

# LAMPIRAN



## Lampiran 1 Surat Izin Observasi Awal



## 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  
 Laman: 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 Widayagiri 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 ucapan terima kasih.



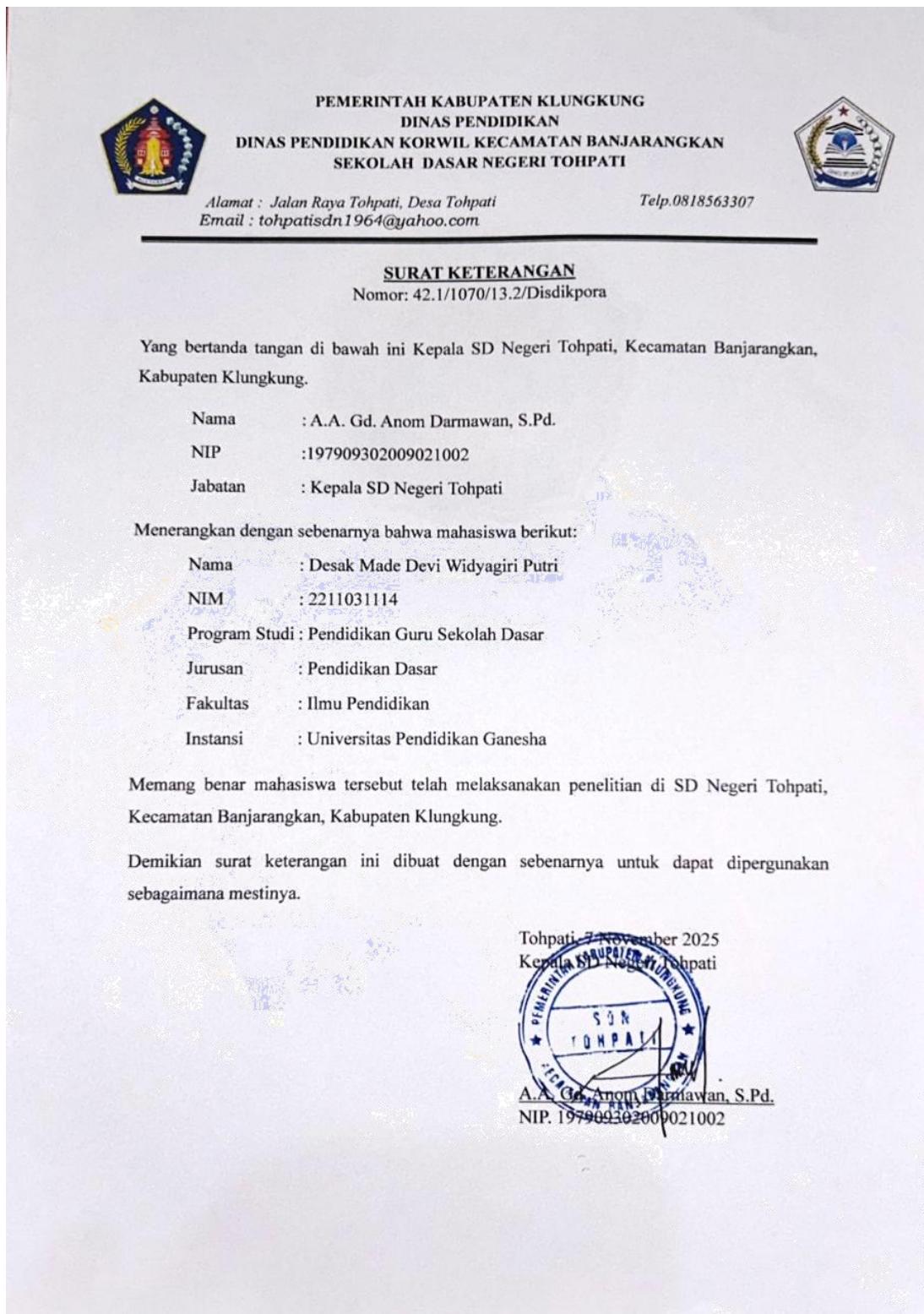
Wakil Dekan I,  
  
 Kadek Suranata  
 NIP. 198208162008121002

---

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik dan/atau hasil

Lampiran 3 Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian



## Lampiran 4 Surat Pengantar Uji Jugdes 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@undiaksha.ac.id  
 Laman: www.fip.undiaksha.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 Widayagiri Putri
NIM	:	2211031114
Program Studi	:	Pendidikan Sekolah Dasar
Jurusan	:	Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapan 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 Elektornik 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 Jugdes 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	:	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 ucapan 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 Tegeh, 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 Widayagiri Putri  
 NIM : 2211031114  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan  
 NIP. 1984082020121004

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik 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](http://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

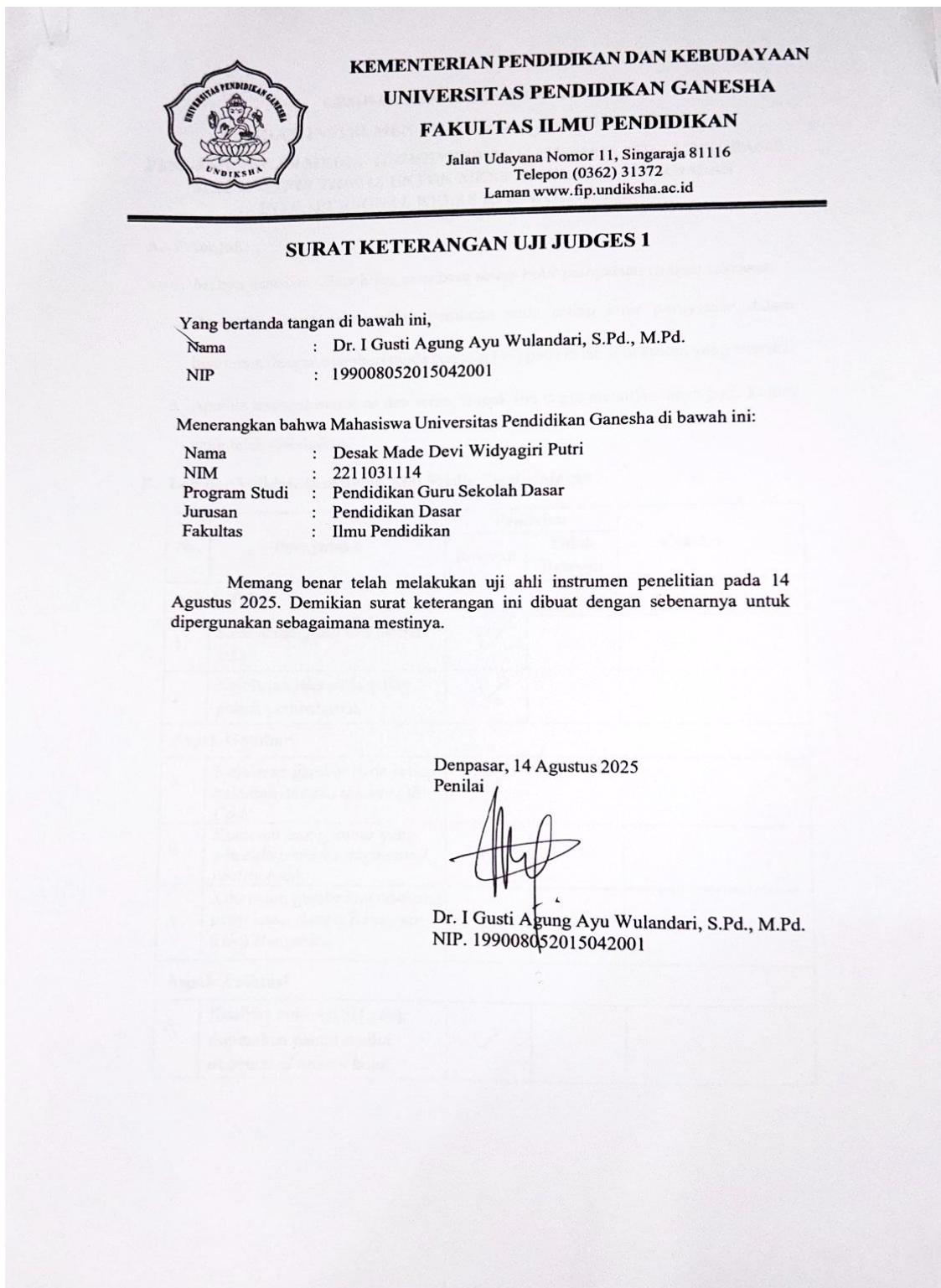


---

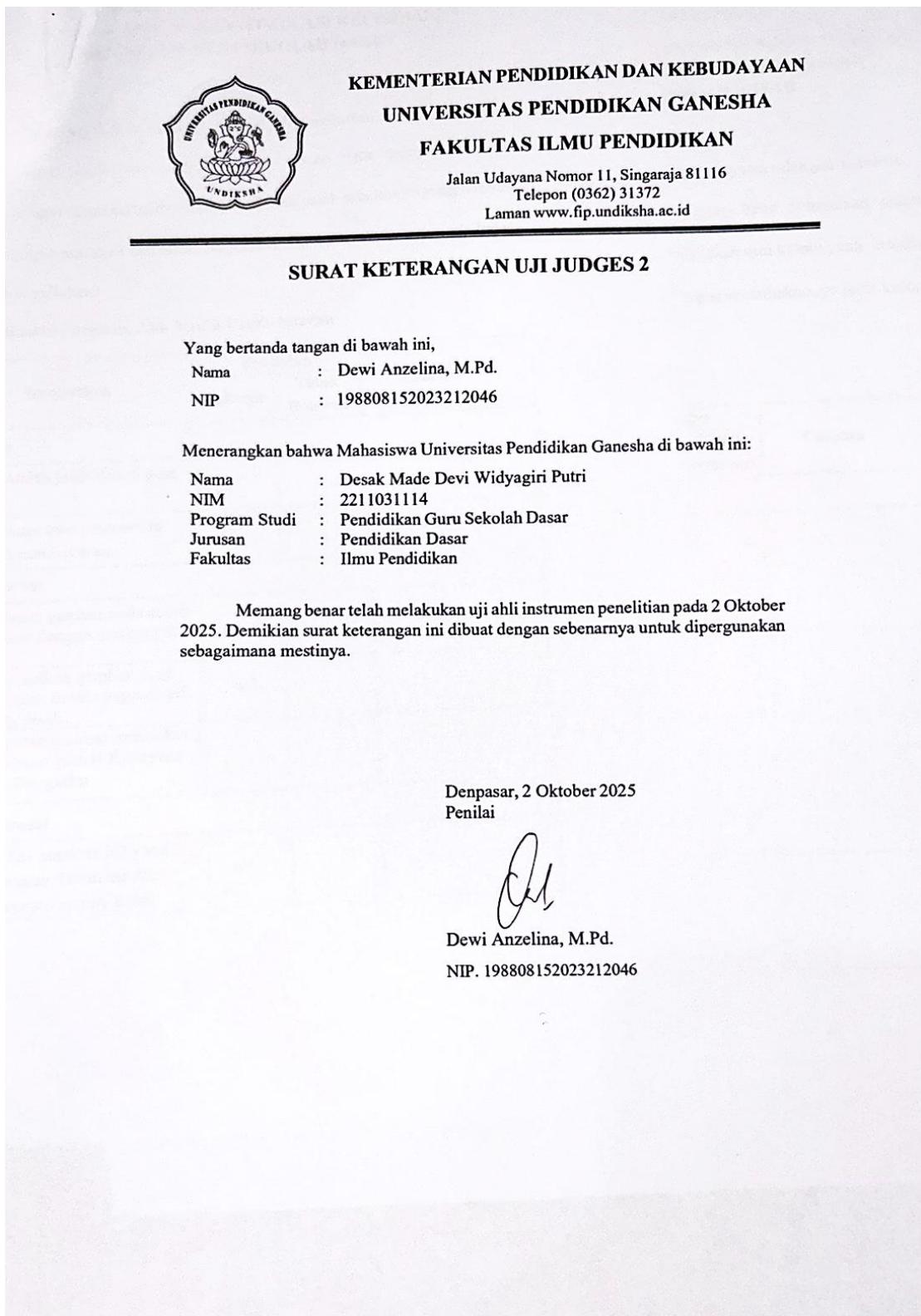
#### Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektornik 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 Jugdes I



## Lampiran 9 Surat Keterangan Uji Jugdes II



## 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				
<b>A. Petunjuk</b>				
<p>1. Mohon kesedianan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisannya pada kolom yang telah disediakan.</p>				
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun</b>				
No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dibuatkan.	✓		
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.	✓		
<b>C. Catatan/Komentar/Saran:</b> Saralai Senca				

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				
<b>A. Petunjuk</b>				
<p>1. Mohon kesedianan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan saksama.</p> <p>2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.</p> <p>3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisannya pada kolom yang telah disediakan.</p>				
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Rancang Bangun</b>				
No.	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>				
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dibuatkan.	✓		
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.	✓		
<b>C. Catatan/Komentar/Saran:</b> .....				

Denpasar, 2 Oktober 2025

Validator,

Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 198808152023212046

## 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 JUGDES			
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN			
PENGEMBANGAN MEDIA "AUGMENTED REALITY BOOK" SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Mohon ketepian Japak/Dru membaca setup buir peryataan dengan sekutu. 2. Bapak/Dru dapat memberikan penilaian pada setiap buir peryataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (*) pada salah satu kolom yang tersedia. 3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Dru dapat memisokannya pada kolom yang telah disediakan.			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli ISI/Materi Pembelajaran</b>			
No.	Peryataan	Pendapat	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Kewenangan Materi</b>			
1.	Kesesuaian isi materi dengan aspek pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka)	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>			
4.	Materi disajikan secara lengkap pertumbungan peserta didik kelas III SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Penyalinan Materi</b>			
6.	Materi disajikan secara rinci dan singkat berlatar angkopok halusin.	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Materi mendukung keterpaduan antara matematika dan pengetahuan lainnya.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Bahasa Materi</b>			
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	<input checked="" type="checkbox"/>	
9.	Penggunaan Bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Nilai Kecerdasan</b>			
10.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khasiatnya nilai intrapersonal.	<input checked="" type="checkbox"/>	
11.	Materi mendukung efektifitas dan peningkatan terhadap keberagaman baka.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Self-Instructional</b>			
12.	Materi mendukung pendekatan self-instructional (belajar mandiri).	<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Pemotivasi belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik tanpa bantuan guru.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Kesiapanan Media &amp; Materi</b>			
14.	Konten materi selaras dengan objek real dan 3D yang ada dalam media.	<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Kuis dan refleksi mendukung pengembangan materi.	<input checked="" type="checkbox"/>	

C. Catatan/Komentar/Saran:

Depnusr, 14 Agustus 2025  
Validator,  
Dr. I Gunti Apriyadi Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 199008022015042001

## Hasil Uji Instrument Isi/Materi Pembelajaran

Jugdes I

LEMBAR PENILAIAN JUGDES			
VALIDASI INSTRUMEN AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN			
PENGEMBANGAN MEDIA "AUGMENTED REALITY BOOK" SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Mohon ketepian Japak/Dru membaca setup buir peryataan dengan sekutu. 2. Bapak/Dru dapat memberikan penilaian pada setiap buir peryataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (*) pada salah satu kolom yang tersedia. 3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Dru dapat memisokannya pada kolom yang telah disediakan.			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli ISI/Materi Pembelajaran</b>			
No.	Peryataan	Pendapat	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Kewenangan Materi</b>			
1.	Kesesuaian isi materi dengan aspek pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III.	<input checked="" type="checkbox"/>	
2.	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku (Kurikulum Merdeka)	<input checked="" type="checkbox"/>	
3.	Materi sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas III SD	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Kebermaknaan Materi</b>			
4.	Materi disajikan secara lengkap pertumbungan peserta didik kelas III SD.	<input checked="" type="checkbox"/>	
5.	Data dan contoh yang digunakan relevan dan faktual.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Penyalinan Materi</b>			
6.	Materi disajikan secara rinci dan singkat berlatar angkopok halusin.	<input checked="" type="checkbox"/>	
7.	Materi mendukung keterpaduan antara matematika dan pengetahuan lainnya.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Bahasa Materi</b>			
8.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik.	<input checked="" type="checkbox"/>	
9.	Penggunaan Bahasa baku dan sesuai kaidah Bahasa Indonesia yang benar.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Nilai Kecerdasan</b>			
10.	Materi mengandung nilai-nilai kecerdasan, khasiatnya nilai intrapersonal.	<input checked="" type="checkbox"/>	
11.	Materi mendukung efektifitas dan peningkatan terhadap keberagaman baka.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Self-Instructional</b>			
12.	Materi mendukung pendekatan self-instructional (belajar mandiri).	<input checked="" type="checkbox"/>	
13.	Pemotivasi belajar jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik tanpa bantuan guru.	<input checked="" type="checkbox"/>	
<b>Aspek Kesiapanan Media &amp; Materi</b>			
14.	Konten materi selaras dengan objek real dan 3D yang ada dalam media.	<input checked="" type="checkbox"/>	
15.	Kuis dan refleksi mendukung pengembangan materi.	<input checked="" type="checkbox"/>	

C. Catatan/Komentar/Saran:

Depnusr, 2 Oktober 2025  
Validator,  
Dewi Azizah, M.Pd.  
NIP. 1980011520212046

## Hasil Uji Instrument Isi/Materi Pembelajaran

Jugdes II

### Tabulasi Silang Menurut Gregory

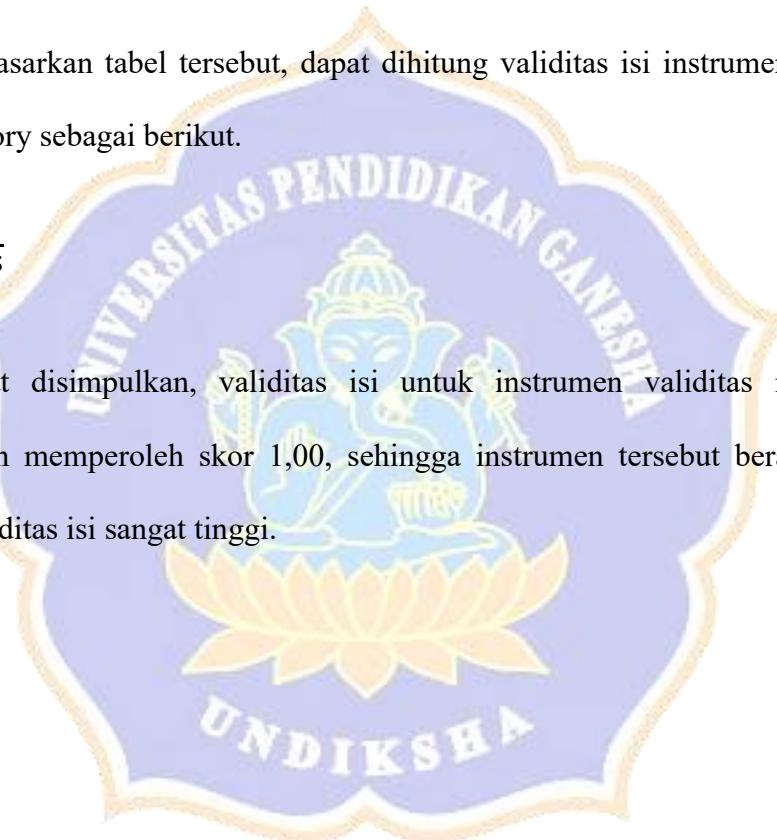
Judges	Judges I		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan Skor (1-2)	Relevan Skor (3-4)
Judges II	Tidak Relevan Skor (1-2)  Relevan Skor (3-4)	-	-  1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14,15

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			
1.	Mohon kesedian 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 yang tersedia.		
3.	Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.		
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional</b>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
Aspek Pembelajaran			
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book "SUKA"</i> .	✓	
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	✓	
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book "SUKA"</i> .	✓	
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓	
Aspek Materi			
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.	✓	
C. Catatan/Komentar/Saran:			
<p style="text-align: center;">Sudah Saya... ..... .....</p>			
Denpasar, 14 Agustus 2025 Validator,  Dr. I Ketut 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			
1.	Mohon kesedian 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 yang tersedia.		
3.	Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada kolom yang telah disediakan.		
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Desain Instruksional</b>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
Aspek Pembelajaran			
1.	Petunjuk penggunaan media <i>augmented reality book "SUKA"</i> .	✓	
2.	Ketepatan dapat memotivasi peserta didik.	✓	
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran yang dicantumkan dalam desain media <i>augmented reality book "SUKA"</i> .	✓	
4.	Kejelasan menyampaikan materi dengan baik.	✓	
Aspek Materi			
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.	✓	
C. Catatan/Komentar/Saran:			
<p style="text-align: center;">..... ..... .....</p>			
Denpasar, 2 Oktober 2025 Validator,  Dewi Anzelina, M.Pd. NIP. 19880815202312046			

## 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-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimulasi KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Motiv ketertarikan Bapak/Ibu memenuhi setup buku penyatu dengan sains.			
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setup buku penyatu dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.			
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menyatakan pada kolom yang tidak disediakan			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran</b>			
No.	Penyatu	Penilaian	Catatan
		Relevant	Tidak Relevant
<b>Aspek Teksi</b>			
1. Keamanan jenis dan alamat	✓		
2. Keamanan teks pada setup pokok pembahasan	✓		
<b>Aspek Gambar</b>			
3. Keamanan gambar pada setup buku dengan marker QR Code	✓		
4. Keamanan gambar yang ada dalam media augmented reality book	✓		
5. Keamanan gambar mendukung penyampaian materi Kelas Suka Bangsa	✓		
<b>Aspek Animasi</b>			
6. Keamanan animasi 3D yang digunakan dalam augmented reality book	✓		
<b>C. Catatan/Komentar/Saran:</b>			
Dr. I Gusti Agung Ayu Widiasari, S.Pd., M.Pd. NIP. 199008052015022001 Diponegoro, 14 Agustus 2023 Validator,			

## Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

Judges I



LEMBAR PENILAIAN JUDGES			
VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN			
PENGEMBANGAN MEDIA "AUGMENTED REALITY BOOK" SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimulasi KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Motiv ketertarikan Bapak/Ibu memenuhi setup buku penyatu dengan sains.			
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setup buku penyatu dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.			
3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menyatakan pada kolom yang tidak disediakan			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran</b>			
No.	Penyatu	Penilaian	Catatan
		Relevant	Tidak Relevant
<b>Aspek Teksi</b>			
1. Keamanan jenis dan alamat	✓		
2. Keamanan teks pada setup pokok pembahasan	✓		
<b>Aspek Gambar</b>			
3. Keamanan gambar pada setup halaman dengan marker QR Code	✓		
4. Keamanan gambar yang ada dalam media augmented reality book	✓		
5. Keamanan gambar mendukung penyampaian materi Kelas Suka Bangsa	✓		
<b>Aspek Animasi</b>			
6. Keamanan animasi 3D yang digunakan dalam media augmented reality book	✓		
<b>C. Catatan/Komentar/Saran:</b>			
Desi Azizah, M.P NIP. 1988015202212046 Diponegoro, 2 Oktober 2023 Validator,			

## Hasil Uji Instrumen Media Pembelajaran

Judges 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.



## Lampiran 14 Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan

LEMBAR PENILAIAN JUDGES			
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA "AUGMENTED REALITY BOOK" "SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimulasi KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Mohon kesedianan 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 yang tersedia. 3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisannya pada kolom yang telah disediakan.			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil</b>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Media</b>			
1.	Kemunculan 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>			
4.	Kemudahan memahami materi.	✓	
5.	Kesesuaian permasalahan dengan materi.	✓	
6.	Kesesuaian kedalaman materi.	✓	
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓	

Aspek Elemen Media			
8.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓	
9.	Kualitas gambar dari objek 2D dalam <i>augmented reality book</i> .	✓	
10.	Kualitas objek 3D dalam <i>augmented reality book</i> .	✓	
11.	Kualitas gambar pendukung <i>augmented reality</i> .	✓	
12.	Kualitas audio media <i>augmented reality book</i> .	✓	
13.	Kualitas gambar marker.	✓	
<b>Aspek Evaluasi</b>			
14.	Soul yang ditampilkan sesuai dengan materi.	✓	
15.	Kemeserikhan kuisi.	✓	

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

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

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

## Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan

Jugdes I

LEMBAR PENILAIAN JUDGES			
VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MEDIA "AUGMENTED REALITY BOOK" "SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTIONAL UNTUK MENstimulasi KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR			
<b>A. Petunjuk</b>			
1. Mohon kesedianan 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 yang tersedia. 3. Apabila terdapat masukan dan saran, Bapak/Ibu dapat menulisannya pada kolom yang telah disediakan.			
<b>B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil</b>			
No.	Pernyataan	Penilaian	Catatan
		Relevan	Tidak Relevan
<b>Aspek Media</b>			
1.	Kemunculan 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>			
4.	Kemudahan memahami materi.	✓	
5.	Kesesuaian permasalahan dengan materi.	✓	
6.	Kesesuaian kedalaman materi.	✓	
7.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓	

Aspek Elemen Media			
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</i> .	✓	
5.	Kualitas audio media <i>augmented reality book</i> .	✓	
6.	Kualitas gambar marker.	✓	
<b>Aspek Evaluasi</b>			
1.	Soul yang ditampilkan sesuai dengan materi.	✓	
2.	Kemeserikhan kuisi.	✓	

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

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

Denpasar, 2 Oktober 2025  
Validator,  
  
Dewi Xezelina, M.Pd.  
NIP. 19880815203212046

## Hasil Uji Instrumen Uji Kelompok Kecil dan Perorangan

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 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

\

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**

**VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTRAPERSONAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK "SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTION UNTUK MENstimULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesedian 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 memulaskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Kecerdasan Intrapersonal**

No	Pernyataan	Penilaian Relevan	Penilaian Tidak Relevan	Catatan
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.	✓		
2.	Saya sedih karena tidak diajak bermain oleh teman.	✓		
3.	Saya suka bisa membaca dengan lancar.	✓		
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.	✓		
5.	Saya suka ketika diajengguk tenar, tetapi saya memiliki baik-baik agar dia berkenan.	✓		
6.	Saya merasa senang dan percaya diri dalam semua pelajaran di sekolah	✓		
7.	Saya suka ketika diberi puji oleh guru, dan saya mencapai terinspirasi dengan senang.	✓		
8.	Saya tidak berlaku kasar saat marah.	✓		
9.	Saya tidak mengingi atau marah berlebihan saat emosi.	✓		
10.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.	✓		
11.	Saya selalu berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓		
12.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun	✓		

teman berbicara.			
13.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.	✓	
14.	Saya merasa kalau saya jekel dan tidak mau belajar lagi.	✓	
15.	Saya bersenang-senang mengikuti pelajaran.	✓	
16.	Saya senasias 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 dan menulis ulang jawaban yang salah.	✓	
20.	Saya memperbaiki jawaban sesuai aran dari guru.	✓	
21.	Saya tahu kalau saya anak yang baik dan pintar di kelas.	✓	
22.	Saya tidak malu menjawab walaupun jawabannya belum tepat.	✓	
23.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
24.	Saya suka ketika diajengguk dan lekukungan saya sebagai seorang pelajar.	✓	
25.	Saya memiliki menyelesaikan 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 membalas jawaban teman sendiri meskipun teman-teman memiliki jawaban lain.	✓	
29.	Saya merasa marsh lahir membela teman yang menganggarnya.	✓	
30.	Saya sudah menyelesaikan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.	✓	
31.	Saya langsung berterima kasih, tapi masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas.	✓	
32.	Saya tidak mengejekan 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 menyampaikan hasil pelajaran setiap minggu pada adik yang tertinggal.	✓	
35.	Saya tidak suka jika guru memberi pertanyaan sulit di kelas.	✓	
36.	Saya merasa diri saya lebih rajin daripada sebagian besar teman sekelas.	✓	
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.	✓	

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

Wakil kepala sekolah yang resmi dan kepala kelas

Denpasar, 3 Oktober 2025  
Validator,

Dr. Didith Pramudya Ambara, S.Psi, M.A.  
NIP. 197405202008121003

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES**

**VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN KECERDASAN INTRAPERSONAL**

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY BOOK "SUKA" BERBASIS SELF-INSTRUCTION UNTUK MENstimULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III SEKOLAH DASAR**

**A. Petunjuk**

- Mohon kesedian 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 memulaskannya pada kolom yang telah disediakan.

**B. Lembar Validasi Instrumen Angket Penilaian Kecerdasan Intrapersonal**

No	Pernyataan	Penilaian Relevan	Penilaian Tidak Relevan	Catatan
1.	Saya merasa senang karena berhasil menjawab pertanyaan dengan benar.	✓		
2.	Saya sedih karena tidak diajak bermain oleh teman.	✓		
3.	Saya suka bisa membaca dengan lancar.	✓		
4.	Saya belum bisa menulis dengan rapi.	✓		
5.	Saya suka ketika diajengguk tenar, tetapi saya memiliki baik-baik agar dia berkenan.	✓		
6.	Saya merasa senang dan percaya diri dalam semua pelajaran di sekolah	✓		
7.	Saya suka ketika diberi puji oleh guru, dan saya mencapai terinspirasi dengan senang.	✓		
8.	Saya tidak berlaku kasar saat marah.	✓		
9.	Saya tidak mengingi atau marah berlebihan saat emosi.	✓		
10.	Saya langsung mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.	✓		
11.	Saya selalu berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu.	✓		
12.	Saya tetap mendengarkan guru meskipun	✓		

teman berbicara.			
13.	Saya tetap fokus belajar meskipun ada keributan di kelas.	✓	
14.	Saya merasa kalau saya jekel dan tidak mau belajar lagi.	✓	
15.	Saya bersenang-senang mengikuti pelajaran.	✓	
16.	Saya senasias 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 dan menulis ulang jawaban yang salah.	✓	
20.	Saya memperbaiki jawaban sesuai aran dari guru.	✓	
21.	Saya tahu kalau saya anak yang baik dan pintar di kelas.	✓	
22.	Saya tidak malu menjawab walaupun jawabannya belum tepat.	✓	
23.	Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.	✓	
24.	Saya suka ketika diajengguk dan lekukungan saya sebagai seorang pelajar.	✓	
25.	Saya memiliki menyelesaikan tugas sendiri tanpa menganggarnya.	✓	
26.	Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.	✓	
27.	Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.	✓	
28.	Saya tetap membalas jawaban teman sendiri meskipun teman-teman memiliki jawaban lain.	✓	
29.	Saya merasa marsh lahir membela teman yang menganggarnya.	✓	
30.	Saya sudah menyelesaikan tugas dengan rapi, tapi masih perlu belajar lebih teliti.	✓	
31.	Saya langsung berterima kasih, tapi masih kurang percaya diri dalam menyelesaikan tugas.	✓	
32.	Saya tidak mengejekan 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 menyampaikan hasil pelajaran setiap minggu pada adik yang tertinggal.	✓	
35.	Saya tidak suka jika guru memberi pertanyaan sulit di kelas.	✓	
36.	Saya merasa diri saya lebih rajin daripada sebagian besar teman sekelas.	✓	
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.	✓	

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

Wakil kepala sekolah yang resmi dan kepala kelas

Denpasar, 3 Oktober 2025  
Validator,

Dewi Anzelina, M.Pd.  
NIP. 19880815202312046

## 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**

<b>INFORMASI UMUM</b>	
<b>A. IDENTITAS MODUL</b>	
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 Bangsaku
Alokasi Waktu	: 1 kali pertemuan / 2 x 35 Menit
<b>B. KOMPETENSI AWAL</b>	
<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>	
<b>C. PROFIL PELAJAR PANCASILA</b>	
<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>	
<b>D. SARANA DAN PRASARANA</b>	
<p><b>A. Sarana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Media gambar</li> <li>➤ Media augmented reality book “SUKA”</li> <li>➤ Kamera handphone</li> <li>➤ Alat tulis</li> <li>➤ LKPD</li> <li>➤ Materi ajar</li> <li>➤ Jaringan internet</li> <li>➤ Buku siswa</li> </ul> <p><b>B. Prasarana</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Ruang kelas</li> </ul>	

<b>C. Sumber Belajar</b>						
➢ Buku guru Pendidikan Pancasila kelas 3						
➢ Buku siswa Pendidikan Pancasila kelas 3						
➢ Internet (Google dan lain-lain)						
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.</li> <li>❖ Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir kritis (HOTS), dan memiliki keterampilan berkolaborasi.</li> </ul>						
<b>F. MATERI PEMBELAJARAN</b>						
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Materi Reguler</th> <th>Materi Remedial</th> <th>Materi Pengayaan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Mengidentifikasi, membedakan dan menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.</td> <td>Mengidentifikasi, membedakan dan menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia.</td> <td>Pengayaan diberikan setelah peserta didik diketahui telah mencapai KKM. Materi pengayaan berupa materi reguler dengan kuantitas lebih banyak.</td> </tr> </tbody> </table>	Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan	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.
Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan				
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.				
<b>G. MODA PEMBELAJARAN</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Tatap Muka</li> </ul>						
<b>H. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ 19 Peserta Didik</li> </ul>						
<b>I. PENDEKATAN, MODEL DAN METODE PEMBELAJARAN</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Pendekatan : <i>Self-Instructional</i></li> <li>❖ Model : <i>Problem Based Learning (PBL)</i></li> <li>❖ Metode : Penugasan, Diskusi, dan Tanya Jawab</li> </ul>						
<b>KOMPONEN INTI</b>						
<b>A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</b>						
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Capaian Pembelajaran</b> 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.</li> <li>❖ <b>Tujuan Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melalui kegiatan penjelasan dari guru, peserta didik mampu memahami materi kekayaan suku bangsaku yang ada di Indonesia dengan benar.</li> <li>2. Melalui kegiatan mengidentifikasi gambar pada media <i>augmented reality book</i> “SUKA”, peserta didik dapat membedakan dan menghargai keragaman suku</li> </ol> </li> </ul>						

- 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 Bangsaku.
- 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 penggerjaan dan batas waktu penggerjaan 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 persepsi 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 melalukan 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

No	Pernyataan Refleksi	Jawaban
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



## LAMPIRAN I. LKPD

**LAMPIRAN 2. ASESSMEN / 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 = Pecaya Diri

CP = Cukup Percaya Diri

TP = Tidak 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. 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. 3. Melalui kegiatan mengidentifikasi materi pada media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat	1. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat menyebutkan nama rumah adat yang ada di Indonesia. 2. Disajikan sebuah gambar, peserta didik dapat mengidentifikasi pakaian adat dari suku bangsa. 3. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menunjukkan rumah adat dan lagu daerah dari suku di Indonesia. 4. Melalui penggunaan media <i>augmented reality book</i> "SUKA", peserta didik dapat mengisi tabel tentang ciri nama suku, rumah, dan pakaian adat daerah. 5. Disajikan sebuah soal, peserta didik dapat menjelaskan alasan pentingnya menghargai perbedaan suku dan budaya di Indonesia. 6. Melalui penggunaan media <i>augmented</i>	C1 C2 C2 C3 C2 C4	1 2 3 4 5 6

		<p>memahami diri dengan baik.</p> <p><i>reality book "SUKA"</i>, 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 "SUKA"</i>, peserta didik dapat memasangkan tentang nama suku dan Bahasa daerah.</p> <p>13. Disajikan sebuah soal cerita, peserta didik dapat menjelaskan</p>	C1	7
			C3	8
			C1	9
			C2	10
			C2	11
			C2	12
			C2	13

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

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....
- Memaksa semua teman mengikuti budaya sendiri
  - Menghindari teman yang berbeda suku
  - Saling menghormati saat ada perayaan adat teman yang berbeda suku
  - Menertawakan makanan khas daerah teman
9. Perhatikan gambar di bawah ini!



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

- Pakaian ulos dan tari tor-tor
  - Pakaian kebaya dan tari pendet
  - Pakaian rok rumbai dan tari jaipong
  - 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....
- DKI Jakarta
  - Sumatera Barat
  - Bali
  - Papua
11. Apa yang dimaksud dengan keberagaman budaya....
- Perbedaan dan kekayaan budaya yang dimiliki oleh suatu masyarakat Indonesia
  - Keberagaman yang hanya berkembang di kota besar
  - Indonesia hanya memiliki satu budaya
  - Semua daerah memiliki budaya yang sama

12. Perhatikan tabel di bawah ini!

<b>Suku Daerah</b>	<b>Lagu Daerah</b>
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.



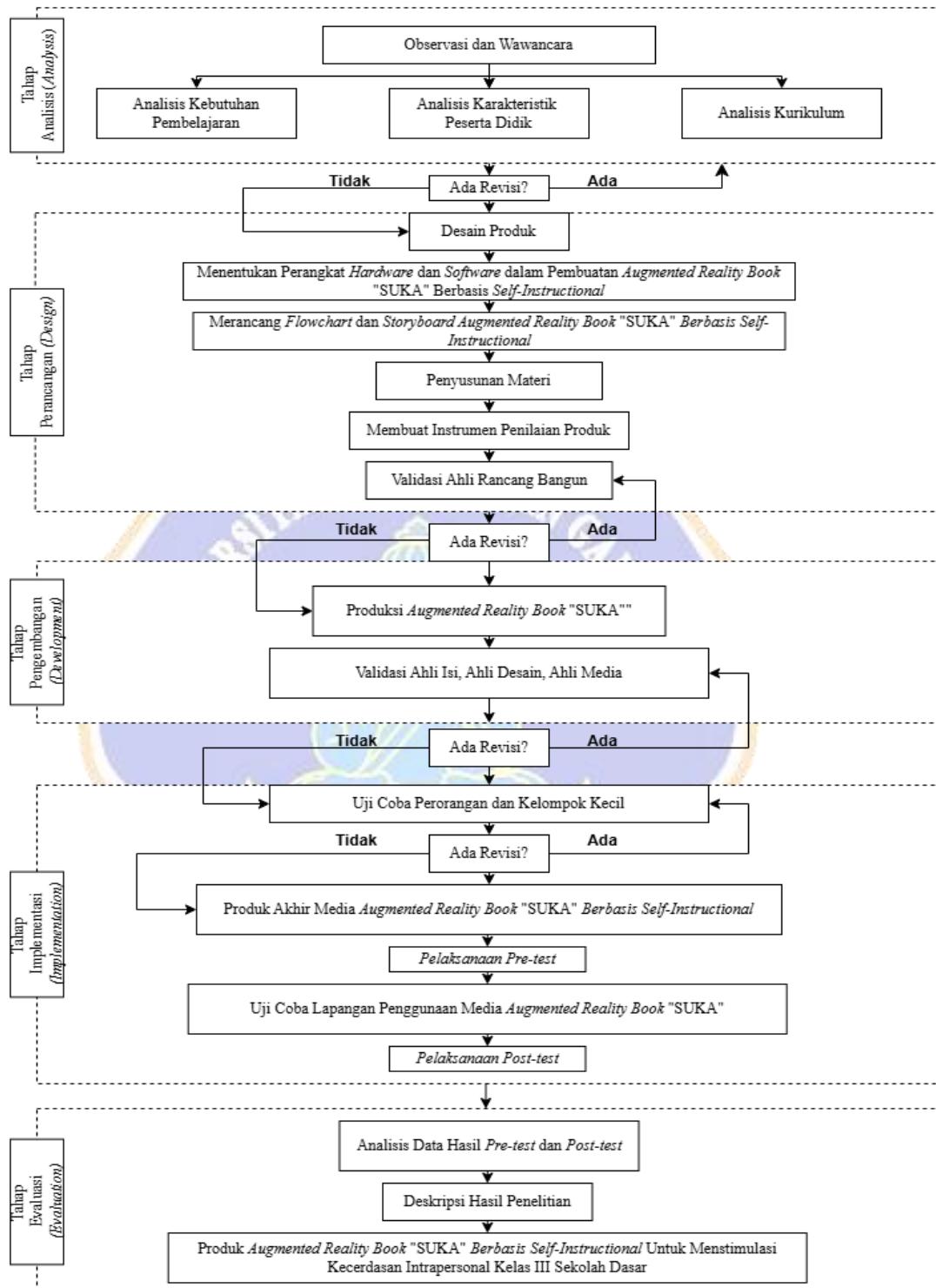
A.



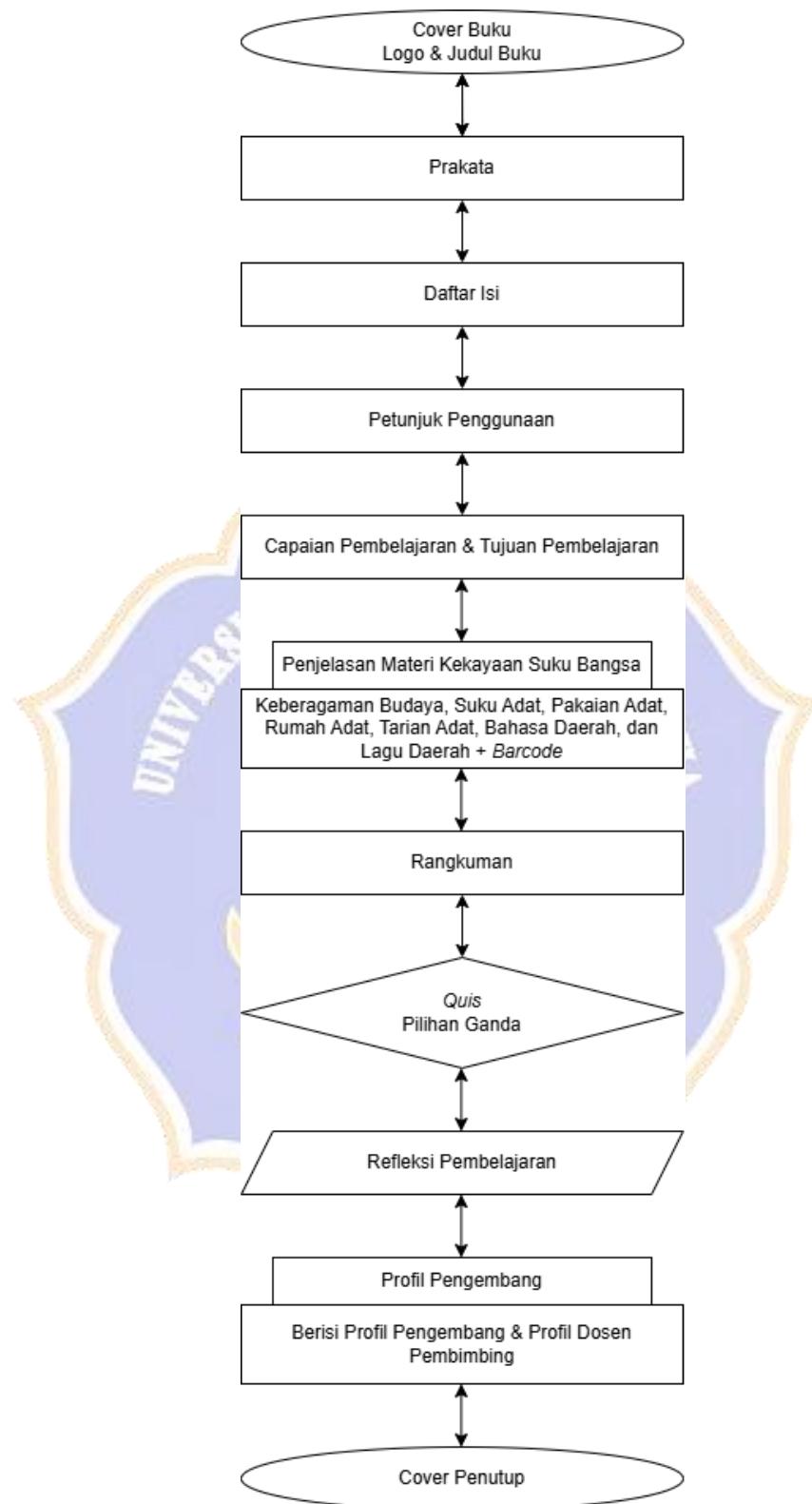
B.



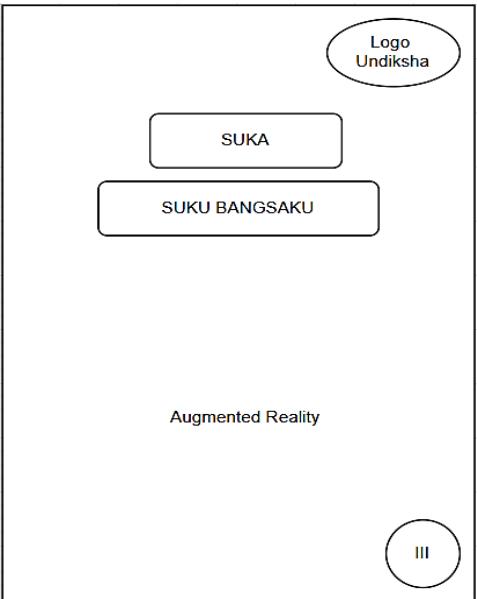
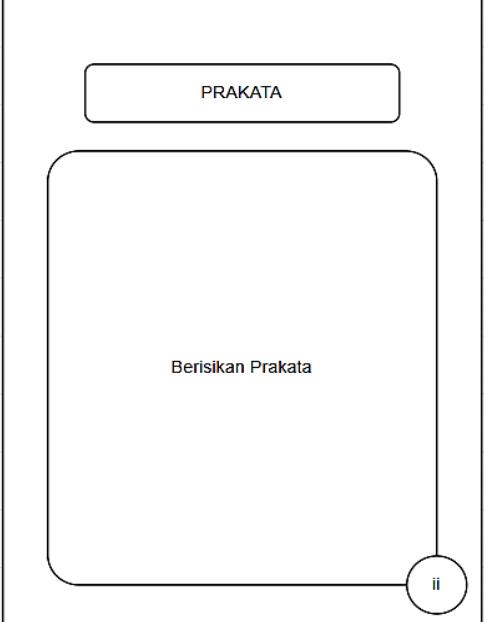
Lampiran 17 Diagram Alir Model ADDIE

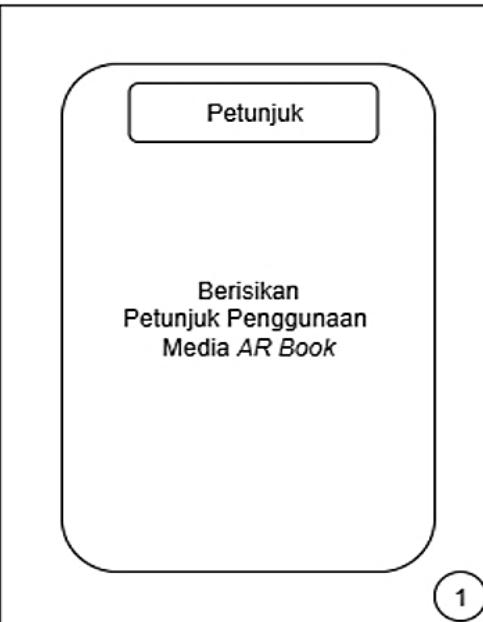


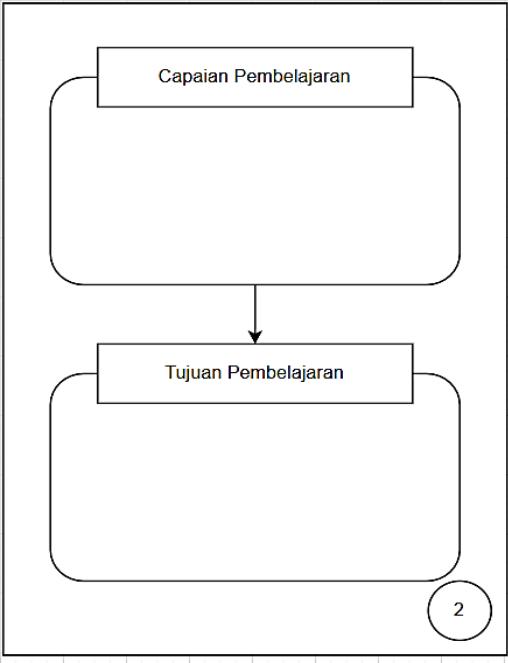
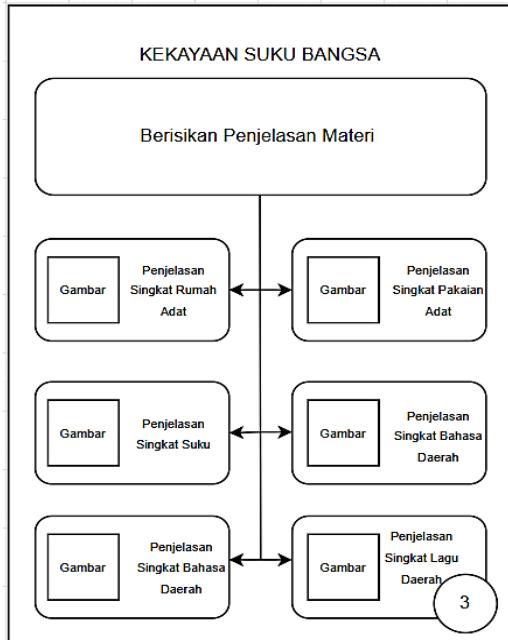
Lampiran 18 Flowchart

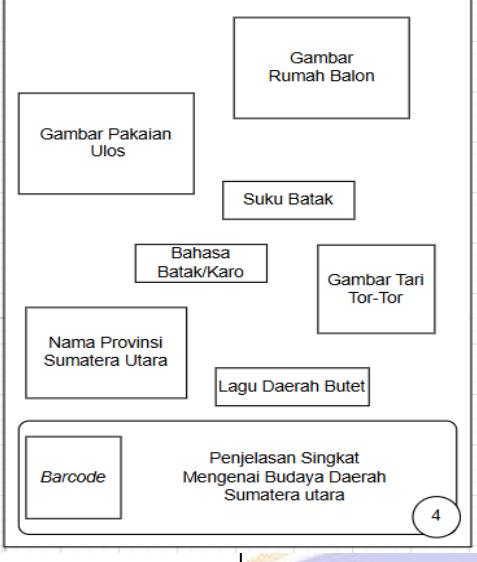
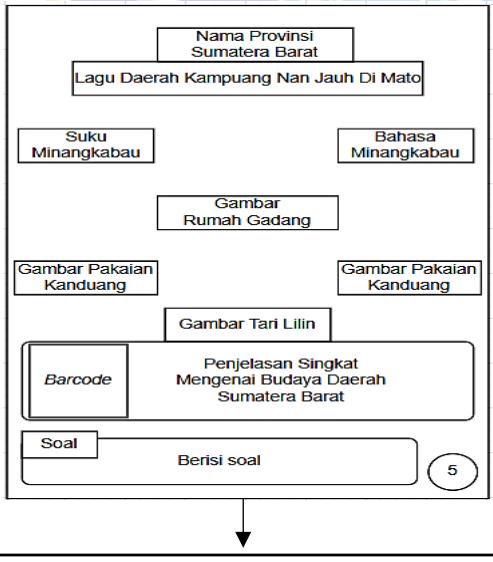


Lampiran 19 *Storyboard*

No	Visual	Keterangan
1.	 <p>Augmented Reality</p> <p>Logo Undiksha</p> <p>SUKA</p> <p>SUKU BANGSAKU</p> <p>III</p>	<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>PRAKATA</p> <p>Berisikan Prakata</p> <p>ii</p>	<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.	 <pre> graph TD     A[Capaian Pembelajaran] --&gt; B[Tujuan Pembelajaran]     style A fill:none,stroke:none     style B fill:none,stroke:none     </pre>	<p>Pada halaman ini ditampilkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA”.</p>
6.	 <pre> graph TD     A[KEKAYAAN SUKU BANGSA] --- B[Berikan Penjelasan Materi]     B --- C[Penjelasan Singkat Rumah Adat]     B --- D[Penjelasan Singkat Pakaian Adat]     C --- E[Gambar]     D --- F[Gambar]     E &lt;--&gt; F     G[Penjelasan Singkat Suku] --- H[Penjelasan Singkat Bahasa Daerah]     G --- I[Gambar]     H --- J[Gambar]     I &lt;--&gt; J     K[Penjelasan Singkat Bahasa Daerah] --- L[Penjelasan Singkat Lagu Daerah]     K --- M[Gambar]     L --- N[Gambar]     M &lt;--&gt; N     style A fill:none,stroke:none     style B fill:none,stroke:none     style C fill:none,stroke:none     style D fill:none,stroke:none     style E fill:none,stroke:none     style F fill:none,stroke:none     style G fill:none,stroke:none     style H fill:none,stroke:none     style I fill:none,stroke:none     style J fill:none,stroke:none     style K fill:none,stroke:none     style L fill:none,stroke:none     style M fill:none,stroke:none     style N fill:none,stroke:none     </pre>	<p>Pada halaman ini ditampilkan penjelasan mengenai materi Kekayaan Suku Bangsaku, dan penjelasan singkat dari rumah adat, pakaian adat, suku, bahasa daerah, tarian adat, dan lagu daerah.</p>

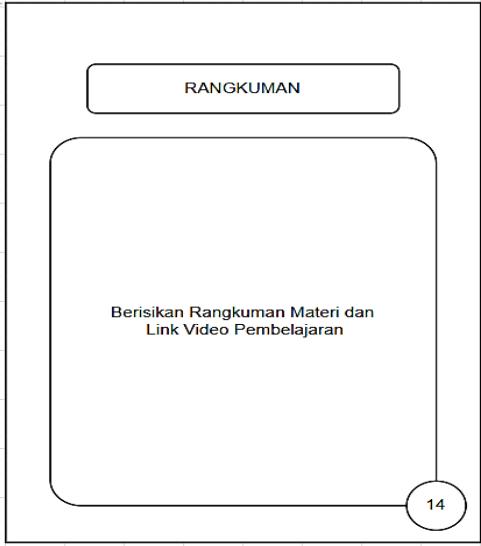
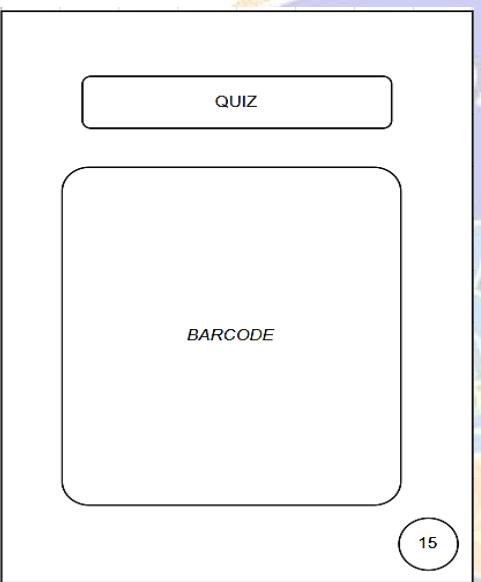
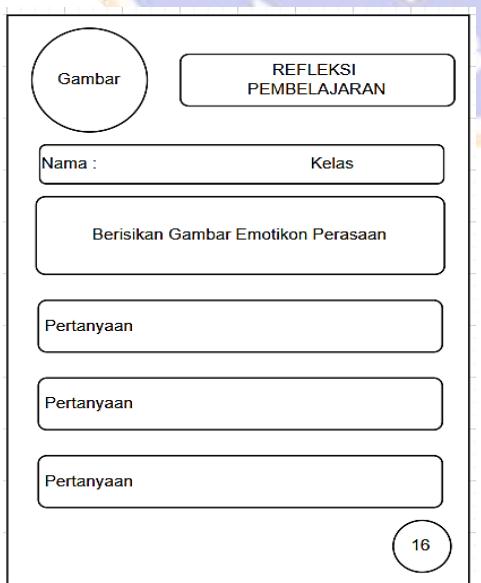
7.	 <p>Lagu Daerah</p> <p>Gambar Rumah Adat</p> <p>Gambar Pakaian Adat</p> <p>Nama Provinsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Sumatera Utara yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>Melalui fitur pemindaian barcode <i>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>
8.	 <p>Lagu Daerah</p> <p>Gambar Rumah Adat</p> <p>Gambar Pakaian Adat</p> <p>Nama Provinsi</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Sumatera Barat yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>Melalui fitur pemindaian barcode <i>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>

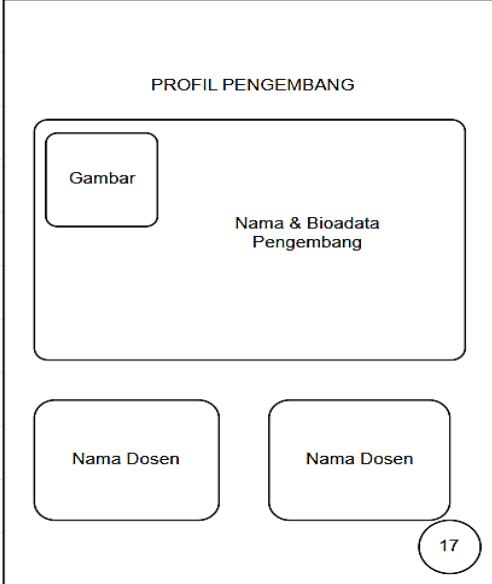
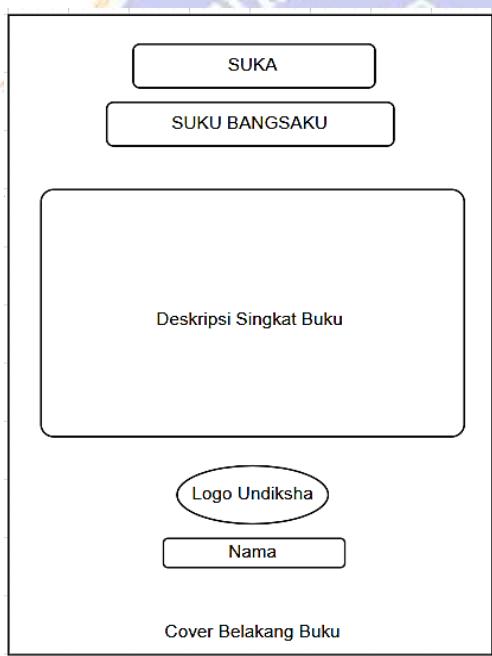
9.		<ul style="list-style-type: none"> <li>Pada halaman ini ditampilkan materi “Kekayaan Suku Bangsaku” dari provinsi Banten yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>Melalui fitur pemindaian barcode <i>Augmented Reality (AR)</i>, pembaca 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 barcode <i>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 Bangsaku” dari provinsi DKI Jakarta yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>Melalui fitur pemindaian barcode <i>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 Bangsaku” dari provinsi Jawa Barat yang memuat informasi mengenai suku, rumah adat, pakaian adat, tarian, bahasa, dan lagu daerah.</li> <li>Melalui fitur pemindaian barcode <i>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 barcode <i>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 barcode <i>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 barcode <i>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 barcode <i>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 Widayagiri 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 kesedian 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 ucapan 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
<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>					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.		✓		
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	✓			
<b>Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan</b>					
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. Komentar/Saran

1. Pada storyboard lebih didetaikan 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 Widayagiri 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 Widayagiri 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 kesedian 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 Pengerajan**

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
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	v			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan.	v			
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan</b>					
1.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan.	v			
2.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan.	v			
<b>Aspek Kejelasan, Kpraktisan, dan Keruntutan</b>					
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			
<b>Aspek Evaluasi Formatif</b>					
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. Komentar/Saran**

1. Gunakan simbol standar pada flowchart. Materi tentang simbol flowchart ada di internet
2. Pada storyboard sajikan percabangan materi, apakah linear, hierarki 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 Widayagiri Putri  
NIM : 2211031114  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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



Lampiran 24 Angket Ahli Isi/Materi Pembelajaran I

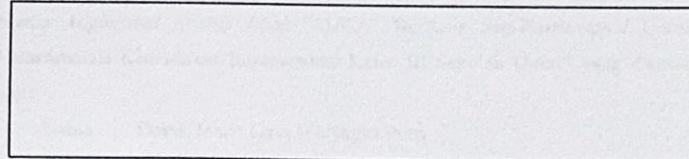
<b>ANGKET PENILAIAN ISI/MATERI</b> <b>PENGEMBANGAN MEDIA <i>AUGMENTED REALITY BOOK</i></b> <b>“SUKA” BERBASIS <i>SELF-INSTRUCTIONAL</i> UNTUK</b> <b>MENSTIMULASI KECERDASAN INTRAPERSONAL KELAS III</b> <b>SEKOLAH DASAR</b>
<p>Judul Penelitian : Pengembangan Media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” Berbasis <i>Self-Instructional</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar</p> <p>Sasaran Program : SD N Tohpati</p> <p>Peneliti : Desak Made Devi Widayagiri Putri</p> <p>Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I) Dewi Anzelina, M.Pd. (Pembimbing II)</p> <p>Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha</p> <p>Nama Validator : Dewi Anzelina, M.Pd.</p> <p>Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha</p>
<p>Dengan hormat,</p> <p>Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” Berbasis <i>Self-Instructional</i> Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar” dimohonkan kesedian Ibu untuk memberikan penilaian terhadap isi dari Media <i>Augmented Reality Book</i> “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.</p> <p>Angket penilaian ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai isi materi dari Media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya Media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas III SD mata pelajaran Pendidikan Pancasila.</p> <p>Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap Media <i>Augmented Reality Book</i> “SUKA” yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media ini, saya ucapkan terimakasih.</p>

- 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 <i>Self-Instructional</i></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 Widayagiri Putri  
Pembimbing : Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)  
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 kesedian 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. 19900414202312054

## 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 Widaygiri 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 kesedian 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
<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>					
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.	✓			

<b>Aspek Media</b>					
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)



## 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 Widaygiri 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 kesedian 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
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
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		
<b>Aspek Materi</b>					
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			
<b>Aspek Media</b>					
1.	Media yang digunakan dapat menstimulasi kecerdasan intrapersonal peserta didik.		v		
2.	Media yang digunakan dapat memudahkan peserta didik.	v			

**C. Komentar/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 Widayagiri 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 kesedian 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
<b>Aspek Teks</b>					
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
<b>Aspek Gambar</b>					
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.	✓			
<b>Aspek Animasi</b>					
1.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media <i>augmented reality book</i> .		✓		
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks materi Pendidikan Pancasila.	✓			
<b>Aspek Audio</b>					
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. Komentar/Saran

1. Pada cover gunakan huruf yang polos seperti Tahoma, Arial, Helvetica 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 Widhyagiri 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 Widaygiri 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 kesedian 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 Penggerjaan**

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
<b>Aspek Tekstual</b>					
1.	Kesesuaian jenis dan ukuran teks.	✓			
2.	Kejelasan teks pada setiap pokok pembahasan.	✓			
<b>Aspek Gambar</b>					
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.	✓			
<b>Aspek Animasi</b>					
1.	Kualitas animasi 3D yang digunakan dalam media <i>augmented reality book</i> .	✓			
2.	Kesesuaian animasi dengan konteks materi Pendidikan Pancasila.		✓		
<b>Aspek Audio</b>					
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	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. Komentar/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 di urut, 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

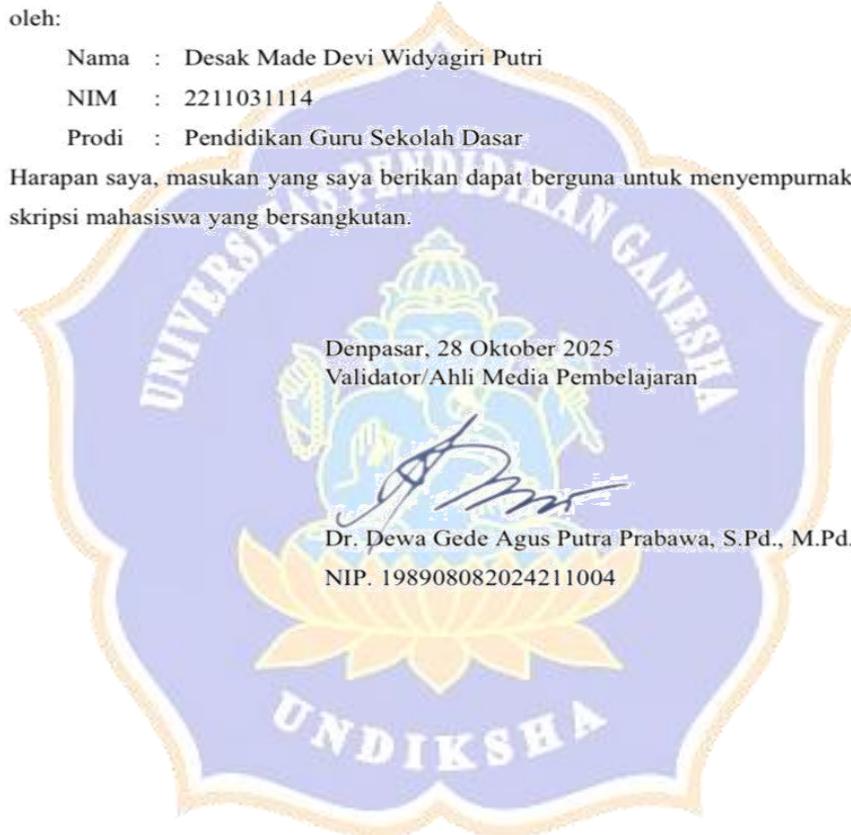
Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran dari media *augmented reality book* "SUKA" pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Media *Augmented Reality Book* "SUKA" Berbasis *Self-Instructional* Untuk Menstimulasi Kecerdasan Intrapersonal Kelas III Sekolah Dasar" yang disusun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



Lampiran 36 Daftar Hadir Uji Coba Perorangan

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	<u>Ni kadek Cindy Diana Tasya</u>	<u>C</u>
2.	<u>Ni Ikomang Nadya Yuliana Putri</u>	<u>Nu.</u>
3.	<u>inengah Daryl Dwijayana P</u>	<u>Daryl</u>

**DAFTAR HADIR SISWA  
UJI COBA PERORANGAN**

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

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	: Tengah Daryl Dwi Payana Putra
No. Absen	: 8
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 dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

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

**D. Komentar/Saran**

Mujia Sangat menyenangkan

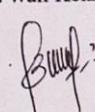
Klungkung, 1 November 2025  
 Siswa Kelas III

Daryl

I tengah Daryl Dwi Payana Putra

## Lampiran 38 Daftar Hadir Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Desak Made Sriindra Husuma Dewi	<i>Desy</i>
2.	Komang Adityasatriya Wiguna	<i>Go</i>
3.	Desak Agus Shri Devi Acharyanthy	<i>D.</i>
4.	Ni Putu Oktaviani Suandewi Pili	<i>Oktavia</i>
5.	Ni Kadek Ubhyuni Ratna Dewi	<i>Ubhyuni</i>
6.	Ni Komang Tri Ni Putri Puspita Dewi	<i>Puspita</i>
7.	Desak Ayu Nyoman Putri Jayantri	<i>Ditri</i>
8.	Ni Kadek Felindya	<i>Felindya</i>
9.	Ni Putu Adhistya Diana P	<i>Diana</i>

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 Sriindri Kusuma 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 dituliskan pada kolom yang telah disediakan.

**C. Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Media</b>					
1.	Kemewahan 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 kedalamannya materi.	✓			
4.	Ketepatan bahasa yang digunakan.	✓			
<b>Aspek Elemen Media</b>					
1.	Kelarutan eks 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.	✓			
<b>D. Komentar/Saran</b>					
Media sangat bagus ..... ..... .....					

Klungkung, 1 November 2025  
 Siswa Kelas III  
*Desak Made Sriindri Kusuma Dewi*

*Desak Made Sriindri Kusuma Dewi*

## Lampiran 40 Daftar Hadir Uji Instrumen

No	Nama Siswa	Kehadiran (✓)
1.	Anak Agung Istri Rai Arista P.	✓
2.	A.A istri Indra Aryani	✓
3.	Anak Agung Istri Maria Evi Sukesi	✓
4.	Anak Agung Kalyani Dewi	✓
5.	Desak Gek Nirania Sri	✓
6.	Desak Nyoman Herma Watih	✓
7.	Gede Natha Satya Lokeshwara	✓
8.	Kadek Agus Ditha Renatha	✓
9.	Kadek Agus Saputra	✓
10.	Kadek Angga Dipayana	✓
11.	Kadek Pandé Raditya	✓
12.	Kadek Riski Adinata	✓
13.	Made Adi Martana	✓
14.	Putu Doni Bagastya	✓
15.	Komang Armita Dewi	✓
16.	Ngakam Bayus Edhi Sastraawan	✓
17.	Ni Kadek Aya Mertha Nofia Lestari	✓
18.	Ni Kadek Karikati Sintya Dini	✓
19.	Ni Kadek Novianingsih	✓
20.	Ni Komang Lintu Gayatri	✓
21.	Ni Made Nandita Puspita Jayanti	✓

Klungkung, 3 November 2021  
 Guru Wali Kelas III,  
 Ni Kadek Susiani, S.Pd  
 NIP. 19810324 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)																																																																																																																																														
<p><b>A. Identitas Diri</b></p> <p>Nama : <u>Dekak Nuraini Hermin Wati</u>          No Absen : <u>6</u>          Kelas : <u>3</u></p> <p><b>B. Petunjuk Pengujian:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tulislah identitas pada tempat yang telah disediakan.</li> <li>2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.</li> <li>3. Nilailah diri anda berdasarkan kedisiplinan yang anda lakukan di sekolah dengan pertama kejuruhan.</li> <li>4. Beri tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia sesuai sikap anda berdasarkan skala berikut:</li> </ol> <table border="0" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>Sangat Baik</td> <td>: Jika kamu selalu melaksanakan hal tersebut.</td> </tr> <tr> <td>Baik</td> <td>: Jika kamu sering melaksanakan hal tersebut.</td> </tr> <tr> <td>Cukup</td> <td>: Jika kamu jarang melaksanakan hal tersebut</td> </tr> <tr> <td>Kurang</td> <td>: Jika kamu tidak pernah melaksanakan hal tersebut</td> </tr> </table>					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																																																																																																																																		
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 sudah kusewak tidak disanjak bermain oleh teman.		✓																																																																																																																																											
3.	Saya sudah bisa membaca dengan lancar.		✓																																																																																																																																											
4.	Saya belum bisa memulis dengan rapi.		✓																																																																																																																																											
5.	Saya merasa kesulitan ketika diganggu teman, tetapi saya memintu dengan baik-baik agar dia berhenti.		✓																																																																																																																																											
6.	Saya merasa senang dan percaya diri		✓																																																																																																																																											
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="padding: 5px;">dalam semua pelajaran di sekolah</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">Saya senang ketika diberi pujian oleh guru, dan saya mengucapkan terimakasih dengan sopan.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">8. Saya tidak berkata kasar saat marah.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">9. Saya tidak menangis atau marah berlebih saat emosi.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">10. Saya laungang mengerjakan tugas ketika guru selesai menjelaskan.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">11. Saya selalu berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">12. Saya tetap mendengarkan guru meskipun teman berbicara.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">13. Saya tetap fokus belajar meskipun ada teman yang berbicara.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">14. Saya marah ketika nilai saya jelek dan tidak mau belajar lagi.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">15. Saya bersikap menghargai pelajaran.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">16. Saya antisias menjawab pertanyaan dari guru.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">17. Saya bertemu dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">18. Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">19. Saya mau memperbaiki dan menulis ulang jawaban yang salah.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">20. Saya memperbaiki jawaban sesuai saran dari guru.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">21. Saya tahu kalau saya anak yang baik dan pintar di kelas.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">22. Saya tidak malu menjawab walau jawabannya belum tepat.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">23. Saya mengangkat tangan untuk menjawab pertanyaan dari guru.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">24. Saya tahu kelebihan dan kekurangan saya sebagai seorang siswa.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">25. Saya memiliki mengerjakan tugas sendiri tanpa melihat teman.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">26. Saya berani mengangkat tangan pertama tanpa menunggu teman.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">27. Saya tetap menyampaikan pendapat meskipun berbeda dengan teman.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">28. Saya tetap memilih jawaban saya sendiri</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center; padding-top: 10px;"> </td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center; padding-top: 10px;"> <p>Klungkung, 2 November 2025 Siswa, </p> </td> </tr> <tr> <td colspan="7" style="text-align: center; padding-top: 10px;"> <p><u>Dekak Nuraini Hermin Wati</u></p> </td> </tr> </tbody> </table>							dalam semua pelajaran di sekolah					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 berlebih saat emosi.	✓				10. Saya laungang 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 teman yang berbicara.	✓				14. Saya marah ketika nilai saya jelek dan tidak mau belajar lagi.	✓				15. Saya bersikap menghargai pelajaran.	✓				16. Saya antisias menjawab pertanyaan dari guru.	✓				17. Saya bertemu dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.	✓				18. Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.	✓				19. Saya mau memperbaiki dan menulis ulang 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 memiliki 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	✓											<p>Klungkung, 2 November 2025 Siswa, </p>							<p><u>Dekak Nuraini Hermin Wati</u></p>						
dalam semua pelajaran di sekolah																																																																																																																																														
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 berlebih saat emosi.	✓																																																																																																																																													
10. Saya laungang 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 teman yang berbicara.	✓																																																																																																																																													
14. Saya marah ketika nilai saya jelek dan tidak mau belajar lagi.	✓																																																																																																																																													
15. Saya bersikap menghargai pelajaran.	✓																																																																																																																																													
16. Saya antisias menjawab pertanyaan dari guru.	✓																																																																																																																																													
17. Saya bertemu dengan guru saat kesulitan agar bisa menyelesaikan tugas.	✓																																																																																																																																													
18. Saya tidak mengeluh saat mengerjakan tugas.	✓																																																																																																																																													
19. Saya mau memperbaiki dan menulis ulang 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 memiliki 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	✓																																																																																																																																													
<p>Klungkung, 2 November 2025 Siswa, </p>																																																																																																																																														
<p><u>Dekak Nuraini Hermin Wati</u></p>																																																																																																																																														

## Lampiran 42 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

2

Keterangan

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 Pengerajan:**

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 lagi.				
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 javantri	✓
2.	Desah Ayu Shri Devi Acharyanti	✓
3.	Desak Made sriindra Husuma Dewi	✓
4.	DeNeG de Adi Putra	✓
5.	I kadek agus yoga Saputra	✓
6.	I Ketut wira wiwana	✓
7.	I komang aditya safriyawiguna	✓
8.	i Mengah Daryi Dwipayana Putra	✓
9.	Komang Deqlestari Dewi	✓
10.	Ni kadek Cindy diana tasya	✓
11.	Ni kadek Felindya	✓
12.	Ni kadek Putri maharani	✓
13.	Ni kadek Ulahyini Ratna Dewi	✓
14.	Ni komeng cantika sari	✓
15.	Ni komang nadya yunita putri	✓
16.	Ni Komang tri Ami Puspita Dewi	✓
17.	Ni Pt adhistya diana Putri	✓
18.	Ni Putu Oktaviani Swandewi Putri	✓
19.	Dewo ayu dan ayana Putri	✓

Klungkung, 7 November 2025  
Guru Wali Kelas III,

  
Ni Kadek 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	: Iko Mahesa Pratista Dewi.....	$\frac{48}{120} \times 100$ <span style="font-size: 2em;">(40)</span>
No Absen	: 9.....	
Kelas	: 3.....	

**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 puji 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,

KoMang Regicitrat, PGwi.....

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	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	3	2	3	2	3	2	3	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	1	75	120	62,5		
5	I Kadek Agus Yoga Saputra	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	4	3	3	2	2	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	1	2	2	1	2	2	1	2	1	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	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	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	2	3	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	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	3	2	3	3	3	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	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	2	3	2	3	2	3	3	3	2	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	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	2	3	2	2	3	2	3	1	3	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 javantri	✓
2.	Desak Ayu Shri Devi Acharyanti	✓
3.	Desak Made Sriindra Kusuma Dewi	✓
4.	Desak We Gde Adi Putra	✓
5.	I Kadek Agus Yoga Saputra	✓
6.	I Ketut Wika Adiguna	✓
7.	I Komang Mitya Santriya Wiguna	✓
8.	I Nengah Daryati Dwipayana Putra	✓
9.	I Komang Delestari Dewi	✓
10.	Ni Kadek Cindy Diana Fasya	✓
11.	Ni Kadek Felininda	✓
12.	Ni Kadek Putri Maharani	✓
13.	Ni Kadek Wahyuni Ratni Dewi	✓
14.	Ni Komang Cantika Sari	✓
15.	Ni Komang Ngayah Widiana Putri	✓
16.	Ni Yenny Tri Aji Puseita Dewi	✓
17.	Ni PT Adhistya Diana Putri	✓
18.	Ni Putu Oktaviani Swandemi Putri	✓
19.	Dewa Ayudianayana 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 : T. Nyangah Daryati Dwipatama 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 DWIPAYANA 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	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	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	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	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	4	2	3	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	3	100	120	83.33333		
8	I Nengah Daryl Dwipayana Putra	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	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	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	104	120	86.66667	
10	Ni Kadek Cindy Diana Tasya	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	112	120	93.33333	
11	Ni Kadek Felindya	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	104	120	86.66667	
12	Ni Kadek Putri Maharanı	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	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	4	3	3	4	3	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	4	3	3	4	4	4	4	3	3	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	4	4	4	3	4	3	4	4	4	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	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	107	120	89.16667	
17	Ni Putu Adhistya Diana Putri	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	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	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	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	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	98	120	81.66667		



Lampiran 50 Tabel *Shapiro Wilk*

$n \setminus P$	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	0.985	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	$a_i$	$(X_{n-i+1} - X_i)$	$a_i (X_{n-i+1} - X_i)$		
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						
<b>Jumlah</b>		<b>1165</b>	<b>D</b>	<b>1879.61</b>						
$\bar{X}$		61.32								

$\frac{1}{D}$	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*

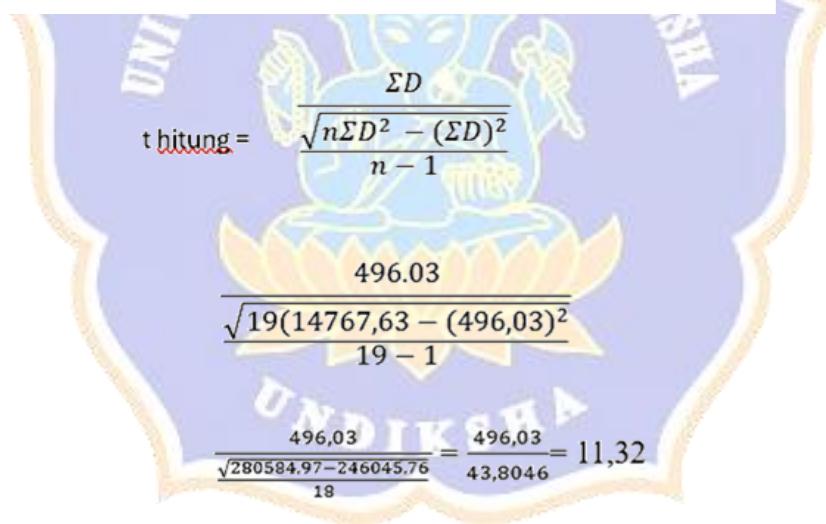
No	Absen	$X_i$	$X_i - \bar{X}$	$(X_i - \bar{X})^2$	i	ai	$(X_{n-i+1} - X_i)$	$ai(X_{n-i+1} - X_i)$
1	12	78.3	-8.95	80.08	1	0.4808	95	78.3 16.7 8.02936
2	5	78.3	-8.95	80.08	2	0.3232	93.3	78.3 15 4.848
3	19	81.6	-5.65	31.91	3	0.2561	93.3	81.6 11.7 2.99637
4	7	81.6	-5.65	31.91	4	0.2059	92.5	81.6 10.9 2.24431
5	13	83.3	-3.95	15.59	5	0.1641	92.5	83.3 9.2 1.50972
6	2	85	-2.25	5.06	6	0.1271	91.6	85 6.6 0.83886
7	6	85	-2.25	5.06	7	0.0932	90.83	85 5.83 0.543356
8	18	85	-2.25	5.06	8	0.0612	89.1	85 4.1 0.25092
9	11	86.6	-0.65	0.42	9	0.0303	88.3	86.6 1.7 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				
<b>Jumlah</b>		<b>1657.73</b>	<b>D</b>	<b>480.34</b>				
<b><math>\bar{X}</math></b>		<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	Pre - test (X <sub>1</sub> )	Post - test (X <sub>2</sub> )	D = X <sub>1</sub> - X <sub>2</sub>	D <sup>2</sup>
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



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

$$496.03$$

$$\frac{\sqrt{19(14767,63 - (496,03)^2)}}{19 - 1}$$

$$\frac{496,03}{\sqrt{280584,97 - 246045,76}} = \frac{496,03}{43,8046} = 11,32$$

Lampiran 54 Dokumentasi Penelitian



Gambar 1

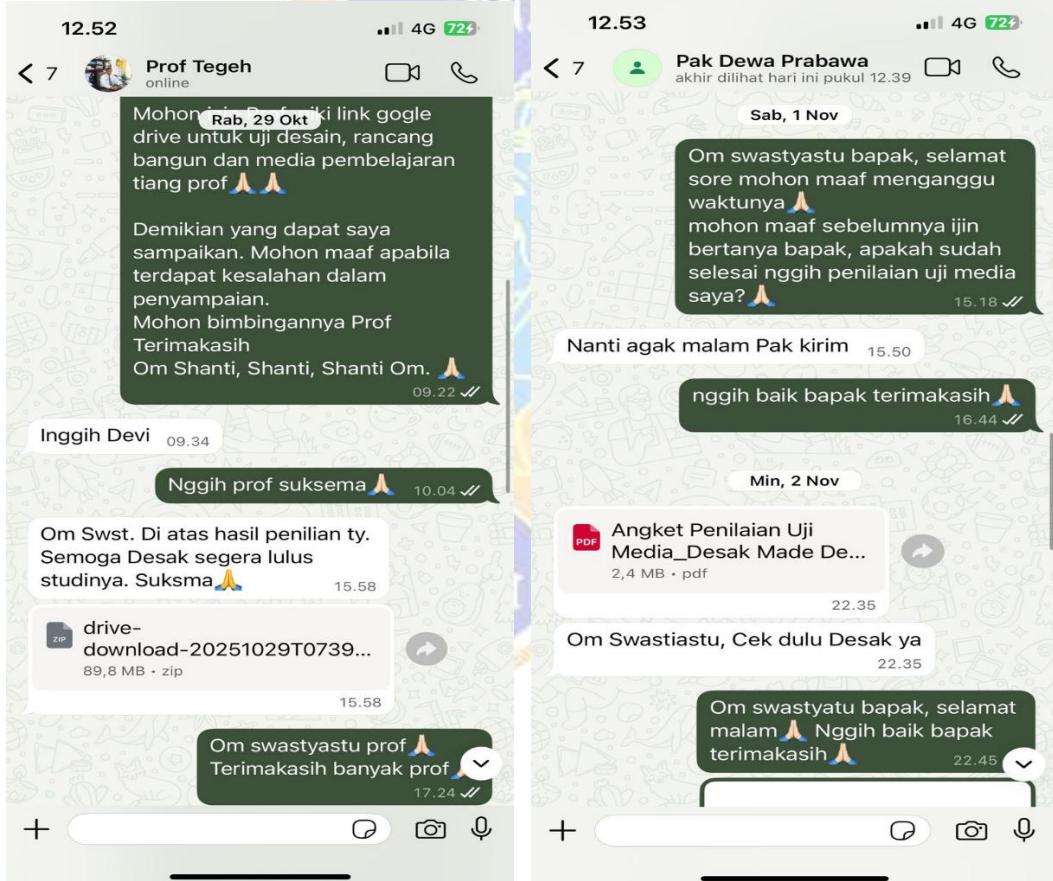
Penyerahan surat izin observasi kepada kepala sekolah, wawancara dengan guru wali kelas III dan observasi pada proses pembelajaran



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 Pengimplementasiam 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.