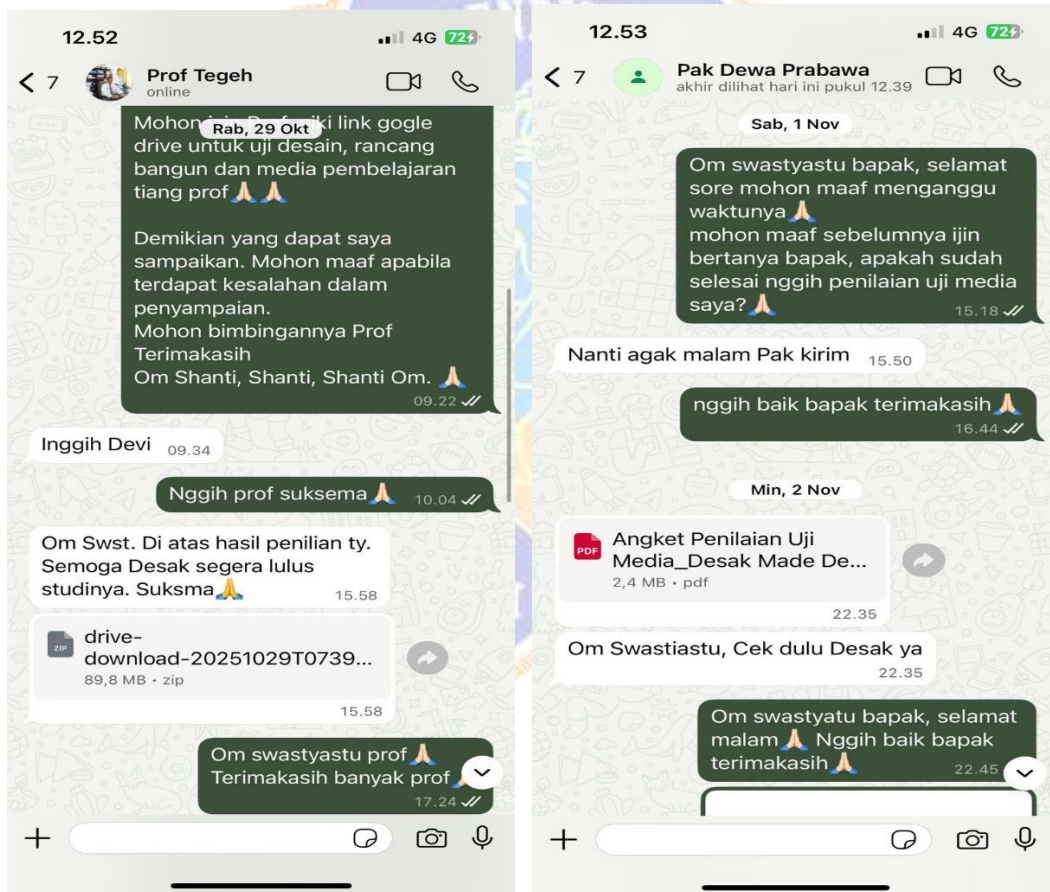


Gambar 2

Pelaksanaan Uji Instrumen



Gambar 3  
Pelaksanaan Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran



Gambar 4  
Pelaksanaan Uji Ahli Desain, dan Media Pembelajaran





Gambar 5  
Pelaksanaan Uji Instrumen



Gambar 6  
Uji Coba Perorangan



Gambar 7  
Uji Coba Kelompok Kecil



Gambar 8  
Pelaksanaan *Pre-Test*



Gambar 9  
Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran dan Pengimplementasian Media Pembelajaran



Gambar 10  
Pelaksanaan *Post-Test*



## RIWAYAT HIDUP



Desak Made Devi Widyagiri Putri, lahir di Bangli pada tanggal 26 Desember 2003. Penulis merupakan anak kembar kedua dari pasangan suami istri, Bapak Ngakan Made Giri Artha dan Ibu Ni Luh Eka Widyariati, S.Ag., M.Pd. Penulis Berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Br. Triwangsa, Desa

Suwat, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan Pendidikan Dasar di SD Negeri 1 Suwat dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Gianyar dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Gianyar dengan jurusan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan S1 dengan jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha. Pada akhir semester tahun 2026 penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Pengembangan Media *Augmented Reality Book* “Suka” (Suku Bangsaku) Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar.