



LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Persetujuan Ujian Skripsi

**LEMBAR PERSETUJUAN SEMINAR SKRIPSI
PENELITIAN**

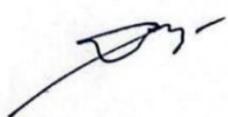
Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd
NIP. 198303022006041001



I Kadek Edi Yudiana, M.Pd
NIP. 198410082024211001

Lampiran 2. Surat - Surat 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 : 13680/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 Oktober 2025
 Lampiran : -
 Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
 Kepala SD Negeri 2 Jinengdalem
 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 : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 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 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



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 JINENGALEM**

*Alamat : Banjar Dinas Gambang, Desa Jinengdalem, Kec/Kab.Buleleng-Bali
Email: jinengdalem2@gmail.com*



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/1689/SDN2JDLM/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Jinengdalem, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali dengan ini menyatakan :

Nama	:	Ni Luh Widya Ayodya Putri
NIM	:	2211031192
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Prodi	:	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa yang bersangkutan memang benar telah melakukan observasi dan pengumpulan data di SD Negeri 2 Jinengdalem sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

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

Singaraja, 29 Oktober 2025
Kepala SD Negeri 2 Jinengdalem

Kadek Juni Suryawan, S.Pd
NIP: 198806052015031004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
 Laman : <https://fip.undiksha.ac.id> Surel : fip@undiksha.ac.id

Nomor : 5139/UN48.10.6/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 11 April 2025

Yth.
 Kepala Sekolah SD Negeri 2 Jineng Dalem,
 Kepala Sekolah SD Negeri 3 Jineng Dalem,
 Kepala Sekolah SD Negeri 1 Alasangker,
 Kepala Sekolah SD Negeri 2 Alasangker,
 Kepala Sekolah SD Negeri 3 Alasangker
 di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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



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



Fakultas Ilmu Pendidikan



fipundiksha



FIP Undiksha



0877 8811 6905



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 JINENGDALEM

*Alamat : Banjar Dinas Gambang, Desa Jinengdalem, Kec/Kab.Buleleng-Bali
 Email: jinengdalem2@gmail.com*



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/1636/SDN2JDLM/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Jinengdalem, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali dengan ini menyatakan :

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa yang bersangkutan memang benar telah melakukan observasi dan pengumpulan data tahap kedua di SD Negeri 2 Jinengdalem sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

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





SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.7/378/SDN3JD/IV/2025

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SD Negeri 3 Jinengdalem, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali, dengan ini menerangkan :

Nama : Ni Luh Widya Ayoda Putri
 NIM : 2211031192
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Memang benar yang tersebut diatas telah melaksanakan Observasi dan Pengumpulan Data di SD Negeri 3 Jinengdalem sebagai syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 April 2025
Kepala SD Negeri 3 Jinengdalem





SURAT KETERANGAN

NOMOR SURAT : 2061/012/SDN!ASLK/III/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini, kepada SD Negeri 1 Alasangker
menerangkan dengan sebenarnya bahwa mahasiswa atas nama :

No	Nama	NIM	Program Studi
1	Ni Luh Widya Ayodya Putri	2211031192	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar yang bersangkutan telah melaksanakan kegiatan observasi dan penelitian di SD Negeri 1 Alasangker untuk melengkapi syarat – syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



|



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 ALASANGKER

Banjar Dinas Alasangker Desa Alasangker Kecamatan Buleleng, Kode Pos 81119
Email: SDN2Alasangker@gmail.com, Website: <https://sdn2alasangker.sch.id>



SURAT KETERANGAN
NO: 400.3.5/023/K/sdn2alsk/IV/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 2 Alasangker, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Propinsi Bali dengan ini menerangkan :

Nama	:	Ni Luh Widya Ayodya Putri
NIM	:	2211031192
Jurusan	:	Pendidikan Dasar
Prodi	:	Ilmu Pendidikan

Bahwa yang bersangkutan Memang benar telah melakukan observasi dan pengumpulan data di SD Negeri 2 Alasangker sebagai syarat perkuliahan mata kuliah skripsi di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

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

Singaraja, 12 April 2025
Kepala SD Negeri 2 Alasangker

Nyoman Santika, S.Pd.SD
NIP. 19680101 198804 1 005



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 ALASANGKER
Alamat : Banjar Dinas Juwuk Manis, Desa Alasangker, Kec./Kab. Buleleng



SURAT KETERANGAN
 Nomor : 045.2/402/Pendas/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 3 Alasangker, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali dengan ini menerangkan :

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Bahwa yang bersangkutan memang benar telah melakukan observasi dan pengumpulan data di SD Negeri 3 Alasangker sebagai syarat perkuliahan mata kuliah seminar proposal di Fakultas Ilmu Pendidikan Undiksha Singaraja.

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

Alasangker, 14 April 2025
 Kepala SDN 3 Alasangker


Nyoman Suarmika, S.Pd.SD
 NIP. 197407182005011011

NO	PERTANYAAN
1	Kurikulum apa yang digunakan di sekolah Bapak/Ibu?
2	Selama proses mengajar di sekolah ini, kendala apa saja yang Bapak/Ibu hadapi? Selain itu, bagaimana karakteristik siswa di sekolah ini, khususnya siswa kelas III SD, dari segi minat belajar?
3	Metode pembelajaran apa saja yang biasa Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran di kelas?
4	Berdasarkan hasil pengamatan Bapak/Ibu selama proses pembelajaran, bagaimana tingkat minat baca siswa di kelas? Apakah siswa terlihat antusias ketika membaca materi pelajaran?
5	Apakah di sekolah ini tersedia fasilitas yang dapat digunakan oleh siswa dan guru untuk mengakses media pembelajaran digital, seperti komputer, tablet, <i>chromebook</i> atau koneksi internet?
6	Apakah materi yang Bapak/Ibu ajarkan selama ini didukung oleh media pembelajaran yang sesuai? Jika ya, media apa saja yang biasanya digunakan untuk mendukung penyampaian materi tersebut?
7	Menurut Bapak/Ibu, apakah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dapat membantu menstimulasi minat baca siswa
8	Apakah Bapak/Ibu pernah melibatkan unsur budaya atau kearifan lokal dalam proses pembelajaran di kelas? Jika pernah, bagaimana respon siswa terhadap hal tersebut?
9	Menurut Bapak/Ibu, apakah mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar siswa, agar lebih kontekstual dan unik, dapat membantu menstimulasi minat baca siswa?
10	Apakah Bapak/Ibu setuju jika media pembelajaran digital dikembangkan dengan materi yang disesuaikan dengan lingkungan sekitar siswa, seperti budaya Bali, untuk menarik minat siswa dalam membaca?
11	Media digital seperti apa yang Bapak/Ibu harapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah? Apa harapan Bapak/Ibu terhadap pengembangan media digital tersebut dalam meningkatkan minat baca?



**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 : 12047/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 September 2025
 Lampiran : -
 Hal : Uji Judges

Yth.
 Dr. Ni Ketut Desia Tristantari, 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 : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 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.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
 NIP. 198408202012121004



Catatan :
 • UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 • Dokumen ini ter tandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BerE
 • Surat ini dapat dibuktikan keseliusnya dengan menggunakan qr code yang telah tersedia



**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 : 12046/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 September 2025
 Lampiran : -
 Hal : Uji Judges

Yth.
 Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., 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 : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM 2211031192
 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.

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
 NIP. 198408202012121004

Catatan :

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



**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 : 12656/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 03 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 memberiikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
 NIP. 198408202012121004



Catatan :

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



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 : 12657/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 03 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 : Ni Luh Widya Ayodya Putri
NIM 2211031192
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 IT 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

**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 : 12658/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 03 Oktober 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
 Ni Wayan Eka Widiastini, 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 memberiikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 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. 198408202012121004



Catatan :

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

**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 : 12659/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 03 Oktober 2025
 Lampiran : -
 Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
 I Putu Kusuma Wardana, 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 memberiikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Widya Ayodya Putri
 NIM : 2211031192
 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. 198408202012121004



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

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI “*MEGOAK-GOAKKAN*” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “*Megoak-goakkan*” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “*Megoak-goakkan*” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu audio dan teks, visual, animasi, video, pengoperasian media.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “*Megoak-goakkan*” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	

A. Audio dan Teks						
1	Teks pada balon percakapan dalam media Sikola mudah dibaca dan tidak menimbulkan salah tafsir.					
2	Pokok bahasan yang ditampilkan dalam teks balon sesuai dengan isi materi yang diajarkan.					
3	Narasi suara dalam media Sikola terdengar jelas tanpa adanya gangguan noise.					
4	Volume audio dapat diatur sesuai kebutuhan siswa agar mudah dipahami.					
B. Visual						
5	Ilustrasi dalam media Sikola menampilkan tradisi permainan “Megoak-goakkan” dengan detail yang tepat.					
6	Karakter dan latar gambar disesuaikan dengan budaya Bali agar anak mengenal tradisi lokal.					
7	Warna yang digunakan dalam ilustrasi media Sikola serasi dan menarik perhatian siswa.					
8	Perpaduan warna tidak menimbulkan kesan membingungkan bagi siswa saat membaca komik.					
9	Gambar yang disajikan dalam media Sikola mampu menarik minat siswa untuk membaca.					
10	Penyajian gambar sesuai dengan karakteristik usia anak SD, tidak terlalu rumit atau abstrak.					
C. Animasi						
11	Terdapat animasi <i>augmented reality</i> dalam media komik.					

12	Animasi menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.					
13	Animasi berjalan dengan halus tanpa hambatan saat diakses melalui perangkat siswa.					
14	Kualitas visual animasi jelas dan tidak pecah ketika diperbesar di layar perangkat.					
D. Video						
15	Video AR yang muncul mendukung penjelasan materi keragaman budaya.					
16	Isi video relevan dengan tema “berbeda itu indah” yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.					
17	Narasi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan pemahaman siswa SD.					
18	Narasi disampaikan dengan runut sesuai alur cerita dalam media Sikola.					
E. Pengoperasian Media						
19	Media Sikola dapat dioperasikan siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.					
20	Fitur navigasi media mudah dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan.					
21	Media Sikola dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, dan smartphone.					
22	Proses membuka dan menjalankan media tidak membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

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

E. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,



**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu kurikulum, materi, kebahasaan, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:
4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	

11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar (EYD/PUEBI).				
12	Bahasa konsisten dalam penggunaan istilah untuk memudahkan siswa memahami konsep.				
13	Kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.				
14	Narasi dan dialog dalam media menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab bagi siswa.				

D. Evaluasi

15	Soal latihan yang disediakan sesuai dengan materi keragaman budaya pada media.				
16	Pertanyaan yang diberikan mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik.				
17	Soal yang dibuat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang perbedaan budaya.				
18	Soal evaluasi dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sehari-hari.				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

E. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) : lingkari salah satu

Singaraja, 8 Oktober 2025

Nama

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas desain yang sedang dikembangkan dari ahli desain instruksional.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu strategi, pembelajaran, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Perencanaan Instruksional						
1	Cerita, tokoh, dan bahasa yang digunakan dalam komik sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa.					
2	Isi cerita menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.					
3	Instruksi dalam komik jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.					
4	Petunjuk belajar membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran.					
5	Setiap bagian cerita mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.					
6	Nilai-nilai pendidikan tersampaikan secara alami dan jelas melalui alur cerita.					
B. Penyajian Konten Pembelajaran						
7	Alur cerita disusun dari mudah ke kompleks sehingga mudah dipahami siswa.					
8	Perpindahan antar panel dan halaman jelas dan tidak membingungkan.					
9	Cerita dan karakter komik mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa.					
10	Visual dan teks yang menarik membuat siswa bersemangat membaca.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *) : *lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,



**LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
1	Warna yang digunakan pada media Sikola terlihat serasi dan					

	menarik minat siswa untuk membaca.					
2	Kombinasi warna pada tampilan media sesuai sehingga menarik perhatian siswa.					
3	Gambar yang ditampilkan jelas dan membuat materi lebih menarik.					
4	Penyajian gambar mendukung pemahaman isi materi secara efektif.					
5	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan unsur tradisi lokal dan terlihat menarik.					
6	Terdapat penggunaan fitur <i>augmented reality</i> membuat ilustrasi lebih interaktif.					
7	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.					
8	Narasi dalam video memiliki intonasi yang tepat dan membantu pemahaman materi.					
B. Materi						
9	Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan jelas.					
10	Informasi dalam materi mudah dipahami oleh siswa pada berbagai tingkat kemampuan.					
11	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.					
12	Konten materi membantu siswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.					
C. Kebahasaan						
13	Bahasa yang digunakan konsisten dan sesuai dengan kaidah penulisan.					
14	Teks disusun menggunakan tata bahasa yang benar dan mudah dimengerti.					

15	Kalimat dalam materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas.					
16	Istilah-istilah yang digunakan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.					
D. Pengoperasian Media						
17	Terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan siswa untuk mengakses media sikola.					
18	Navigasi pada media jelas dan memudahkan pengguna dalam mengakses materi.					
19	Materi yang disajikan memberikan manfaat nyata dalam pembelajaran terutama dalam menstimulasi minat baca siswa.					
20	Tampilan dan penyajian materi mampu menstimulasi minat baca siswa.					



Singaraja, 12 November 2025

**LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Tampilan						
1	Warna pada ilustrasi Sikola dipadukan secara serasi sehingga nyaman dilihat.					

2	Kombinasi warna tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa saat membaca komik.				
3	Gambar karakter dan latar cerita ditampilkan dengan detail yang menarik minat baca siswa.				
4	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan usia anak SD, tidak terlalu rumit maupun abstrak.				
5	Ilustrasi menggambarkan tradisi permainan Megoak-goakkan secara tepat.				
6	Elemen tradisi lokal ditampilkan dalam bentuk AR agar siswa lebih mudah memahami budaya.				
7	Video dalam media Sikola dilengkapi dengan <i>augmented reality</i> .				
8	Animasi memperjelas adegan cerita dan membantu pemahaman siswa terhadap materi.				
9	Narasi dalam video terdengar jelas.				
10	Volume suara seimbang dengan efek musik sehingga mudah dipahami siswa.				
B. Materi					
11	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.				
12	Isi materi disertai ilustrasi pendukung untuk mempermudah pemahaman siswa.				
13	Materi mendukung siswa memahami keragaman budaya sesuai capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila.				
14	Isi materi relevan dengan tujuan pembelajaran yaitu menumbuhkan sikap menghargai perbedaan.				
C. Pengoperasian Media					

15	Media Sikola dapat digunakan siswa tanpa memerlukan pendampingan guru secara intensif.				
16	Petunjuk media jelas dan sederhana sehingga mudah dioperasikan siswa.				
17	Media Sikola dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, atau smartphone.				
18	Proses membuka media tidak membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan di kelas.				
19	Materi dalam media disusun menarik sehingga siswa terdorong untuk membaca sampai selesai.				
20	Isi media bermanfaat dalam mengenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sambil meningkatkan ketertarikan membaca.				



Singaraja, 12 November 2025

Siswa,

LEMBAR KUESIONER MINAT BACA SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY*
BERBASIS TRADISI “MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Identitas Siswa

Nama :
 No Absen :
 Kelas :
 Nama Sekolah :

B. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui minat baca siswa.

C. Petunjuk

1. Bacalah pernyataan di bawah dengan seksama.
2. Berikan penilaian terhadap butir-butir yang dinilai pada lembar validasi dengan mencentang (✓) pada kolom yang sudah disediakan.

Keterangan:

4 = Sangat Setuju (SS)	2 = Tidak Setuju (TS)
3 = Setuju (S)	1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

D. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Rasa Ingin Tahu Terhadap Bahan Bacaan						
1	Saya senang membaca untuk mengetahui hal-hal baru.					
2	Saya ingin tahu cerita dalam buku meskipun belum pernah membacanya.					
3	Saya ingin segera melanjutkan membaca untuk tahu bagaimana akhir cerita atau isi bacaan selanjutnya.					
4	Rasa penasaran membuat saya mencari buku atau bacaan baru.					

B. Keterlibatan Membaca						
5	Saya bisa betah membaca dalam waktu lama jika bukunya menarik.					
6	Bagi saya lebih baik mengisi waktu luang dengan membaca daripada bermain					
7	Ketika membaca, saya bisa membayangkan ceritanya.					
8	Saya merasa seolah-olah ikut berada di dalam cerita saat membaca.					
C. Efikasi Diri Membaca						
9	Saya yakin bisa memahami isi buku yang saya baca sendiri.					
10	Saya percaya mampu menyelesaikan bacaan meskipun panjang atau sulit.					
11	Saya mampu menjelaskan isi bacaan kepada orang lain setelah membacanya.					
12	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata saya sendiri.					
D. Nilai Membaca						
13	Saya merasa membaca itu kegiatan yang bermanfaat.					
14	Pengetahuan yang saya dapat lebih banyak dari membaca					
15	Saya membaca karena membaca itu penting untuk masa depan saya.					
16	Sebagai siswa sekolah dasar, saya harus rajin membaca					

Singaraja, 12 November 2025

Siswa,

Lampiran 4. Hasil Uji Validitas *Judges I* dan *Judges II***Judges I. Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd.**

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" *AUGMENTED REALITY*
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Audio dan Teks				
1	Teks pada balon percakapan dalam media Sikola mudah dibaca dan tidak menimbulkan salah tafsir.	✓		
2	Pokok bahasan yang ditampilkan dalam teks balon sesuai dengan isi materi yang diajarkan.	✓		
3	Narasi suara dalam media Sikola terdengar jelas tanpa adanya gangguan noise.	✓		
4	Volume audio dapat diatur sesuai kebutuhan siswa agar mudah dipahami.	✓		

B. Visual				
5	Ilustrasi dalam media Sikola menampilkan tradisi permainan "Megoak-goakan" dengan detail yang tepat.	✓		
6	Karakter dan latar gambar disesuaikan dengan budaya Bali agar anak mengenal tradisi lokal.	✓		
7	Warna yang digunakan dalam ilustrasi media Sikola serasi dan menarik perhatian siswa.	✓		
8	Perpaduan warna tidak menimbulkan kesan membingungkan bagi siswa saat membaca komik.	✓		
9	Gambar yang disajikan dalam media Sikola mampu menarik minat siswa untuk membaca.	✓		
10	Penyajian gambar sesuai dengan karakteristik usia anak SD, tidak terlalu rumit atau abstrak.	✓		
C. Animasi				
11	Terdapat animasi <i>augmented reality</i> dalam media komik.	✓		
12	Animasi menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.	✓		
13	Animasi berjalan dengan halus tanpa hambatan saat diakses melalui perangkat siswa.	✓		

14	Kualitas visual animasi jelas dan tidak pecah ketika diperbesar di layar perangkat.	✓		
D. Video				
15	Video AR yang muncul mendukung penjelasan materi keragaman budaya.	✓		
16	Isi video relevan dengan tema “berbeda itu indah” yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.	✓		
17	Narasi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan pemahaman siswa SD.	✓		
18	Narasi disampaikan dengan runtut sesuai alur cerita dalam media Sikola.	✓		
E. Pengoperasian Media				
19	Media Sikola dapat dioperasikan siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.	✓		
20	Fitur navigasi media mudah dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan.	✓		
21	Media Sikola dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, dan smartphone.	✓		
22	Proses membuka dan menjalankan media tidak	✓		

	membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan.			
--	--	--	--	--

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kurikulum				
1	Materi dalam media Sikola sesuai dengan capaian pembelajaran PPKn kelas III tentang keragaman budaya.	✓		
2	Isi komik mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam menghargai perbedaan.	✓		
3	Materi pada media Sikola membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah hal yang indah.	✓		
4	Tujuan pembelajaran tentang penguatan sikap toleransi tercermin dalam isi media.	✓		

B. Materi				
5	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.	✓		
6	Kedalaman materi cukup, tidak terlalu singkat maupun terlalu rumit untuk tingkat SD.	✓		
7	Media Sikola menampilkan tradisi permainan Megoak-goakkan sebagai budaya lokal Bali.	✓		
8	Materi menghubungkan permainan tradisional dengan nilai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
9	Ilustrasi visual membantu siswa memahami isi materi dengan baik.	✓		
10	Penyajian materi secara bertahap mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran.	✓		
C. Kebahasaan				
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar (EYD/PUEBI).	✓		
12	Bahasa konsisten dalam penggunaan istilah untuk memudahkan siswa memahami konsep.	✓		
13	Kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.	✓		

14	Narasi dan dialog dalam media menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab bagi siswa.	✓		
D. Evaluasi				
15	Soal latihan yang disediakan sesuai dengan materi keragaman budaya pada media.	✓		
16	Pertanyaan yang diberikan mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik.	✓		
17	Soal yang dibuat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang perbedaan budaya.	✓		
18	Soal evaluasi dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sehari-hari.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" "AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Perencanaan Instruksional				
1	Cerita, tokoh, dan bahasa yang digunakan dalam komik sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa.	✓		
2	Isi cerita menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
3	Instruksi dalam komik jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓		
4	Petunjuk belajar membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran.	✓		

5	Setiap bagian cerita mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓		
6	Nilai-nilai pendidikan tersampaikan secara alami dan jelas melalui alur cerita.	✓		
B. Penyajian Konten Pembelajaran				
7	Alur cerita disusun dari mudah ke kompleks sehingga mudah dipahami siswa.	✓		
8	Perpindahan antar panel dan halaman jelas dan tidak membingungkan.	✓		
9	Cerita dan karakter komik mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
10	Visual dan teks yang menarik membuat siswa bersemangat membaca.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *): lingkari salah satu

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA “SIKOLA” AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI “MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
1	Warna yang digunakan pada media Sikola terlihat serasi dan menarik minat siswa untuk membaca.	✓		
2	Kombinasi warna pada tampilan media sesuai sehingga menarik perhatian siswa.	✓		
3	Gambar yang ditampilkan jelas dan membuat materi lebih menarik.	✓		
4	Penyajian gambar mendukung pemahaman isi materi secara efektif.	✓		

5	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan unsur tradisi lokal dan terlihat menarik.	✓		
6	Terdapat penggunaan fitur <i>augmented reality</i> membuat ilustrasi lebih interaktif.	✓		
7	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.	✓		
8	Narasi dalam video memiliki intonasi yang tepat dan membantu pemahaman materi.	✓		
B. Materi				
9	Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan jelas.	✓		
10	Informasi dalam materi mudah dipahami oleh siswa pada berbagai tingkat kemampuan.	✓		
11	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	✓		
12	Konten materi membantu siswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
C. Kebahasaan				
13	Bahasa yang digunakan konsisten dan sesuai dengan kaidah penulisan.	✓		
14	Teks disusun menggunakan tata bahasa yang benar dan mudah dimengerti.	✓		

15	Kalimat dalam materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas.	✓		
16	Istilah-istilah yang digunakan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓		
D. Pengoperasian Media				
17	Terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan siswa untuk mengakses media sikola.	✓		
18	Navigasi pada media jelas dan memudahkan pengguna dalam mengakses materi.	✓		
19	Materi yang disajikan memberikan manfaat nyata dalam pembelajaran terutama dalam menstimulasi minat baca siswa.	✓		
20	Tampilan dan penyajian materi mampu menstimulasi minat baca siswa.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

- (1) Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan

*): lingkari salah satu

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" "AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
1	Warna pada ilustrasi Sikola dipadukan secara serasi sehingga nyaman dilihat.	✓		
2	Kombinasi warna tidak menimbulkan kebingungan bagi siswa saat membaca komik.	✓		
3	Gambar karakter dan latar cerita ditampilkan dengan detail yang menarik minat baca siswa.	✓		
4	Ilustrasi yang disajikan sesuai dengan usia anak SD, tidak terlalu rumit maupun abstrak.	✓		
5	Ilustrasi menggambarkan tradisi permainan Megoak-goakkan secara tepat.	✓		

6	Elemen tradisi lokal ditampilkan dalam bentuk AR agar siswa lebih mudah memahami budaya.	✓		
7	Video dalam media Sikola dilengkapi dengan <i>augmented reality</i> .	✓		
8	Animasi memperjelas adegan cerita dan membantu pemahaman siswa terhadap materi.	✓		
9	Narasi dalam video terdengar jelas.	✓		
10	Volume suara seimbang dengan efek musik sehingga mudah dipahami siswa.	✓		
B. Materi				
11	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.	✓		
12	Isi materi disertai ilustrasi pendukung untuk mempermudah pemahaman siswa.	✓		
13	Materi mendukung siswa memahami keragaman budaya sesuai capaian pembelajaran PPKn.	✓		
14	Isi materi relevan dengan tujuan pembelajaran yaitu menumbuhkan sikap menghargai perbedaan.	✓		
C. Pengoperasian Media				
15	Media Sikola dapat digunakan siswa tanpa memerlukan pendampingan guru secara intensif.	✓		

16	Petunjuk media jelas dan sederhana sehingga mudah dioperasikan siswa.	✓		
17	Media Sikola dapat dijalankan melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, atau smartphone.	✓		
18	Proses membuka media tidak membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan di kelas.	✓		
19	Materi dalam media disusun menarik sehingga siswa terdorong untuk membaca sampai selesai.	✓		
20	Isi media bermanfaat dalam mengenalkan nilai-nilai budaya lokal kepada siswa sambil meningkatkan ketertarikan membaca.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS EFektivitas minat baca
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi minat baca
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Rasa ingin tahu terhadap bahan bacaan				
1	Saya senang membaca untuk mengetahui hal-hal baru.	✓		
2	Saya ingin tahu cerita dalam buku meskipun belum pernah membacanya.	✓		
3	Saya ingin segera melanjutkan membaca untuk tahu bagaimana akhir cerita atau isi bacaan selanjutnya.	✓		
4	Rasa penasaran membuat saya mencari buku atau bacaan baru.	✓		
B. Keterlibatan membaca				
5	Saya bisa betah membaca dalam waktu lama jika bukunya menarik.	✓		

6	Bagi saya lebih baik mengisi waktu luang dengan membaca daripada bermain	✓		
7	Ketika membaca, saya bisa membayangkan ceritanya.	✓		
8	Saya merasa seolah-olah ikut berada di dalam cerita saat membaca.	✓		
C. Efikasi diri membaca				
9	Saya yakin bisa memahami isi buku yang saya baca sendiri.	✓		
10	Saya percaya mampu menyelesaikan bacaan meskipun panjang atau sulit.	✓		
11	Saya mampu menjelaskan isi bacaan kepada orang lain setelah membacanya.	✓		
12	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata saya sendiri.	✓		
D. Nilai Membaca				
13	Saya merasa membaca itu kegiatan yang bermanfaat.	✓		
14	Pengetahuan yang saya dapat lebih banyak dari membaca	✓		
15	Saya membaca karena membaca itu penting untuk masa depan saya.	✓		
16	Sebagai siswa sekolah dasar, saya harus rajin membaca	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 23 September 2025

Judges,



Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd.

NIR. 1973122320210502362

Judges II. Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (/) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Audio dan Teks				
1	Teks pada balon percakapan dalam media Sikola mudah dibaca dan tidak menimbulkan salah tafsir.	✓		
2	Pokok bahasan yang ditampilkan dalam teks balon sesuai dengan isi materi yang diajarkan.	✓		
3	Narasi suara dalam media Sikola terdengar jelas tanpa adanya gangguan(noise)	✓		
4	Volume audio dapat diatur sesuai kebutuhan siswa agar mudah dipahami.	✓		

B. Visual				
5	Ilustrasi dalam media Sikola menampilkan tradisi permainan "Megoak-goakkan" dengan detail yang tepat.	✓		
6	Karakter dan latar gambar disesuaikan dengan budaya Bali agar anak mengenal tradisi lokal.	✓		
7	Warna yang digunakan dalam ilustrasi media Sikola serasi dan menarik perhatian siswa.	✓		
8	Perpaduan warna tidak menimbulkan kesan membingungkan bagi siswa saat membaca komik.	✓		
9	Gambar yang disajikan dalam media Sikola mampu menarik minat siswa untuk membaca.	✓		
10	Penyajian gambar sesuai dengan karakteristik usia anak SD, tidak terlalu rumit atau abstrak.	✓		
C. Animasi				
11	Terdapat animasi <i>augmented reality</i> dalam media komik.		✓	Belum menunjukkan faktor
12	Animasi menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.	✓		
13	Animasi berjalan dengan halus tanpa hambatan saat diakses melalui perangkat siswa.	✓		

14	Kualitas visual animasi jelas dan tidak pecah ketika diperbesar di layar perangkat.	✓		
D. Video				
15	Video AR yang muncul mendukung penjelasan materi keragaman budaya.	✓		
16	Isi video relevan dengan tema “berbeda itu indah” yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran.	✓		
17	Narasi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan pemahaman siswa SD.	✓		
18	Narasi disampaikan dengan runut sesuai alur cerita dalam media Sikola.	✓		
E. Pengoperasian Media				
19	Media Sikola dapat dioperasikan siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.	✓		
20	Fitur navigasi media mudah dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan.	✓		
21	Media Sikola dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, <u>chromebook</u> , dan <u>smartphone</u> .	✓		
22	Proses membuka dan menjalankan media tidak	✓		

	membutuhkan waktu lama			
	sehingga praktis digunakan.			

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Pada kisi-kisi terdapat perbaikan pada kolom catatan
.....
.....

D. Kesimpulan

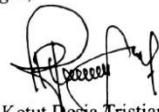
Media SIKOLA Augmented Reality ini dinyatakan:

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

*): lingkari salah satu

Singaraja, 17 Agustus 2025

Judges,



Dr. Ketut Desia Tristantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA “SIKOLA” AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI “MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Kurikulum				
1	Materi dalam media Sikola sesuai dengan capaian pembelajaran PPKn kelas III tentang keragaman budaya.	✓		
2	Isi komik mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam menghargai perbedaan.	✓		
3	Materi pada media Sikola membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah hal yang indah.	✓		
4	Tujuan pembelajaran tentang penguatan sikap toleransi tercermin dalam isi media.	✓		

B. Materi				
5	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.	✓		Fokus pada keadilan materi
6	Kedalaman materi cukup, tidak terlalu singkat maupun terlalu rumit untuk tingkat SD.	✓		
7	Media Sekolah menampilkan tradisi permainan Megoak-goakan sebagai budaya lokal Bali.	✓		
8	Materi menghubungkan permainan tradisional dengan nilai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
9	Ilustrasi visual membantu siswa memahami isi materi dengan baik.	✓		
10	Penyajian materi secara bertahap mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran.	✓		
C. Kebahasaan				
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar (EYD/PUEBI).	✓		
12	Bahasa konsisten dalam penggunaan istilah untuk memudahkan siswa memahami konsep.	✓		
13	Kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.	✓		

14	Narasi dan dialog dalam media menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab bagi siswa.	✓		
D. Evaluasi				
15	Soal latihan yang disediakan sesuai dengan materi keragaman budaya pada media.	✓		
16	Pertanyaan yang diberikan mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik.	✓		
17	Soal yang dibuat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang perbedaan budaya.	✓		
18	Soal evaluasi dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sehari-hari.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Pertulisan saran dan catatan

.....

.....

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi
 3. Tidak layak digunakan
- *): lingkari salah satu

Singaraja, 17 Agustus 2025

Judges,



Dr. Ketut Desa Tristantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" *AUGMENTED REALITY*
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Perencanaan Instruksional				
1	Cerita, tokoh, dan bahasa yang digunakan dalam komik sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa.	✓		
2	Isi cerita menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓		
3	Instruksi dalam komik jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓		
4	Petunjuk belajar membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran.	✓		

5	Setiap bagian cerita mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓		
6	Nilai-nilai pendidikan tersampaikan secara alami dan jelas melalui alur cerita.	✓		
B. Penyajian Konten Pembelajaran				
7	Alur cerita disusun dari mudah ke kompleks sehingga mudah dipahami siswa.	✓		
8	Perpindahan antar panel dan halaman jelas dan tidak membingungkan.	✓		
9	Cerita dan karakter komik mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa.	✓		
10	Visual dan teks yang menarik membuat siswa bersemangat membaca.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 17 Agustus 2025

Judges,



Dr. Ketut Desia Tristantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY*
BERBASIS TRADISI “MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrument dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Tampilan				
1	Warna yang digunakan pada media Sikola terlihat serasi dan menarik minat siswa untuk membaca.	✓		
2	Kombinasi warna pada tampilan media sesuai sehingga menarik perhatian siswa.	✓		
3	Gambar yang ditampilkan jelas dan membuat materi lebih menarik.	✓		
4	Penyajian gambar mendukung pemahaman isi materi secara efektif.	✓		

5	Ilustrasi yang digunakan sesuai dengan unsur tradisi lokal dan terlihat menarik.	✓		
6	Terdapat penggunaan fitur <i>augmented reality</i> membuat ilustrasi lebih interaktif.	✓		
7	Suara pada video terdengar jelas dan mudah dipahami.	✓		
8	Narasi dalam video memiliki intonasi yang tepat dan membantu pemahaman materi.	✓		
B. Materi				
9	Materi disajikan dengan bahasa sederhana dan jelas.	✓		
10	Informasi dalam materi mudah dipahami oleh siswa pada berbagai tingkat kemampuan.	✓		
11	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	✓		
12	Konten materi membantu siswa mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
C. Kebahasaan				
13	Bahasa yang digunakan konsisten dan sesuai dengan kaidah penulisan.	✓		
14	Teks disusun menggunakan tata bahasa yang benar dan mudah dimengerti.	✓		

15	Kalimat dalam materi disusun dengan bahasa yang sederhana dan jelas.	✓		
16	Istilah-istilah yang digunakan dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.	✓		
D. Pengoperasian Media				
17	Terdapat petunjuk penggunaan sehingga memudahkan siswa untuk mengakses media sikola.	✓		
18	Navigasi pada media jelas dan memudahkan pengguna dalam mengakses materi.	✓		
19	Materi yang disajikan memberikan manfaat nyata dalam pembelajaran terutama dalam menstimulasi minat baca siswa.	✓		
20	Tampilan dan penyajian materi mampu menstimulasi minat baca siswa.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

**): lingkari salah satu*

Singaraja, 17 Agustus 2025

Judges,



Dr. Ketut Desia Tristantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS EFEKTIVITAS MINAT BACA
PENGEMBANGAN MEDIA "SIKOLA" AUGMENTED REALITY
BERBASIS TRADISI "MEGOAK-GOAKKAN" PADA MATERI
KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENstimulasi MINAT BACA
KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian tiap pernyataan pada instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang tersedia
2. Apabila terdapat masukan ataupun saran, Bapak/Ibu dapat menuliskannya pada lembar penilaian ataupun kolom catatan yang telah tersedia

B. Penilaian

No	Aspek Penilaian	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Rasa ingin tahu terhadap bahan bacaan				
1	Saya senang membaca untuk mengetahui hal-hal baru.	✓		
2	Saya ingin tahu cerita dalam buku meskipun belum pernah membacanya.	✓		
3	Saya ingin segera melanjutkan membaca untuk tahu bagaimana akhir cerita atau isi bacaan selanjutnya.	✓		
4	Rasa penasaran membuat saya mencari buku atau bacaan baru.	✓		
B. Keterlibatan membaca				
5	Saya bisa betah membaca dalam waktu lama jika bukunya menarik.	✓		

6	Bagi saya lebih baik mengisi waktu luang dengan membaca daripada bermain	✓		
7	Ketika membaca, saya bisa membayangkan ceritanya.	✓		
8	Saya merasa seolah-olah ikut berada di dalam cerita saat membaca.	✓		
C. Efikasi diri membaca				
9	Saya yakin bisa memahami isi buku yang saya baca sendiri.	✓		
10	Saya percaya mampu menyelesaikan bacaan meskipun panjang atau sulit.	✓		
11	Saya mampu menjelaskan isi bacaan kepada orang lain setelah membacanya.	✓		
12	Saya mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan kata-kata saya sendiri.	✓		
D. Nilai Membaca				
13	Saya merasa membaca itu kegiatan yang bermanfaat.	✓		
14	Pengetahuan yang saya dapat lebih banyak dari membaca	✓		
15	Saya membaca karena membaca itu penting untuk masa depan saya.	✓		
16	Sebagai siswa sekolah dasar, saya harus rajin membaca	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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

D. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): lingkari salah satu

Singaraja, 17 Agustus 2025

Judges,



Dr. Ketut Desa Tristantari, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198912132015042003

Lampiran 5. Perhitungan Validitas Instrumen

A. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli Materi

Uji validitas isi instrumen ahli materi dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini.

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan			
10	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (18)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 Koefisien \ validitas \ isi &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{18}{(0 + 0 + 0 + 18)} \\
 &= \frac{18}{18} \\
 &= 1 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen ahli materi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**.

B. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli Media

Uji validitas isi instrumen ahli media dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	21	Relevan	Relevan
11	Relevan	Tidak Relevan	22	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (1)	D (21)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{21}{(0 + 0 + 1 + 21)} \\
 &= \frac{21}{22} \\
 &= 0.95 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen ahli media memperoleh skor 0.95 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**

C. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Ahli Desain Instruksional

Uji validitas isi instrumen ahli desain instruksional dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini

No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (10)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 Koefisien \ validitas \ isi &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{10}{(0 + 0 + 0 + 10)} \\
 &= \frac{10}{10} \\
 &= 1 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen ahli desain instruksional memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**

D. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Respon Guru

Uji validitas isi instrumen kepraktisan oleh praktisi dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (20)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{20}{(0 + 0 + 0 + 20)} \\
 &= \frac{20}{20} \\
 &= 1 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen kepraktisan oleh praktisi memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**.

E. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Respon Siswa

Uji validitas isi instrumen kepraktisan respon siswa dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	17	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan	18	Relevan	Relevan
9	Relevan	Relevan	19	Relevan	Relevan
10	Relevan	Relevan	20	Relevan	Relevan

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (20)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{20}{(0 + 0 + 0 + 20)} \\
 &= \frac{20}{20} \\
 &= 1 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen kepraktisan respon siswa memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**

F. Hasil Uji Validitas Instrumen Penilaian Efektivitas

Uji validitas isi instrumen efektivitas dilakukan kepada dua dosen yang ahli dalam menilai instrumen penelitian. Pakar 1 adalah Ibu Dosen Dr. Ketut Desia Triatiantari, S.Pd., M.Pd. dan pakar 2 adalah Ibu Dosen Dr. Caecilia Berliningrum, S.E., S.Pd., M.Pd dengan hasil penilaian pada tabel di bawah ini

No	Judges 1	Judges 2	No	Judges 1	Judges 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	16	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan			
8	Relevan	Relevan			
9	Relevan	Relevan			
10	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian tersebut kemudian dianalisis menggunakan tabulasi siang seperti tabel berikut.

		Judges 1	
		Tidak Relevan	Relevan
Judges 2	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Relevan	C (0)	D (16)

Berdasarkan hasil tabulasi silang, kemudian dilakukan perhitungan validitas isi dengan menggunakan rumus Gregory sebagai berikut

$$\begin{aligned}
 \text{Koefisien validitas isi} &= \frac{D}{A + B + C + D} \\
 &= \frac{16}{(0 + 0 + 0 + 16)} \\
 &= \frac{16}{16} \\
 &= 1 \text{ (sangat tinggi)}
 \end{aligned}$$

Kesimpulan hasil validitas instrumen efektivitas memperoleh skor 1 yang berada pada kualifikasi validitas isi **sangat tinggi**

Kesimpulan tabel validitas isi instrumen

Instrumen	Skor	Kualifikasi
Validitas ahli materi	1	Sangat tinggi
Validitas ahli media	0.95	Sangat tinggi

Validitas ahli desain instruksional	1	Sangat tinggi
Kepraktisan Respon guru	1	Sangat Tinggi
Kepraktisan respon siswa	1	Sangat Tinggi
Efektivitas	1	Sangat Tinggi



Lampiran 6. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

No	Nama	Butir Pernyataan																Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	Nama Siswa	4	3	3	4	2	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	52
2	Nama Siswa	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	42
3	Nama Siswa	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	59
4	Nama Siswa	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	36
5	Nama Siswa	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	51
6	Nama Siswa	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	38
7	Nama Siswa	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	57
8	Nama Siswa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
9	Nama Siswa	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	35
10	Nama Siswa	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	62
11	Nama Siswa	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	42
12	Nama Siswa	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	33
13	Nama Siswa	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	56
14	Nama Siswa	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	43
15	Nama Siswa	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	59
16	Nama Siswa	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	31
17	Nama Siswa	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	48
18	Nama Siswa	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	57
19	Nama Siswa	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	54

Jumlah	60	57	54	61	53	56	60	54	60	54	50	57	61	52	57	57	903
r Hitung	0.918102	0.794922	0.791839	0.869389	0.752388	0.700529	0.918102	0.882372	0.700357	0.882372	0.739891	0.905348	0.923802	0.799623	0.905348	0.88577	
r Tabel	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	0.455	
Keterangan	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	
Varians	0.584795	0.555556	0.473684	0.508772	0.508772	0.497076	0.584795	0.584795	0.473684	0.584795	0.467836	0.666667	0.619883	0.315789	0.666667	0.555556	
Uji	Reliabilitas																
Jumlah varian	8.649122807	Nilai Cronbach Alpha	0.971487														
Varian total	96.92982456	Keterangan	Reliabel														



Lampiran 7. Hasil Uji Validitas Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu audio dan teks, visual, animasi, video, pengoperasian media.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Audio dan Teks						
1	Teks pada balon percakapan dalam media Sikola mudah dibaca dan tidak menimbulkan salah tafsir.	✓				
2	Pokok bahasan yang ditampilkan dalam teks balon sesuai dengan isi materi yang diajarkan.	✓				
3	Narasi suara dalam media Sikola terdengar jelas tanpa adanya gangguan noise.	✓				
4	Volume audio dapat diatur sesuai kebutuhan siswa agar mudah dipahami.	✓				
B. Visual						
5	Ilustrasi dalam media Sikola menampilkan tradisi permainan "Megoak-goakkan" dengan detail yang tepat.	✓				
6	Karakter dan latar gambar disesuaikan dengan budaya Bali agar anak mengenal tradisi lokal.	✓				

7	Warna yang digunakan dalam ilustrasi media Sikola serasi dan menarik perhatian siswa.	✓				
8	Perpaduan warna tidak menimbulkan kesan membingungkan bagi siswa saat membaca komik.	✓				
9	Gambar yang disajikan dalam media Sikola mampu menarik minat siswa untuk membaca.	✓				
10	Penyajian gambar sesuai dengan karakteristik usia anak SD, tidak terlalu rumit atau abstrak.	✓				
C. Animasi						
11	Terdapat animasi <i>augmented reality</i> dalam media komik.	✓				
12	Animasi menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.	✓				
13	Animasi berjalan dengan halus tanpa hambatan saat diakses melalui perangkat siswa.	✓				
14	Kualitas visual animasi jelas dan tidak pecah ketika diperbesar di layar perangkat.	✓				
D. Video						
15	Video AR yang muncul mendukung penjelasan materi keragaman budaya.	✓				
16	Isi video relevan dengan tema “berbeda itu indah” yang	✓				

	diintegrasikan ke dalam pembelajaran.					
17	Narasi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan pemahaman siswa SD.		✓			
18	Narasi disampaikan dengan runut sesuai alur cerita dalam media Sikola.		✓			
E. Pengoperasian Media						
19	Media Sikola dapat dioperasikan siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.	✓				
20	Fitur navigasi media mudah dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan.	✓				
21	Media Sikola dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, dan smartphone.	✓				
22	Proses membuka dan menjalankan media tidak membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Pada halaman awal/Cover berikan tambahan saran.
 2. Kesiapan saran akan dg. hypon penulis dan

E. Kesimpulan

Media SIKOLA Augmented Reality ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi

- 
- 2. Layak digunakan dengan revisi
 - 3. Tidak layak digunakan

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,

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

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA “SIKOLA” AUGMENTED REALITY BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas media yang sedang dikembangkan dari ahli media pembelajaran.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan media pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu audio dan teks, visual, animasi, video, pengoperasian media.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Audio dan Teks						
1	Teks pada balon percakapan dalam media Sikola mudah dibaca dan tidak menimbulkan salah tafsir.	✓				
2	Pokok bahasan yang ditampilkan dalam teks balon sesuai dengan isi materi yang diajarkan.	✓				
3	Narasi suara dalam media Sikola terdengar jelas tanpa adanya gangguan noise.	✓				
4	Volume audio dapat diatur sesuai kebutuhan siswa agar mudah dipahami.	✓				
B. Visual						
5	Ilustrasi dalam media Sikola menampilkan tradisi permainan "Megoak-goakkan" dengan detail yang tepat.	✓				
6	Karakter dan latar gambar disesuaikan dengan budaya Bali agar anak mengenal tradisi lokal.		✓			

7	Warna yang digunakan dalam ilustrasi media Sikola serasi dan menarik perhatian siswa.	V				
8	Perpaduan warna tidak menimbulkan kesan membingungkan bagi siswa saat membaca komik.	V				
9	Gambar yang disajikan dalam media Sikola mampu menarik minat siswa untuk membaca.		V			
10	Penyajian gambar sesuai dengan karakteristik usia anak SD, tidak terlalu rumit atau abstrak.		V			
C. Animasi						
11	Terdapat animasi <i>augmented reality</i> dalam media komik.	V				
12	Animasi menggambarkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tersebut.	V				
13	Animasi berjalan dengan halus tanpa hambatan saat diakses melalui perangkat siswa.	V				
14	Kualitas visual animasi jelas dan tidak pecah ketika diperbesar di layar perangkat.	V				
D. Video						
15	Video AR yang muncul mendukung penjelasan materi keragaman budaya.		V			
16	Isi video relevan dengan tema “berbeda itu indah” yang	V				

	diintegrasikan ke dalam pembelajaran.				
17	Narasi dalam video menggunakan bahasa yang sederhana sesuai dengan pemahaman siswa SD.	V			
18	Narasi disampaikan dengan runut sesuai alur cerita dalam media Sikola.	V			
E. Pengoperasian Media					
19	Media Sikola dapat dioperasikan siswa secara mandiri tanpa bantuan guru.	V			
20	Fitur navigasi media mudah dipahami oleh siswa meskipun baru pertama kali digunakan.	V			
21	Media Sikola dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, chromebook, dan smartphone.	V			
22	Proses membuka dan menjalankan media tidak membutuhkan waktu lama sehingga praktis digunakan.	V			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. ... gunakan pengisian berurut pd sehary page
2. Beni petis.nuh pd saat latihan
3. Beni (dan ally) worang pd fokoh

E. Kesimpulan

Media SIKOLA Augmented Reality ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi

Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan

*): *lingkari salah satu*

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 8. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu kurikulum, materi, kebahasaan, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencantang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir-revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Kurikulum						
1	Materi dalam media Sikola sesuai dengan pendidikan pencapaian pembelajaran PPKn kelas III tentang keragaman budaya.	✓				
2	Isi komik mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam menghargai perbedaan.	✓				
3	Materi pada media Sikola membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah hal yang indah.	✓				
4	Tujuan pembelajaran tentang penguatan sikap toleransi tercermin dalam isi media.	✓				
B. Materi						
5	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.	✓				
6	Kedalaman materi cukup, tidak terlalu singkat maupun terlalu rumit untuk tingkat SD.	✓				
7	Media Sikola menampilkan tradisi permainan Megoak-	✓				

	goakkan sebagai budaya lokal Bali.				
8	Materi menghubungkan permainan tradisional dengan nilai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	✓			
9	Ilustrasi visual membantu siswa memahami isi materi dengan baik.	✓			
10	Penyajian materi secara bertahap mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran.		✓		
C. Kebahasaan					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar (EYD/PUEBI).	✓			
12	Bahasa konsisten dalam penggunaan istilah untuk memudahkan siswa memahami konsep.	✓			
13	Kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.	✓			
14	Narasi dan dialog dalam media menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab bagi siswa.	✓			
D. Evaluasi					
15	Soal latihan yang disediakan sesuai dengan materi keragaman budaya pada media.	✓			

16	Pertanyaan yang diberikan mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik.	✓				
17	Soal yang dibuat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang perbedaan budaya.	✓				
18	Soal evaluasi dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sehari-hari.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Secara umum sudah bagus, beberapa kelebihan
Soal tidak terlalu esklusif.

E. Kesimpulan

Media SIKOLA Augmented Reality ini dinyatakan:

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

*): lingkari salah satu

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,



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

NIP. 198211132024212001

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas materi yang sedang dikembangkan dari ahli materi.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu kurikulum, materi, kebahasaan, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.

2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Kurikulum						
1	Materi dalam media Sikola sesuai dengan capaian pembelajaran PPKn kelas III tentang keragaman budaya.	✓				
2	Isi komik mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam menghargai perbedaan.	✓				
3	Materi pada media Sikola membantu siswa memahami bahwa perbedaan adalah hal yang indah.	✓				
4	Tujuan pembelajaran tentang penguatan sikap toleransi tercermin dalam isi media.	✓				
B. Materi						
5	Materi disajikan dengan bahasa sederhana sehingga mudah dipahami siswa kelas III.	✓				
6	Kedalaman materi cukup, tidak terlalu singkat maupun terlalu rumit untuk tingkat SD.	✓				
7	Media Sikola menampilkan tradisi permainan Megoak-	✓				

	goakkan sebagai budaya lokal Bali.				
8	Materi menghubungkan permainan tradisional dengan nilai kebersamaan dalam kehidupan sehari-hari siswa.	✓			
9	Ilustrasi visual membantu siswa memahami isi materi dengan baik.	✓			
10	Penyajian materi secara bertahap mempermudah siswa dalam mengikuti alur pembelajaran.	✓			
C. Kebahasaan					
11	Bahasa yang digunakan sesuai dengan ejaan yang benar (EYD/PUEBI).	✓			
12	Bahasa konsisten dalam penggunaan istilah untuk memudahkan siswa memahami konsep.	✓			
13	Kalimat yang digunakan jelas dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD.	✓			
14	Narasi dan dialog dalam media menggunakan bahasa sehari-hari yang akrab bagi siswa.	✓			
D. Evaluasi					
15	Soal latihan yang disediakan sesuai dengan materi keragaman budaya pada media.	✓			

16	Pertanyaan yang diberikan mengukur pemahaman siswa terhadap isi komik.	✓			
17	Soal yang dibuat mengarahkan siswa untuk berpikir kritis tentang perbedaan budaya.	✓			
18	Soal evaluasi dirancang untuk menilai kemampuan siswa dalam mengaitkan materi keragaman budaya dengan kehidupan sehari-hari.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat Bagus dan Menginspirasi

E. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): lingkari salah satu

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,


I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas Ahli Desain Instruksional

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL MEDIA “SIKOLA” AUGMENTED REALITY BERBASIS TRADISI “MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas desain yang sedang dikembangkan dari ahli desain instruksional.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu strategi, pembelajaran, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakkan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencantang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Perencanaan Instruksional						
1	Cerita, tokoh, dan bahasa yang digunakan dalam komik sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa.	V				
2	Isi cerita menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	V				
3	Instruksi dalam komik jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.	V				
4	Petunjuk belajar membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran.	V				
5	Setiap bagian cerita mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	V				
6	Nilai-nilai pendidikan tersampaikan secara alami dan jelas melalui alur cerita.	V				

B. Penyajian Konten Pembelajaran						
7	Alur cerita disusun dari mudah ke kompleks sehingga mudah dipahami siswa.		V			
8	Perpindahan antar panel dan halaman jelas dan tidak membingungkan.	V				
9	Cerita dan karakter komik mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa.		V			
10	Visual dan teks yang menarik membuat siswa bersemangat membaca.	V				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Tambahkan tuis untuk khit.....

E. Kesimpulan

Media SIKOLA *Augmented Reality* ini dinyatakan:

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

*): lingkari salah satu

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,


 Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19890808202411004

**LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
MEDIA “SIKOLA” *AUGMENTED REALITY* BERBASIS TRADISI
“MEGOAK-GOAKKAN” PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA UNTUK
MENSTIMULASI MINAT BACA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Judul Penelitian : Pengembangan Media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Ni Luh Widya Ayodya Putri

A. Pengantar

1. Lembar validasi media pembelajaran ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas desain yang sedang dikembangkan dari ahli desain instruksional.
2. Tujuan instrumen ini untuk mengukur kevalidan dari media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
3. Informasi mengenai kelayakan materi pembelajaran ini didasari oleh 5 komponen utama yaitu strategi, pembelajaran, evaluasi.

B. Petunjuk

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menggunakan terlebih dahulu media “SIKOLA” *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “Megoak-goakan” pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Siswa Kelas III Sekolah Dasar.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencantang (✓) kolom yang disediakan. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.
3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir -butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

Keterangan:

4 = Sangat setuju (SS)

3 = Setuju (S)

2 = Tidak setuju (TS)

1 = Sangat tidak setuju (STS)

3. Apabila terdapat revisi, mohon menuliskan butir-butir revisi pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor				Catatan
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	
A. Perencanaan Instruksional						
1	Cerita, tokoh, dan bahasa yang digunakan dalam komik sesuai dengan usia dan perkembangan kognitif siswa.	✓				
2	Isi cerita menggambarkan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.	✓				
3	Instruksi dalam komik jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa.	✓				
4	Petunjuk belajar membantu siswa memahami langkah-langkah pembelajaran.	✓				
5	Setiap bagian cerita mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.	✓				
6	Nilai-nilai pendidikan tersampaikan secara alami dan jelas melalui alur cerita.	✓				

B. Penyajian Konten Pembelajaran					
7	Alur cerita disusun dari mudah ke kompleks sehingga mudah dipahami siswa.		✓		
8	Perpindahan antar panel dan halaman jelas dan tidak membingungkan.		✓		
9	Cerita dan karakter komik mampu membangkitkan rasa ingin tahu siswa.	✓			
10	Visual dan teks yang menarik membuat siswa bersemangat membaca.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Komentar dan Saran Perbaikan
1. Penulisan hyphen menggunakan pola ABCD

E. Kesimpulan

Media SIKOLA Augmented Reality ini dinyatakan:

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

*); lingkari salah satu

Singaraja, 8 Oktober 2025

Judges,

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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 10. Perhitungan Hasil Uji Validitas Produk

1. Validitas Ahli Media

Uji kelayakan/validitas media pada media yang dikembangkan dilakukan kepada dua ahli pada bidang media pembelajaran yakni, Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian ahli kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus Mean. Adapun hasil penilaianya sebagai berikut

Hasil Validitas Materi			Rata-rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	4	4	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	4	4	4	Sangat Valid
7	4	4	4	Sangat Valid
8	4	4	4	Sangat Valid
9	4	3	3.5	Sangat Valid
10	4	3	3.5	Sangat Valid
11	4	4	4	Sangat Valid
12	4	4	4	Sangat Valid
13	4	4	4	Sangat Valid
14	4	4	4	Sangat Valid
15	4	3	3.5	Sangat Valid
16	4	4	4	Sangat Valid
17	3	4	3.5	Sangat Valid
18	3	4	3.5	Sangat Valid
19	4	4	4	Sangat Valid
20	4	4	4	Sangat Valid
21	4	4	4	Sangat Valid
22	4	4	4	Sangat Valid

Hasil perhitungan di atas kemudian disimpulkan secara keseluruhan sebagai berikut.

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
	86	85
$\Sigma\chi$	171	
N	44	
Perhitungan	$M = \frac{\Sigma\chi}{N}$ $M = \frac{171}{44} = 3.88$	
Kualifikasi	Sangat Layak	

Kesimpulan dari hasil analisis validitas ahli media memperoleh skor 3.88 yang berada pada kategori validitas **sangat layak**.

2. Validitas Ahli Materi

Uji kelayakan/validitas materi pada media yang dikembangkan dilakukan kepada dua ahli pada bidang Pendidikan Pancasila yakni, Ibu Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian ahli kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus Mean. Adapun hasil penilaianya sebagai berikut.

Hasil Validitas Materi			Rata-rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	4	4	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	4	4	4	Sangat Valid
7	4	4	4	Sangat Valid
8	4	4	4	Sangat Valid
9	3	4	3.5	Sangat Valid
10	4	4	4	Sangat Valid
11	4	4	4	Sangat Valid
12	4	4	4	Sangat Valid
13	4	4	4	Sangat Valid
14	4	4	4	Sangat Valid
15	4	4	4	Sangat Valid
16	4	4	4	Sangat Valid
17	4	4	4	Sangat Valid
18	4	4	4	Sangat Valid

Hasil Penilaian atas kemudian dijumlahkan secara keseluruhan dengan hasil sebagai berikut.

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
	71	72
$\Sigma\chi$	143	
N	36	
Perhitungan	$M = \frac{\Sigma\chi}{N}$	
	$M = \frac{143}{36} = 3.97$	
Kualifikasi	Sangat Layak	

Kesimpulan hasil validitas media dari segi materi memperoleh skor 3.97 yang berada pada kategori **sangat layak**.

3. Validitas Ahli Desain Instruksional

Uji kelayakan/validitas desain instruksional pada media yang dikembangkan dilakukan kepada dua ahli pada bidang media pembelajaran yakni, Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian ahli kemudian dianalisis menggunakan perhitungan rumus Mean. Adapun hasil penilaiannya sebagai berikut

Hasil Validitas Materi			Rata-rata	Kualifikasi
No	Ahli 1	Ahli 2		
1	4	4	4	Sangat Valid
2	4	4	4	Sangat Valid
3	4	4	4	Sangat Valid
4	4	4	4	Sangat Valid
5	4	4	4	Sangat Valid
6	4	4	4	Sangat Valid
7	3	3	3	Sangat Valid
8	3	4	3.5	Sangat Valid
9	4	3	3.5	Sangat Valid
10	4	4	4	Sangat Valid

Hasil penilaian kedua ahli kemudian dihitung secara keseluruhan seperti tabel berikut.

Skor	Ahli	
	Ahli I	Ahli II
38	38	38
Σx	76	
N	20	
Perhitungan	$M = \frac{\Sigma x}{N}$ $M = \frac{76}{20} = 3.80$	
Kualifikasi	Sangat Layak	

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa skor validitas desain instruksional memperoleh skor 3.80 yang berada pada kualifikasi **Sangat layak**.

4. Kesimpulan Keseluruhan Validitas Media

No	Validitas	Mean	Kategori
1	Materi	3.97	Sangat Valid
2	Media	3.88	Sangat Valid
3	Desain Instruksional	3.8	Sangat Valid

Lampiran 11. Perhitungan Hasil Uji Kepraktisan

1. Kepraktisan Respon Guru

Kepraktisan media dilakukan kepada 2 orang guru sebagai praktisi yang akan mengaplikasikan media dalam pembelajaran. Penilaian yang diberikan oleh guru kemudian dihitung menggunakan rumus mean dengan hasil sebagai berikut.

Penilaian Guru			Total	Rata-rata	Kualifikasi
No Butir	Guru 1	Guru 2			
1	4	4	8	4	Sangat Praktis
2	4	4	8	4	Sangat Praktis
3	4	4	8	4	Sangat Praktis
4	4	4	8	4	Sangat Praktis
5	4	4	8	4	Sangat Praktis
6	4	4	8	4	Sangat Praktis
7	4	4	8	4	Sangat Praktis
8	4	4	8	4	Sangat Praktis
9	4	4	8	4	Sangat Praktis
10	4	4	8	4	Sangat Praktis
11	4	4	8	4	Sangat Praktis
12	4	3	7	3.5	Sangat Praktis
13	4	4	8	4	Sangat Praktis
14	4	4	8	4	Sangat Praktis
15	4	4	8	4	Sangat Praktis
16	4	4	8	4	Sangat Praktis
17	4	3	7	3.5	Sangat Praktis
18	4	4	8	4	Sangat Praktis
19	4	4	8	4	Sangat Praktis
20	4	4	8	4	Sangat Praktis
Kualifikasi Total			158	3.95	Sangat Praktis

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan, diperoleh skor secara keseluruhan sebesar 3.95 yang berada pada kualifikasi kepraktisan **sangat praktis**.

2. Kepraktisan Respon Siswa

Uji kepraktisan respon siswa dilakukan kepada 19 orang siswa kelas III SD Negeri 2 Jinengdalem. Hasil penilaian yang diberikan oleh siswa dilakukan perhitungan secara keseluruhan dengan rumus mean sebagai berikut.

Responden	Skor	Jumlah Butir	Perhitungan	Rata-rata	Kualifikasi
Siswa 1	75	20		3.75	Sangat Praktis
Siswa 2	69	20		3.45	Sangat Praktis
Siswa 3	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 4	63	20		3.15	Praktis
Siswa 5	67	20		3.35	Sangat Praktis
Siswa 6	72	20		3.60	Sangat Praktis
Siswa 7	75	20		3.75	Sangat Praktis
Siswa 8	67	20		3.35	Sangat Praktis
Siswa 9	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 10	70	20	$M = \frac{\sum x}{N}$	3.50	Sangat Praktis
Siswa 11	71	20		3.55	Sangat Praktis
Siswa 12	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 13	68	20		3.40	Sangat Praktis
Siswa 14	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 15	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 16	70	20		3.50	Sangat Praktis
Siswa 17	71	20		3.55	Sangat Praktis
Siswa 18	74	20		3.70	Sangat Praktis
Siswa 19	71	20		3.55	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian diperoleh hasil secara keseluruhan skor dari reposn siswa sebesar 3.52 dengan kategori kepraktisan **sangat praktis**.

3. Kesimpulan kepraktisan

Responden	Jumlah Responden	Mean	Kualifikasi
Guru	2	3.95	Sangat Praktis
Siswa	19	3.52	Sangat Praktis

Lampiran 12. Hasil Uji Efektivitas Minat Baca

1. Uji Normalitas Data

Tests of Normality				
	Shapiro-Wilk			Sig.
	Statistic	Df		
Sebelum	0,907	19		0,066
Sesudah	0,939	19		0,258

Berdasarkan hasil analisis uji normalitas yang dilakukan dengan *software IBM SPSS 26 for Windows*, nilai signifikansi data *pretest* sebesar 0,066 dan data *posttest* 0,258. Seluruh nilai *Sig* lebih besar daripada 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa baik data *pretest* maupun *posttest* **berdistribusi normal**

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances				
Minat				
Levene Statistic	df1	df2	Sig.	
.565	1	36	.457	

Berdasarkan hasil uji homogenitas varians pada uji efektivitas yang ditujukan pada kolom *Based on Mean* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,457. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai $\text{Sig.} > 0,05$. Artinya, data *pretest* dan minat baca dikatakan **homogen**.

3. Uji Hipotesis

Paired Samples Test											
	Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference							
				Lower	Upper						

<i>Posttest - Pretest</i>	22.895	24.594	5.642	11.041	34.749	4.058	18	.001
---------------------------	--------	--------	-------	--------	--------	-------	----	------

Berdasarkan tabel uji-t, diperoleh bahwa nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,001. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%) atau $p < 0,05$. Artinya, H_0 ditolak dan H_1 diterima. Oleh karena itu, terdapat perbedaan yang signifikan *reading interest* siswa kelas III sebelum dan sesudah belajar menggunakan *e-comic augmented reality*



Lampiran 13. Hasil *Pretest* Siswa

No	Nama	Butir Pernyataan <i>Pretest</i>																Skor	Nilai	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16			
1	Nama Siswa	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	2	4	2	4	4	56	88	
2	Nama Siswa	2	1	1	1	2	1	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	23	36	
3	Nama Siswa	4	4	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	4	3	3	4	39	61	
4	Nama Siswa	2	1	2	3	2	1	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	26	41	
5	Nama Siswa	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	1	3	54	84	
6	Nama Siswa	4	3	4	2	2	2	1	3	2	1	3	4	2	4	2	1	40	63	
7	Nama Siswa	1	2	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	2	23	36	
8	Nama Siswa	4	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	3	4	3	4	53	83	
9	Nama Siswa	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	4	4	4	1	4	4	57	89	
10	Nama Siswa	2	1	2	1	1	2	1	2	2	1	1	3	2	2	1	2	26	41	
11	Nama Siswa	4	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	29	45	
12	Nama Siswa	a	4	3	4	3	3	3	2	2	1	1	2	2	4	3	2	3	42	66
13	Nama Siswa	3	3	3	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	29	45	
14	Nama Siswa	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	52	81	
15	Nama Siswa	3	3	1	1	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	40	63	
16	Nama Siswa	4	3	2	2	2	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	28	44	
17	Nama Siswa	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	58	91	
18	Nama Siswa	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	59	92	
19	Nama Siswa	3	3	4	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	31	48	

Lampiran 14. Hasil Posttest Siswa

No	Nama	Butir Pernyataan Posttest																Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	Nama Siswa	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	56	88
2	Nama Siswa	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	56	88
3	Nama Siswa	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	55	86
4	Nama Siswa	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	56	88
5	Nama Siswa	2	3	2	2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	52	81
6	Nama Siswa	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	56	88
7	Nama Siswa	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	57	89
8	Nama Siswa	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	56	88
9	Nama Siswa	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	57	89
10	Nama Siswa	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	57	89
11	Nama Siswa	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	59	92
12	Nama Siswa	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	54	84
13	Nama Siswa	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	59	92
14	Nama Siswa	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46	72
15	Nama Siswa	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	60	94
16	Nama Siswa	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	56	88
17	Nama Siswa	4	3	2	4	3	3	2	1	4	3	4	3	4	4	3	4	51	80
18	Nama Siswa	4	3	2	4	3	3	2	1	3	4	2	2	2	3	4	4	46	72
19	Nama Siswa	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	54	84

Lampiran 15. Modul Ajar



A. IDENTITAS MODUL		
Nama Penyusun	:	Ni Luh Widya Ayodya Putri
Satuan Pendidikan	:	SD Negeri 2 Jinengdalem
Tahun Ajaran	:	2025/2026
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Bab/Topik	:	Bab 3 Berbeda Itu Indah / Mengenal Tradisi di Lingkungan Sekitar Kita.
Fase	:	B
Kelas/Semester	:	III/I
Alokasi Waktu	:	3 JP x 35 menit
B. 8 DIMENSI PROFIL KELULUSAN		
[✓] Keimanan dan Ketakwaan		
[✓] Kewargaan		
[✓] Penalaran Kritis		
[✓] Kreativitas		
[✓] Kolaborasi		
[✓] Kemandirian		
[✓] Kesehatan		
[✓] Komunikasi		
C. 7 KEGIATAN ANAK INDONESIA HEBAT		
<p>“Anak-anak hebat, sebelum kita mulai pelajaran, Ibu/Bapak ingin tahu, siapa di antara kalian yang tadi pagi sudah melakukan ‘7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat’ Coba angkat tangan yang sudah:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bangun pagi tepat waktu? 2. Beribadah (sholat, berdoa, atau kegiatan keagamaan lainnya) di pagi hari? 3. Berolahraga ringan atau melakukan aktivitas fisik lainnya? 4. Sudah gemar belajar dengan membaca buku atau mengulang pelajaran kemarin? 5. Sudah makan sehat dan bergizi untuk sarapan tadi? 6. Melakukan kegiatan bermasyarakat seperti membantu orang tua atau menyapa tetangga? 7. Apakah kemarin malam sudah tidur cepat agar pagi ini segar?” (Guru dapat memberikan apresiasi singkat kepada siswa yang mengangkat tangan dan mendorong yang lain untuk berusaha melakukannya). 		
D. CAPAIAN PEMBELAJARAN		
<p>Membedakan dan menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.</p>		
E. TUJUAN PEMBELAJARAN		

1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman budaya, khususnya tradisi yang ada di lingkungan sekitarnya, melalui media SIKOLA, dengan tepat. (C4)
2. Peserta didik mampu menganalisis nilai-nilai budaya dalam sebuah tradisi melalui media SIKOLA, secara benar dan logis. (C4)
3. Peserta didik mampu memberikan contoh sikap menghargai keberagaman budaya dalam kehidupan sehari-hari melalui media SIKOLA, dengan menunjukkan perilaku positif dan tanggung jawab. (C2)

F. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik reguler/tipikal umum: Tidak memiliki hambatan/kesulitan dalam bentuk apapun untuk mencerna dan memahami materi.

G. SARANA DAN PRASARANA

A) Sarana

- 1) Buku Pendidikan Pancasila Kelas III (Kemendikbudristek)
- 2) Media Pembelajaran E-Comic SIKOLA (Serial Komik Lokal Anak)
- 3) LKPD

B) Prasarana

- 1) Ruang kelas
- 2) Papan tulis
- 3) Spidol

H. MODEL PEMBELAJARAN

- 1) Model Pembelajaran : *Problem Based Learning* (PBL)
- 2) Metode : Tanya jawab
- 3) Pendekatan : *Deep Learning*: pembelajaran bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran sadar (*mindful learning*), dan pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*).

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN

1) Kegiatan Pendahuluan (10 menit) (*Mindfull Learning*)

1. Guru mengucapkan salam dan menyapa peserta didik.
2. Guru menanyakan kabar peserta didik.
3. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama dengan meminta salah satu peserta didik memimpin doa. (*Religius-PPK*).
4. Guru mengajak peserta didik untuk menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya dan lagu nasional. (*Nasionalisme- PPK*).
5. Guru memberikan *mindfullness* berupa siswa diajak untuk memejamkan mata dan menarik nafas lalu jeda sejenak kemudian dihembuskan. Guru bisa bertanya kepada siswa, “Bisakah kalian mendengar nafas kalian?” (*Mindfull Learning*)
6. Guru mengecek kehadiran peserta didik.
7. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan *warming up* berupa tepuk semangat. (*Joyfull Learning*)

8. Guru mengajukan pertanyaan pemantik. Guru mengajukan pertanyaan pemantik, “Anak-anak, apakah kalian pernah melihat atau mengikuti tradisi di daerah kalian?”
9. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
“Anak-anak, hari ini kita akan belajar tentang tradisi salah satu budaya daerah di Bali.” “Kalian akan mengetahui asal-usul tradisi ini, memahami makna dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, serta belajar bagaimana cara kita melestarikannya.”
10. Guru menjelaskan manfaat pembelajaran, “Kalian akan memahami tradisi yang ada dilingkungan sekitar kita, kalian akan belajar arti penting kerja sama, kekompakan, dan persatuan.” “Kalian juga akan semakin bangga dengan budaya daerah sendiri dan mau ikut menjaga kelestariannya.”
“Dengan begitu, budaya Indonesia akan tetap hidup, dikenal banyak orang, dan menjadi kebanggaan kita bersama.”

2) Kegiatan Inti (85 menit) (*Meaningfull Learning*)

Sintak 1. Orientasi / Penentuan Pertanyaan Mendasar

1. Guru menampilkan e-comic *Sikola* tentang *Megoak-goakkan* melalui proyektor/layar Chromebook.
2. Guru meminta siswa membentuk kelompok.
3. Setiap kelompok membuka e-comic *Sikola* di Chromebook masing-masing dan mulai membaca bersama-sama.
4. Guru memberikan panduan:
“Bacalah dengan saksama. Perhatikan apa yang dilakukan tokoh-tokohnya, nilai apa yang kalian temukan, dan bagaimana tradisi ini dilakukan.”
5. Setelah membaca, guru menunjuk perwakilan tiap kelompok untuk menceritakan kembali isi e-comic dengan bahasanya sendiri.
6. Guru memberikan apresiasi (stiker bintang ) kepada siswa yang berani dan aktif menyampaikan pendapat.

Sintak 2. Mengorganisasi Siswa untuk Belajar

1. Guru menjelaskan bahwa setiap kelompok akan mengerjakan LKPD yang berkaitan dengan tradisi yang sedang dipelajari, seperti pengenalan permainan, simbol, atau nilai kebersamaan dalam tradisi *Megoak-Goakkan*.

Sintak 3. Membimbing Penyelidikan

1. Siswa membaca ulang bagian penting e-comic sambil mendiskusikan isi LKPD.
2. Guru berkeliling memberi bimbingan dan memastikan setiap kelompok aktif berdiskusi.
3. Guru memberi dorongan agar siswa mengutip contoh perilaku baik dari e-comic.

4. Siswa menuliskan hasil diskusi kelompoknya pada LKPD dan menyiapkan untuk presentasi.
5. Guru menempelkan stiker bintang pada kelompok yang menunjukkan kerja sama dan keterlibatan aktif.

Sintak 4. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil Karya (*Joyfull Learning*)

1. Setiap kelompok menampilkan hasil diskusi LKPD di depan kelas.
2. Siswa lain memberi tanggapan dan menambahkan contoh sikap yang bisa diteladani dari e-comic.
3. Guru memberikan penguatan tentang nilai budaya dan karakter yang tercermin dalam Megoak-goakkan.
4. Guru memberikan stiker bintang tambahan bagi kelompok dengan penjelasan paling kompak dan jelas.
5. Guru menutup sesi dengan permainan ringan, misalnya kuis cepat: “Benar atau salah: Tradisi Megoak-goakkan mengajarkan kerja sama?”

Sintak 5. Menganalisis dan Mengevaluasi Proses

1. Guru mengajak siswa *ice breaking* untuk membangkitkan semangat belajar siswa. (*Joyfull Learning*)
2. Guru dan siswa melakukan refleksi bersama:
 - “Apa yang kamu pelajari dari tradisi Megoak-goakkan hari ini?”
 - “Bagaimana caranya agar tradisi daerah kita tetap lestari?”
 - “Apa manfaat kerja sama dalam tradisi ini?”
3. Guru membantu siswa menyimpulkan bahwa pelestarian budaya daerah penting untuk memperkuat persatuan bangsa.

3) Penutup (10 menit) (*Joyfull Learning*)

1. Guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur pemahaman siswa.
2. Guru mengajak siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran hari ini dengan bertanya:
 - “Apa yang kalian pelajari dari tradisi Megoak-Goakkan?”
 - “Mengapa kita perlu melestarikan tradisi daerah seperti dalam e-comic yang kita baca?”
 - Tujuan bagian ini untuk membantu siswa menegaskan pemahaman isi bacaan dan makna nilai budaya yang dipelajari.
3. Guru memberikan penguatan nilai moral, bahwa membaca bukan hanya mengenal cerita, tetapi juga memahami makna kerja sama, gotong royong, dan saling menghargai seperti yang tergambar dalam tradisi Megoak-Goakkan.
4. Guru memberikan pujian kepada seluruh siswa karena sudah aktif dan berani selama kegiatan berlangsung.
5. Guru menutup kegiatan dengan suasana gembira dengan mengajak siswa menyanyikan lagu ringan atau yel-yel bertema budaya daerah agar pembelajaran tetap berkesan dan menyenangkan. (*Joyfull Learning*)

6. Guru menyampaikan gambaran materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya, sebagai bentuk persiapan bagi siswa.
7. Guru menutup pelajaran dengan doa bersama yang dipimpin ketua kelas, kemudian mengucapkan salam penutup.

J. REFLEKSI

Refleksi Peserta Didik:

1. Apa yang kalian pelajari hari ini dari e-comic *Sikola* tentang tradisi Megoak-goakkan?
2. Nilai-nilai apa yang kalian temukan dalam cerita tersebut, seperti kerja sama, kebersamaan, atau gotong royong?
3. Apakah kalian sudah memahami makna tradisi Megoak-goakkan bagi masyarakat Buleleng?
4. Bagaimana cara kalian ikut melestarikan tradisi daerah seperti yang ada di dalam e-comic?

Refleksi Pendidik:

1. Sejauh mana peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran hari ini? Jika ada yang kurang berpartisipasi, apa penyebabnya?
2. Apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai dengan baik? Jika masih ada hambatan, langkah apa yang dapat diperbaiki pada pertemuan berikutnya?
3. Bagian mana dari modul ajar yang paling efektif dalam memfasilitasi pembelajaran bermakna (*deep learning*) bagi peserta didik?

K. PEMAHAMAN BERMAKNA

Peserta didik menyadari bahwa tradisi Megoak-goakkan mengandung nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, dan kekompakkan yang penting dalam kehidupan bermasyarakat, seperti halnya peran setiap anggota keluarga di rumah. Melalui kegiatan membaca e-comic *Sikola*, peserta didik memahami bahwa menjaga tradisi daerah merupakan bentuk tanggung jawab dan rasa cinta terhadap budaya bangsa.

L. ASESMEN

1. Asesmen Diagnostik (Awal Pembelajaran)
 - Tanya jawab
2. Asesmen Formatif (Selama Proses Pembelajaran)
 - Bentuk: Pengerjaan LKPD dan Presentasi.
 - Tujuan: Mengetahui sejauh mana siswa memahami materi secara langsung selama proses pembelajaran.
3. Asesmen Sumatif (Akhir Pembelajaran)
 - Bentuk: Soal Evaluasi
 - Tujuan: Mengukur sejauh mana pemahaman siswa di akhir pembelajaran.
4. Penilaian sikap dilakukan di awal sampai akhir pembelajaran melalui observasi

M. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1) Pengayaan

Pengayaan diberikan kepada peserta didik yang telah melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) berupa presentasi untuk hasil kerjanya pada asesmen formatif.

Bentuk kegiatan pengayaan:

- Peserta didik diminta menganalisis beberapa gambar dari e-comic *Sikola* yang menampilkan kegiatan dalam tradisi Megoak-goakkan, seperti kerja sama antarwarga, kekompakan dalam permainan, dan saling membantu antaranggota kelompok.
- Dari setiap situasi, peserta didik menjelaskan siapa yang terlibat, apa perannya, dan mengapa peran tersebut penting dalam menjaga kekompakan tradisi.
- Peserta didik kemudian menceritakan kembali isi bacaan e-comic *Sikola* dengan menggunakan kata-kata sendiri untuk menunjukkan pemahaman dan menumbuhkan keberanian berbicara di depan kelas.
- Guru dapat memberikan pertanyaan reflektif, seperti:
“Apa nilai-nilai yang bisa kamu terapkan dari tradisi Megoak-goakkan di rumah atau di sekolah?”
- Peserta didik yang menunjukkan pemahaman mendalam dan partisipasi aktif diberi stiker bintang sebagai bentuk apresiasi.

Tujuan kegiatan:

Agar peserta didik mampu memahami makna tradisi Megoak-goakkan sebagai warisan budaya daerah, menyadari pentingnya kerja sama dan gotong royong, serta menunjukkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya lokal Indonesia.

2) Remedial

Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada peserta didik yang belum mencapai CP.

Bentuk kegiatan remedial:

- Guru menampilkan kembali cuplikan gambar dari e-comic *Sikola* dan menjelaskan makna setiap adegan dengan bahasa yang lebih sederhana.
- Guru memberikan bimbingan membaca ulang secara perlahan, dibantu dengan penjelasan kosakata yang sulit.
- Guru memberikan lembar latihan sederhana, seperti mencocokkan gambar dengan nilai-nilai yang ditunjukkan (misalnya: kerja sama, gotong royong, saling menolong).
- Guru memberi contoh nyata dan mengajukan pertanyaan pemandu seperti:
“Bagaimana kamu bisa bekerja sama seperti tokoh dalam e-comic?”

“Mengapa penting saling membantu dalam kegiatan seperti Megoak-goakkan?”

- Guru memberikan umpan balik positif dan penghargaan kecil (misalnya stiker bintang) untuk meningkatkan semangat belajar siswa.

Tujuan kegiatan:

Membantu peserta didik memahami kembali isi dan nilai-nilai dari e-comic *Sikola* tentang tradisi Megoak-goakkan, serta menumbuhkan rasa kebersamaan, saling menghargai, dan semangat melestarikan budaya lokal.

N. MATERI AJAR

TRADISI DILINGKUNGANKU

APA ITU TRADISI?

Tradisi adalah kebiasaan atau kegiatan yang dilakukan secara turun-temurun dari generasi ke generasi dalam suatu masyarakat. Tradisi biasanya dilakukan oleh sekelompok orang di daerah tertentu sebagai bentuk pelestarian budaya dan identitas daerah. Tradisi dapat berupa upacara adat, permainan rakyat, tarian, upacara keagamaan, atau kebiasaan sehari-hari yang memiliki makna khusus bagi masyarakat.

CIRI-CIRI TRADISI

- Dilakukan secara turun-temurun, dari nenek moyang hingga sekarang.
- Memiliki makna atau tujuan tertentu, seperti rasa syukur, kebersamaan, atau penghormatan kepada leluhur.
- Dilakukan secara bersama-sama oleh masyarakat.
- Menjadi ciri khas daerah tertentu dan tidak semua daerah memiliki.
- Dijaga dan dilestarikan agar tidak hilang seiring waktu.

TUJUAN TRADISI

- Menjaga dan melestarikan budaya lokal.
- Menumbuhkan rasa kebersamaan dan gotong royong antarwarga.
- Menghormati leluhur dan nilai-nilai budaya yang diwariskan.
- Mendidik generasi muda agar mencintai budaya sendiri.

MANFAAT TRADISI

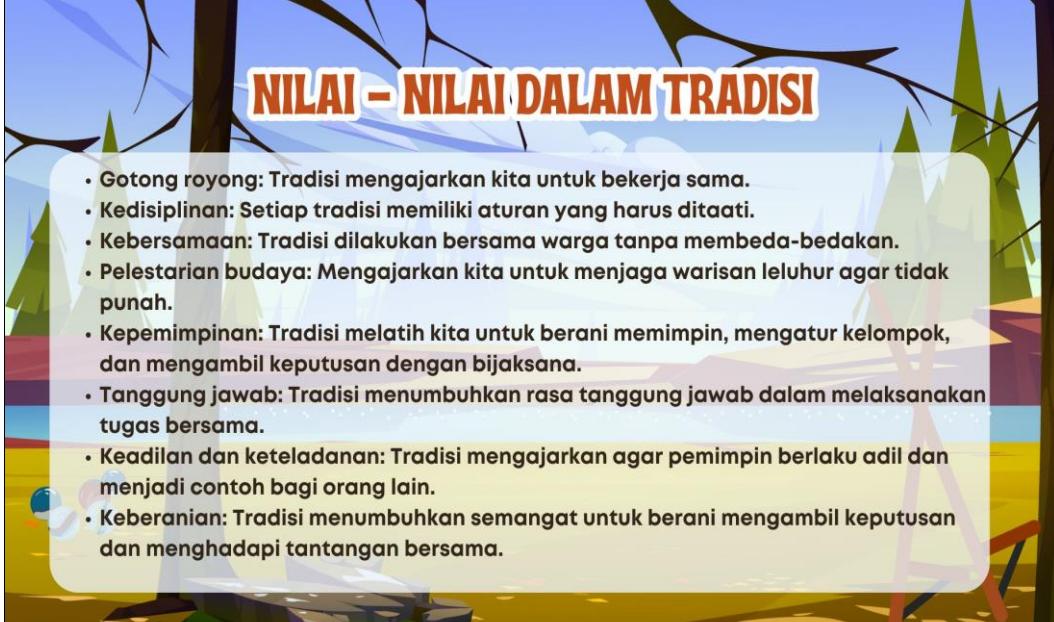
- Menumbuhkan rasa persatuan dan kekeluargaan.
- Menjadi daya tarik wisata dan mengenalkan budaya daerah kepada dunia.
- Meningkatkan rasa cinta tanah air dan kebanggaan sebagai orang Indonesia.
- Memberikan hiburan serta nilai moral dan spiritual bagi masyarakat.



TRADISI MEGOAK-GOAKKAN

Penjelasan

- **Asal daerah:** Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Buleleng.
- **Makna:** Tradisi ini menggambarkan strategi dan kerja sama dalam perang zaman dahulu, juga melambangkan kebersamaan, keberanian, dan kekompakkan masyarakat.
- **Cara pelaksanaan:** Warga membentuk barisan panjang menyerupai burung goak (burung gagak) yang berusaha menangkap "itik" yang menjadi sasaran permainan. Tradisi ini biasanya dilakukan saat hari besar keagamaan atau hari jadi desa adat.



NILAI – NILAI DALAM TRADISI

- Gotong royong: Tradisi mengajarkan kita untuk bekerja sama.
- Kedisiplinan: Setiap tradisi memiliki aturan yang harus ditaati.
- Kebersamaan: Tradisi dilakukan bersama warga tanpa membeda-bedakan.
- Pelestarian budaya: Mengajarkan kita untuk menjaga warisan leluhur agar tidak punah.
- Kepemimpinan: Tradisi melatih kita untuk berani memimpin, mengatur kelompok, dan mengambil keputusan dengan bijaksana.
- Tanggung jawab: Tradisi menumbuhkan rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas bersama.
- Keadilan dan keteladanan: Tradisi mengajarkan agar pemimpin berlaku adil dan menjadi contoh bagi orang lain.
- Keberanian: Tradisi menumbuhkan semangat untuk berani mengambil keputusan dan menghadapi tantangan bersama.

O. GLOSARIUM

1. Tradisi: Kebiasaan atau kegiatan yang dilakukan secara turun-temurun oleh masyarakat sebagai bagian dari budaya daerah.

2. Budaya: Hasil cipta, rasa, dan karya manusia yang diwariskan dari generasi ke generasi dan menjadi identitas suatu daerah.
3. E-Comic: Cerita bergambar yang disajikan dalam bentuk digital dan dapat dibaca melalui perangkat seperti laptop, tablet, atau handphone.
4. *Deep Learning* (pembelajaran bermakna): Proses belajar yang menekankan pada pemahaman mendalam, bukan sekadar menghafal.
5. *Problem Based Learning* (PBL): Model pembelajaran yang dimulai dari masalah nyata sebagai pemicu siswa untuk berpikir kritis dan mencari solusi.

P. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). *Buku guru: Pendidikan Pancasila untuk SD/MI kelas III*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Lampiran 1. Asesmen atau Penilaian

1. SKALA PENILAIAN SIKAP (AFEKTIF)

Menunjukkan sikap yang ada pada diri peserta didik saat pembelajaran (beriman saat melakukan doa bersama,,).

Teknik : Observasi

Bentuk : Lembar Observasi

Beri tanda (✓) pada sikap peserta didik yang diteliti.

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Yang Dinilai				Total	
		Beriman Saat Melakukan Doa Bersama					
		4	3	2	1		
1							
2							
3							
4							
5							
Dst							

Rubrik Penilaian Sikap (Afektif):

No	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Beriman Saat Melakukan Doa Bersama	Selalu berdoa dengan sikap yang benar, (tenang, khidmat, tangan dan badan tertib),	Melakukan doa dengan sikap yang benar, namun sesekali masih perlu diingatkan (misalnya belum	Melakukan doa tetapi kurang tertib (misalnya masih bercanda, tidak fokus, atau hanya	Tidak mengikuti doa bersama meskipun sudah diarahkan, atau menunjukkan sikap tidak sopan saat

		mengikuti doa dari awal hingga akhir tanpa diarahkan.	fokus atau sedikit bercanda).	mengikuti sebagian).	doa berlangsung.
--	--	---	-------------------------------	----------------------	------------------

Keterangan:

Skor maksimal: 4

Pedoman penskoran:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

2. SKALA PENILAIAN FORMATIF (PSIKOMOTOR)

Mengukur pemahaman siswa tentang kalimat aktif dan pasif melalui LKPD dan presentasi.

Teknik : Pengerjaan LKPD dan Presentasi

Bentuk : Tes Tertulis & Penilaian Kinerja

Beri tanda (✓) pada sikap peserta didik yang dinilai.

No	Nama Peserta Didik	Kriteria Yang Dinilai												Total	
		Ketepatan Mengerjakan LKPD				Kerapian Tulisan				Keberanian Presentasi					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1															
2															
3															
4															
5															
Dst															

Rubrik Penilaian:

No	Aspek	Sangat Baik (4)	Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Ketepatan Mengerjakan LKPD	Semua jawaban tepat sesuai instruksi.	Sebagian besar jawaban tepat, hanya sedikit kesalahan.	Masih ada banyak kesalahan dalam jawaban.	Hampir semua jawaban salah atau tidak dikerjakan.
2	Kerapian Tulisan	Tulisan sangat rapi, jelas, dan mudah dibaca.	Tulisan cukup rapi dan masih mudah dibaca.	Tulisan kurang rapi, beberapa bagian sulit dibaca.	Tulisan tidak rapi, sulit dibaca, atau asal-asalan.

3	Keberanian Presentasi	Sangat percaya diri dan berani menyampaikan di depan kelas.	Berani menyampaikan di depan kelas saat diminta guru.	Mau menyampaikan tetapi masih ragu-ragu.	Tidak berani menyampaikan meskipun diminta guru.
4	Keterampilan Menyampaikan Jawaban	Menyampaikan dengan lancar, runtut, dan mudah dipahami.	Menyampaikan cukup jelas, meskipun ada sedikit kekurangan.	Menyampaikan kurang lancar atau tidak runtut.	Tidak dapat menyampaikan dengan jelas atau tidak sesuai.

Keterangan:

Skor maksimal: 16

Pedoman penskoran:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Kriteria

76-100	= sangat baik
51-75	= baik
26-50	= cukup
0-25	= kurang

Wali Kelas III**Luh Wanteni, S.Pd.SD**

NIP. 297010282014062001

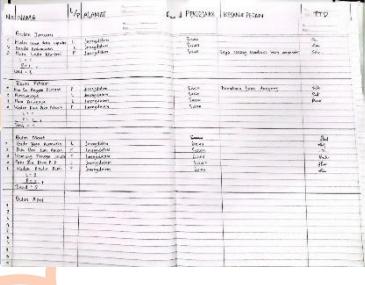
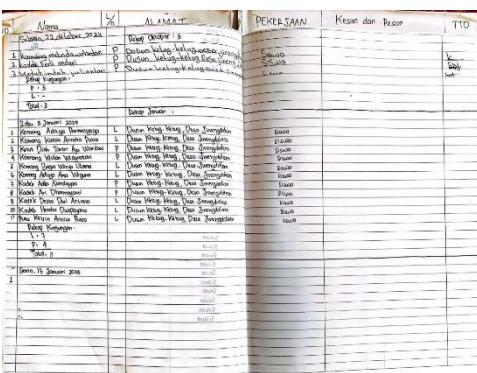
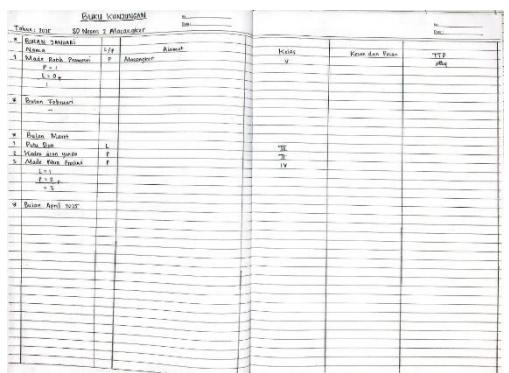
Singaraja, 6 November 2025
Mahasiswa**Ni Luh Widya Ayodya Putri**

NIM. 2211031192

Mengetahui
Kepala SD Negeri 2 Jinengdalem**Kadek Juni Sastrawan, S.Pd**

NIP. 198806052015031004

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

Observasi	
	
<p>(Wawancara Dengan Wali Kelas III SD Negeri 2 Jinengdalem)</p>	<p>(Wawancara Dengan Wali Kelas III SD Negeri 3 Jinengdalem)</p>
	
<p>(Wawancara Dengan Wali Kelas III SD Negeri 1 Alasangker)</p>	<p>(Wawancara Dengan Wali Kelas III SD Negeri 3 Alasangker)</p>
	
<p>(Wawancara Dengan Wali Kelas III SD Negeri 2 Alasangker)</p>	<p>(Rekapan Kunjungan Perpustakaan SD Negeri 2 Jinengdalem)</p>
	
<p>(Rekapan Kunjungan Perpustakaan SD Negeri 3 Jinengdalem)</p>	<p>(Rekapan Kunjungan Perpustakaan SD Negeri 2 Alasangker)</p>

--	--

(Rekapan Kunjungan Perpustakaan SD Negeri 1 Alasangker)

(Rekapan Kunjungan Perpustakaan SD Negeri 3 Alasangker)

Penelitian



(Uji Coba Kuesioner di SD Negeri 3 Alasangker)



(Membawa Surat Izin Penelitian)



(Diskusi Mengenai Penelitian)



(Bimbingan Modul)



(Penyebaran Pretest)

 (Penyebaran Pretest)	 (Penarikan Respon Guru)
 (Penarikan Respon Siswa)	 (Implementasi Media Hari Pertama)
 (Implementasi Media Hari Kedua)	 (Implementasi Media Hari Ketiga)
 (Implementasi Media Hari Keempat)	 (Penyebaran Posttest)

Lampiran 17. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP

Ni Luh Widya Ayodya Putri lahir pada tanggal 9 Agustus 2004. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan I Made Suwidia dan Ni Wayan Ciri. Penulis berkewarganegaraan Indonesia dan memeluk agama Hindu. Saat ini, penulis berdomisili di Dusun Negari, Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali.

Riwayat pendidikan penulis dimulai pada jenjang sekolah dasar di SD Negeri 1 Negari yang ditempuh pada tahun 2010 hingga 2016. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan ke SMP Negeri 1 Banjarangkan pada tahun 2016 sampai dengan 2019. Pendidikan menengah atas ditempuh di SMA Negeri 1 Semarapura pada tahun 2019 hingga 2022. Pada tahun 2022, penulis melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi pada S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Universitas Pendidikan Ganesha. Selama menempuh pendidikan di perguruan tinggi, penulis aktif dalam kegiatan akademik yang mendukung pengembangan kompetensi sebagai calon pendidik sekolah dasar. Sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, penulis menyusun skripsi dengan judul “Pengembangan Media SIKOLA Augmented Reality Berbasis Tradisi ‘Megoak-Goakkan’ pada Materi Keragaman Budaya untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar.”