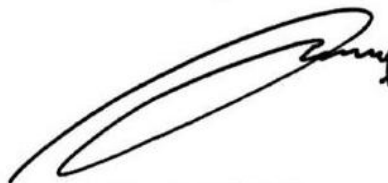


LAMPIRAN



Lampiran 1. Lembar Persetujuan Ujian Skripsi**LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI****Menyetujui****Pembimbing I**Dr. Putu Aditya Antara, S.Pd., M.Pd

NIP. 198303022006041001

Pembimbing IIDr. Ketut Susiani, M.Pd

NIP. 198909212024212001

Lampiran 2. Surat – Surat Penelitian



Nomor : 5004/UN48.10.6/LT/2024
 Lampiran : -
 Hal : Observasi Awal

Singaraja, 10 April 2025

Yth.
 Kepala Sekolah SD N 1 Anturan
 di tempat

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

Nama : Komang Vera Pebrianti
 NIM : 2211031163
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan



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



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ANTURAN**



Alamat : Banjar Dinas Munduk, Desa Anturan

Email : sdn1anturan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/022/SDN1Ant/IV/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putu Lusi Antari, S.Pd SD, M.Pd
NIP : 198412052008012005
Jabatan : Kepala SD N 1 Anturan
Unit Kerja : SD Negeri 1 Anturan

Menerangkan bahwa :

NO	NAMA	NIM	Program Studi
I	Komang Vera Pebrianti	2211031163	PGSD

Mahasiswa/mahasiswi tersebut diatas dapat diterima untuk melakukan Penelitian di SD Negeri 1 Anturan untuk melengkapi syarat-syarat mata Kuliah Skripsi pada Fakultas Ilmu Pendidikan Ganesha.

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

Anturan, 16 April 2025

Kepala SD N 1 Anturan



Putu Lusi Antari, S.Pd, SD, M.Pd
NIP. 198412052008012005



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 : 14128/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 30 oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SDN 1 Anturan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, 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 di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Balai
Sertifikasi

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"



**PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 ANTURAN**



Alamat : Banjar Dinas Munduk, Desa Anturan

Email : sdn1anturan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/96/SDN1Ant/XI/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

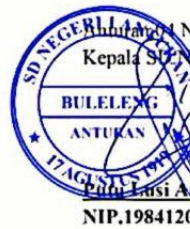
Nama : Putu Lusi Antari, S.Pd, SD, M.Pd
NIP : 198412052008012005
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 1 Anturan

Menerangkan bahwa :

NO	NAMA	NIM	Program Studi
1	Komang Vera Pebrianti	2211031163	PGSD

Mahasiswa/mahasiswi tersebut diatas dapat diterima untuk melakukan Pengumpulan Data Seminar Hasil di SD Negeri 1 Anturan untuk melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha

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


 17 Agustus 2025
 Kepala SD Negeri 1 Anturan
 Putu Lusi Antari, S.Pd, SD, M.Pd
 NIP.198412052008012005



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 : 15788/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 11 Desember 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SDN 2 Anturan
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, 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 di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,



Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002



Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"



ပဓိဂိဇ္ဈကပ္ပပဏ္ဍိတဘိဝံသ

PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG

អំពីសិទ្ធិអំពីសិទ្ធិប្រកាសឱ្យប្រើប្រាស់

DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

សិរុទោបនុដោសិវិកិញ្ចហត្ថរាជី។

SEKOLAH DASAR NEGERI 2 ANTURAN

ក្រសួងអប់រំ យុវជន និងកីឡា

Jalan.Selat-Anturan, Desa Anturan Kec. Buleleng. Kode Pos : 81151

Email : adn2anturan@gmail.com tlpn (0362) 41066

SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/032/2ANT/2025

Yang bertanda tangan Kepala Sekolah SD Negeri 2 Anturan Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng, menerangkan bahwa:

NO	NAMA	NIM	JURUSAN	PROGRAM STUDI
1	Komang Vera Pebrianti	2211031163	Pendas	Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan kegiatan penelitian (Skripsi) Pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 11 Desember 2025

Jenjang Kelas : 3 (Tiga)

Tempat : SD Negeri 2 Anturan

Singaraja, 15 Desember 2025

Kepala Satuan Pendidikan

RSJ Negeri 2 Anturan



Pande Ketut Dharma Suweka, S.Pd

9830707 200501 1 006



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 : 12066/UN48.10.6/PK.01.03/2025

Singaraja, 15 September 2025

Lampiran : -

Hal : Uji Judges

Yth.

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

di tempat

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

Nama : Komang Vera Pebrianti

NIM : 2211031163

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS

Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.

NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan



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 : 12067/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 15 September
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan.
NIP. 198408202012121004



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan



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 : 12805/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 7 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, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, dimohonkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
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



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan



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 : 12806/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 7 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

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

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

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
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



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan



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 : 12807/UN48.10.6/PK.01.03/2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Singaraja, 7 Oktober 2025

Yth.

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

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

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
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



Balai
Sertifikasi

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



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 : 12804/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 7 oktober no surat
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.

I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Komang Vera Pebrianti
NIM : 2211031163
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



Balai
Sertifikasi
Elektronik

Catatan :

- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE

Lampiran 3. Instrumen Validitas Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality*
 Penelitian : untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan
 Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.
 Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.					
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.					
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.					
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.					
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.					
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.					
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.					
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.					

9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.					
10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Ahli,

Nama

NIP.

Lampiran 4. Instrumen Validitas Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality*
 Penelitian : untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan
 Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.
 Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Teks					
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.					
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.					

3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.					
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.					
B. Gambar						
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.					
6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.					
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.					
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.					
C. Animasi						
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.					
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.					
11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.					
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.					
D. Video						
13.	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.					
14.	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.					
15.	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.					

16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.					
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.					
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.					
E. Audio						
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.					
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.					
21.	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.					
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Ahli,

Nama

NIP.

Lampiran 5. Instrumen Validitas Ahli Desain Konstruksional

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality*
 Penelitian untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan
 Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Ketepatan						
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.					
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.					
3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.					
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.					
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.					
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.					
B. Kejelasan						
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.					
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.					
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.					
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.					
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.					

12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahan siswa.					
C. Dampak bagi peserta didik						
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.					
14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.					
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.					
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja,

Ahli,

Nama

NIP.

Lampiran 6. Instrumen Respons Siswa

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON SISWA

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

A. Identitas

Nama :

No.Absen :

Kelas :

B. Petunjuk

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

Keterangan :

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

C. Penilaian

No	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
1.	Tampilan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> secara keseluruhan terlihat menarik bagi peserta didik.				
2.	Desain tampilan media membuat saya lebih bersemangat belajar.				
3.	Tulisan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dapat dibaca dengan jelas.				
4.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.				
5.	Gambar yang ditampilkan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> terlihat jelas dan sesuai dengan materi.				
6.	Gambar yang digunakan membantu saya memahami isi materi dengan lebih mudah.				
7.	Suara pada media pembelajaran terdengar jelas serta selaras dengan musik latar.				
8.	Volume suara dan efek audio tidak mengganggu konsentrasi belajar saya.				

9.	Tampilan warna pada media adaptif berbasis augmented reality menarik dan nyaman dipandang.				
10.	Perpaduan warna pada media membuat materi lebih mudah diperhatikan.				
11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.				
12.	Penjelasan materi sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.				
13.	Penyajian soal dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan isi materi yang dipelajari.				
14.	Soal – soal yang ditampilkan membuat saya lebih aktif berpikir.				
15.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dilengkapi dengan gambar 3D yang mendukung pemahaman materi.				
16.	Tampilan 3D membuat pembelajaran lebih menyenangkan.				
17.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas.				
18.	Instruksi penggunaan media mudah dipahami siswa.				
19.	Media dapat digunakan secara berulang tanpa menimbulkan kendala berarti.				
20.	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berkali – kali.				

Singaraja,

Siswa,

.....

Lampiran 7. Instrumen Respons Guru

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN RESPON GURU

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dari Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* pada Pendidikan Panacasila.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	Desain Pembelajaran					
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai					

	dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila.					
2.	Isi materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.					
3.	Latihan soal yang diberikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan materi yang disajikan.					
4.	Latihan soal mendorong siswa berpikir aktif dan mendalami materi.					
5.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.					
6.	Penggunaan media membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.					
7.	Materi yang dimuat dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki cakupan yang memadai.					
8.	Materi mencakup aspek penting dari kompetensi dasar secara lengkap.					
9.	Pengembangan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.					
10	Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.					
B. Operasional						
11.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas.					
12.	Panduan penggunaan membantu guru dan siswa mengoperasikan media dengan benar.					
13.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mudah					

	dioperasikan oleh pengguna.					
14.	Fitur – fitur dalam media dapat digunakan dengan lancar dan praktis.					
C. Teks						
15.	Jenis huruf yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dan mudah dibaca.					
16.	Ukuran teks ditampilkan dengan tepat sehingga nyaman dilihat.					
17.	Bahasa yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa. .					
18.	Kalimat yang dipakai sederhana dan tidak menimbulkan kerancuan arti.					
19.	Tampilan gambar dan animasi dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mendukung keterbacaan serta pemahaman materi.					
20.	Gambar dan animasi membantu memperjelas penjelasan materi.					

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

Singaraja,

Guru,

Nama Guru

NIP.

Lampiran 8. Instrumen Pengukuran *Student Engagement*

INSTRUMEN *STUDENT ENGAGEMENT* PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

Definisi Operasional *Student Engagement*

Student engagement merupakan aspek krusial dalam proses pembelajaran karena keterlibatan aktif siswa menjadi indikator keberhasilan pendidikan. *Student engagement* adalah keterlibatan siswa dalam aktivitas akademik maupun non akademik yang mencakup dimensi perilaku, emosi, dan kognisi Frederick, (dalam Pradhata et al., 2021). *Behavioral engagement* berkaitan dengan partisipasi siswa dalam aktivitas akademik dan sosial; *emotional engagement* mencerminkan perasaan siswa terhadap guru, teman, dan lingkungan sekolah; serta *cognitive engagement* mencakup perhatian serta motivasi untuk memahami materi pelajaran. Keterlibatan ini menjadi landasan penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan mendorong pencapaian tujuan pendidikan secara optimal (Pradhata et al., 2021). Sejalan dengan itu Appleton, Christensen, & Furlong, (dalam Jazuli, 2021) menegaskan bahwa *student engagement* sangat penting karena banyak siswa merasa bosan, tidak termotivasi, dan akhirnya tidak terlibat baik secara akademis maupun sosial.

Kisi – Kisi Instrumen *Student Engagement*

No	Komponen	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Behavioral Engagement	Keterlibatan dalam kegiatan akademik	1,2	5
		Partisipasi dalam kegiatan kelompok atau kerja sama.	3,4,5	
2.	Emotional Engagement	Kemauan untuk mengerahkan upaya belajar.	6,7,	5
		Antusiasme atau ketertarikan dalam pembelajaran.	8,9,10	
3.	Cognitive Engagement	Keterlibatan dalam proses berpikir.	11,12	5
		Strategi dalam memahami materi.	13,14,15	
Jumlah Butir			15	

(Sumber : (Sulyani, 2022) dimodifikasi)

B. Tujuan

No.Absen :

Kelas :

B. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui *student engagement* siswa di kelas selama proses pembelajaran berlangsung.

C. Petunjuk

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

Keterangan :

4 = Sangat Setuju

2 = Kurang Setuju

3 = Setuju

1 = Tidak Setuju

D. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A.	<i>Behavioral Engagement</i>					
1.	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.					
2.	Saya dapat terdorong untuk mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan guru.					
3.	Saya berinisiatif membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.					
4.	Saya terlibat aktif dalam kerja kelompok saat kegiatan belajar di kelas.					
5.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan arahan guru.					
B.	<i>Emotional Engagement</i>					
6.	Saya semakin termotivasi untuk belajar lebih giat dalam kegiatan pembelajaran.					
7.	Saya berusaha lebih serius memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru.					

8.	Saya merasa senang dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.					
9.	Saya tertarik dan bersemangat ketika mengikuti pelajaran di kelas.					
10.	Saya merasa bangga dengan pencapaian yang saya peroleh dalam kegiatan belajar.					
C. <i>Cognitive Engagement</i>						
11.	Saya terdorong untuk mengajukan pertanyaan kepada guru saat pembelajaran berlangsung.					
12.	Saya berusaha bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah atau soal.					
13.	Saya percaya diri untuk menjelaskan kembali isi materi kepada teman – teman.					
14.	Saya dapat menghubungkan informasi yang saya pelajari dengan pengetahuan yang sudah saya miliki sebelumnya.					
15.	Saya mencari cara atau strategi belajar yang berbeda untuk memahami materi pelajaran lebih baik.					

Singaraja,
Siswa,

.....

Lampiran 9. Hasil Uji Instrumen Uji *Judges* I dan II

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

LEMBAR PENILAIAN *JUDGES*
INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.	✓		
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.	✓		
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga	✓		

	membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.			
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.	✓		
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.	✓		
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.	✓		
9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.	✓		
10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Sangat relevan

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Teks				
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓		
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.	✓		
3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓		
B. Gambar				
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.	✓		

6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.	✓		
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	✓		
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.	✓		
C. Animasi				
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓		
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.	✓		
11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓		
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.	✓		
D. Video				
13.	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓		
14.	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓		
15.	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓		
16.	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	✓		
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.	✓		
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.	✓		

E. Audio				
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.	✓		
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.	✓		
21.	Suara <u>(narasi)</u> terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓		

A. Komentar dan Saran Perbaikan

semua relevan

.....

.....

.....

.....

B. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges



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

NIP. 197108152001121001



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Ketepatan				
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.	✓		
3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.	✓		
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.	✓		
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.	✓		
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.	✓		

B. Kejelasan			
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓	
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.	✓	
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓	
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓	
12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahan siswa.	✓	
C. Dampak bagi peserta didik			
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.	✓	
14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	✓	
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓	
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓	

C. Komentor dan Saran Perbaikan

Semua relevan

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> secara keseluruhan terlihat menarik bagi peserta didik.	✓		
2.	Desain tampilan media membuat saya lebih bersemangat belajar.	✓		
3.	Tulisan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
4.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.	✓		
5.	Gambar yang ditampilkan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> terlihat jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
6.	Gambar yang digunakan membantu saya memahami isi materi dengan lebih mudah.	✓		
7.	Suara pada media pembelajaran terdengar jelas serta selaras dengan musik latar.	✓		



8.	Volume suara dan efek audio tidak mengganggu konsentrasi belajar saya.	✓		
9.	Tampilan warna pada media adaptif berbasis augmented reality menarik dan nyaman dipandang.	✓		
10.	Perpaduan warna pada media membuat materi lebih mudah diperhatikan.	✓		
11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
12.	Penjelasan materi sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
13.	Penyajian soal dalam media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality sesuai dengan isi materi yang dipelajari.		✓	lengkap dg foto student engagement
14.	Soal – soal yang ditampilkan membuat saya lebih aktif berpikir.		✓	lengkap dg foto student engagement
15.	Media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality dilengkapi dengan gambar 3D yang mendukung pemahaman materi.	✓		
16.	Tampilan 3D membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓		
17.	Media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas.	✓		
18.	Instruksi penggunaan media mudah dipahami siswa.	✓		
19.	Media dapat digunakan secara berulang tanpa menimbulkan kendala berarti.	✓		
20.	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berkali – kali.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Revisi nomor 13 K14 (saya sarikan)



D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges



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

NIP. 197108152001121001



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Isi materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.	✓		
3.	Latihan soal yang diberikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan materi yang disajikan.	✓		
4.	Latihan soal mendorong siswa berpikir aktif dan mendalami materi.	✓		
5.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓		



6.	Penggunaan media membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.	✓		
7.	Materi yang dimuat dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki cakupan yang memadai.	✓		
8.	Materi mencakup aspek penting dari kompetensi dasar secara lengkap.	✓		
9.	Pengembangan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
10.	Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.	✓		
B. Operasional				
11.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas.	✓		
12.	Panduan penggunaan membantu guru dan siswa mengoperasikan media dengan benar.	✓		
13.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mudah dioperasikan oleh pengguna.	✓		
14.	Fitur – fitur dalam media dapat digunakan dengan lancar dan praktis.	✓		
C. Teks				
15.	Jenis huruf yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dan mudah dibaca.	✓		
16.	Ukuran teks ditampilkan dengan tepat sehingga nyaman dilihat.	✓		

17.	Bahasa yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	✓		
18.	Kalimat yang dipakai sederhana dan tidak menimbulkan kerancuan arti.	✓		
19.	Tampilan gambar dan animasi dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mendukung keterbacaan serta pemahaman materi.	✓		
20.	Gambar dan animasi membantu memperjelas penjelasan materi.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua relevan

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

- 7. Layak digunakan tanpa ada revisi
- 8. Layak digunakan dengan revisi
- 9. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS EFEKTIVITAS *STUDENT ENGAGEMENT*
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Behavioral Engagement				
1.	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.	✓		
2.	Saya dapat terdorong untuk mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan guru.	✓		
3.	Saya berinisiatif membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.	✓		
4.	Saya terlibat aktif dalam kerja kelompok saat kegiatan belajar di kelas.	✓		
5.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan arahan guru.	✓		
B. Emotional Engagement				
6.	Saya semakin termotivasi untuk belajar lebih giat dalam kegiatan pembelajaran.	✓		



7.	Saya berusaha lebih serius memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru.	✓		
8.	Saya merasa senang dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓		
9.	Saya tertarik dan bersemangat ketika mengikuti pelajaran di kelas.	✓		
10.	Saya merasa bangga dengan pencapaian yang saya peroleh dalam kegiatan belajar.	✓		
C. Cognitive Engagement				
11.	Saya terdorong untuk mengajukan pertanyaan kepada guru saat pembelajaran berlangsung.	✓		
12.	Saya berusaha bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah atau soal.	✓		
13.	Saya percaya diri untuk menjelaskan kembali isi materi kepada teman – teman.	✓		
14.	Saya dapat menghubungkan informasi yang saya pelajari dengan pengetahuan yang sudah saya miliki sebelumnya.	✓		
15.	Saya mencari cara atau strategi belajar yang berbeda untuk memahami materi pelajaran lebih baik.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Semua relevan

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 197108152001121001

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

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.	✓		
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.	✓		
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga	✓		

	membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.			
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.	✓		
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.	✓		
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.	✓		
9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.	✓		
10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Tambahkan tabel sedikit item

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

1. Layak digunakan tanpa ada revisi

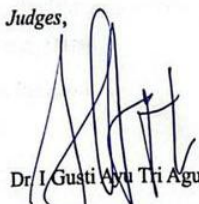
(2) Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Teks				
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓		
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.	✓		
3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓		
B. Gambar				
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.	✓		

6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.	✓		
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	✓		
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.	✓		
C. Animasi				
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓		
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.	✓		
11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓		
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.	✓		
D. Video				
13.	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓		
14.	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓		
15.	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓		
16.	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	✓		
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.	✓		
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.	✓		

E.	Audio			
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.	✓		
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.	✓		
21.	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓		
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓		

A. Komentar dan Saran Perbaikan

berapa jumlah item tidak bulat

B. Kesimpulan

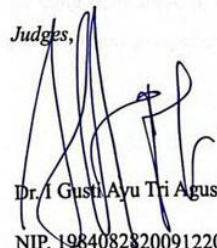
Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS DESAIN INSTRUKSIONAL
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Ketepatan				
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.	✓		
3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.	✓		
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.	✓		
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.	✓		
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.	✓		

B. Kejelasan			
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓	
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓	
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.	✓	
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓	
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓	
12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahan siswa.	✓	
C. Dampak bagi peserta didik			
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.	✓	
14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	✓	
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓	
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓	



C. Komentar dan Saran Perbaikan

Substansi baik

D. Kesimpulan

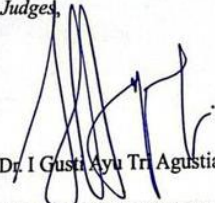
Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges,


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

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Tampilan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> secara keseluruhan terlihat menarik bagi peserta didik.	✓		
2.	Desain tampilan media membuat saya lebih bersemangat belajar.	✓		
3.	Tulisan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dapat dibaca dengan jelas.	✓		
4.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar.	✓		
5.	Gambar yang ditampilkan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> terlihat jelas dan sesuai dengan materi.	✓		
6.	Gambar yang digunakan membantu saya memahami isi materi dengan lebih mudah.	✓		
7.	Suara pada media pembelajaran terdengar jelas serta selaras dengan musik latar.	✓		



8.	Volume suara dan efek audio tidak mengganggu konsentrasi belajar saya.	✓		
9.	Tampilan warna pada media adaptif berbasis augmented reality menarik dan nyaman dipandang.	✓		
10.	Perpaduan warna pada media membuat materi lebih mudah diperhatikan.	✓		
11.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality dijelaskan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
12.	Penjelasan materi sesuai dengan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓		
13.	Penyajian soal dalam media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality sesuai dengan isi materi yang dipelajari.	✓		
14.	Soal – soal yang ditampilkan membuat saya lebih aktif berpikir.	✓		
15.	Media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality dilengkapi dengan gambar 3D yang mendukung pemahaman materi.	✓		
16.	Tampilan 3D membuat pembelajaran lebih menyenangkan.	✓		
17.	Media pembelajaran adaptif berbasis augmented reality mudah digunakan untuk menunjang proses pembelajaran dikelas.	✓		
18.	Instruksi penggunaan media mudah dipahami siswa.	✓		
19.	Media dapat digunakan secara berulang tanpa menimbulkan kendala berarti.	✓		
20.	Media tetap berfungsi dengan baik meskipun digunakan berkali – kali.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....



D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges



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

NIP. 198408282009122005



LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS KEPRAKTISAN RESPON GURU
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Desain Pembelajaran				
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila.	✓		
2.	Isi materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.	✓		
3.	Latihan soal yang diberikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dengan materi yang disajikan.	✓		
4.	Latihan soal mendorong siswa berpikir aktif dan mendalami materi.	✓		
5.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓		



6.	Penggunaan media membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.	✓		
7.	Materi yang dimuat dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki cakupan yang memadai.	✓		
8.	Materi mencakup aspek penting dari kompetensi dasar secara lengkap.	✓		
9.	Pengembangan media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.	✓		
10.	Media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa di sekolah dasar.	✓		
B. Operasional				
11.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> menyediakan petunjuk penggunaan yang jelas.	✓		
12.	Panduan penggunaan membantu guru dan siswa mengoperasikan media dengan benar.	✓		
13.	Media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mudah dioperasikan oleh penggunan.	✓		
14.	Fitur – fitur dalam media dapat digunakan dengan lancar dan praktis.	✓		
C. Teks				
15.	Jenis huruf yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sesuai dan mudah dibaca.	✓		
16.	Ukuran teks ditampilkan dengan tepat sehingga nyaman dilihat.	✓		

17.	Bahasa yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> jelas, komunikatif, dan sesuai tingkat pemahaman siswa.	✓		
18.	Kalimat yang dipakai sederhana dan tidak menimbulkan kerancuan arti.	✓		
19.	Tampilan gambar dan animasi dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> mendukung keterbacaan serta pemahaman materi.	✓		
20.	Gambar dan animasi membantu memperjelas penjelasan materi.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

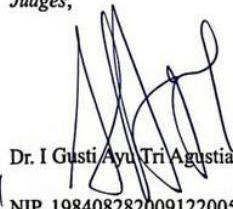
Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan tanpa ada revisi
- ☐ Layak digunakan dengan revisi
- ☐ Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 18 September 2025

Judges,



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

NIP. 198408282009122005

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN VALIDITAS EFEKTIVITAS *STUDENT ENGAGEMENT*
PENGEMBANGAN MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENSTIMULASI *STUDENT ENGAGEMENT* PADA PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

A. Petunjuk

1. Dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam instrumen dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang telah disediakan.
2. Jika ada masukan atau saran, Bapak/Ibu dipersilakan menuliskannya pada lembar penilaian atau di kolom catatan yang tersedia.

B. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A. Behavioral Engagement				
1.	Saya aktif berpartisipasi dalam diskusi kelas.	✓		
2.	Saya dapat terdorong untuk mengerjakan tugas dan latihan yang diberikan guru.	✓		
3.	Saya berinisiatif membantu teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran.	✓		
4.	Saya terlibat aktif dalam kerja kelompok saat kegiatan belajar di kelas.	✓		
5.	Saya berusaha menyelesaikan tugas tepat waktu sesuai dengan arahan guru.	✓		
B. Emotional Engagement				
6.	Saya semakin termotivasi untuk belajar lebih giat dalam kegiatan pembelajaran.	✓		



7.	Saya berusaha lebih serius memahami materi pelajaran yang dijelaskan guru.	✓		
8.	Saya merasa senang dan antusias saat mengikuti kegiatan pembelajaran.	✓		
9.	Saya tertarik dan bersemangat ketika mengikuti pelajaran di kelas.	✓		
10.	Saya merasa bangga dengan pencapaian yang saya peroleh dalam kegiatan belajar.	✓		
C. Cognitive Engagement				
11.	Saya terdorong untuk mengajukan pertanyaan kepada guru saat pembelajaran berlangsung.	✓		
12.	Saya berusaha bekerja sama dengan teman untuk memecahkan masalah atau soal.	✓		
13.	Saya percaya diri untuk menjelaskan kembali isi materi kepada teman – teman.	✓		
14.	Saya dapat menghubungkan informasi yang saya pelajari dengan pengetahuan yang sudah saya miliki sebelumnya.	✓		
15.	Saya mencari cara atau strategi belajar yang berbeda untuk memahami materi pelajaran lebih baik.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

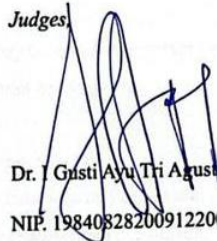
1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi

3. Tidak layak digunakan

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 18 September 2025

Judges



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

NIP. 198408282009122005

Lampiran 10. Perhitungan Validitas Instrumen

1. Instrumen Validitas Materi

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas materi) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan *judges* II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Hasil penilaian awal oleh *judges* instrumen dapat disajikan pada tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Ahli Materi

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
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 awal *judges* instrumen ahli materi dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel berikut.

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Materi

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (10)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

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

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi menggunakan formula Gregory, diperoleh nilai sebesar 1.00. Nilai ini menunjukkan bahwa kedua *judges* memberikan penilaian yang sepenuhnya konsisten dan sejalan dalam menyatakan bahwa seluruh butir instrumen ahli materi adalah relevan. Menurut kriteria Gregory, nilai validitas isi $> 0,79$ dikategorikan sebagai sangat tinggi, dan nilai 1.00 termasuk dalam kategori sangat tinggi.

2. Instrumen Validitas Media

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas media) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan *judges* II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Data hasil penilaian awal *judges* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Ahli Media

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>	No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
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	Relevan	22	Relevan	Relevan

Hasil penilaian awal *judges* instrumen ahli media dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Media

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (22)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{22}{0 + 0 + 0 + 22}$$

$$V = 1.00$$

Berdasarkan penilaian dua *judges*, 22 butir pernyataan pada instrumen ahli media dinyatakan relevan. Hasil perhitungan validitas isi menggunakan rumus *Gregory* menghasilkan nilai 1.00, yang menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna antar *judges*. Nilai 1.00 berada pada kategori validitas isi sangat tinggi, yang berarti instrumen ahli media memiliki kecocokan isi yang sangat kuat, konsisten, serta representatif terhadap aspek-aspek penilaian media pembelajaran berbasis AR untuk siswa kelas III SD.

3. Instrumen Validitas Desain Instruksional

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas desain instruksional) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd dan *judges II* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Data hasil penilaian awal *judges* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Ahli Desain

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

Hasil penilaian awal *judges* instrumen ahli desain dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel berikut.

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Ahli Desain

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian Judges	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (16)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{16}{0 + 0 + 0 + 16}$$

$$V = 1.00$$

Hasil penilaian dua *judges* menunjukkan bahwa seluruh 16 butir pernyataan pada instrumen ahli desain dinyatakan relevan. Uji validitas isi menggunakan formula *Gregory* menghasilkan nilai 1.00, yang menggambarkan tingkat kesepakatan sempurna antarpakar. Nilai 1.00 termasuk kategori validitas isi sangat tinggi.

4. Instrumen Validitas Respons Siswa

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas respons siswa) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd dan *judges* II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Data hasil penilaian awal *judges* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Respon Siswa

No	<i>Judges</i> 1	<i>Judges</i> 2	No	<i>Judges</i> 1	<i>Judges</i> 2
1	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
2	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	13	Tidak Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	14	Tidak 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 awal *judges* instrumen respon siswa dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel berikut.

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Respon Siswa

<i>Judges</i>	<i>Judges</i> I		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges</i> II	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (2)	D (18)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{18}{0 + 0 + 2 + 18}$$

$$V = 0.90$$

Hasil perhitungan validitas isi menunjukkan bahwa nilai koefisien yang diperoleh adalah 0.90. Nilai ini berada pada kategori sangat tinggi, yang berarti kesesuaian isi instrumen respon siswa dinilai sangat baik oleh kedua *judges*. Meskipun terdapat perbedaan pada butir nomor 13 dan 14, kesepakatan keseluruhan tetap mencapai tingkat yang sangat tinggi.

5. Instrumen Validitas Respons Guru

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas respons guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges I* adalah Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd dan *judges II* adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Data hasil penilaian awal *judges* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Respon Guru

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 awal *judges* instrumen respon guru dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel berikut.

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Respon Guru

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (20)

Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

$$V = \frac{20}{0 + 0 + 0 + 20}$$

$$V = 1.00$$

Dari hasil analisis, nilai validitas isi sebesar 1.00 menunjukkan tingkat kesepakatan sempurna antara kedua *judges*. Ini berarti semua butir pada instrumen respon guru dipandang sangat relevan dengan indikator dan aspek yang ingin diukur dari sudut pandang guru. Nilai validitas isi sebesar 1.00 termasuk dalam kategori validitas isi sangat tinggi.

6. Instrumen Validitas Efektivitas *Student Engagement*

Uji validitas isi instrumen (instrumen validitas respons guru) dilakukan bersama dua dosen pakar (*judges*). *Judges* I adalah Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd dan *judges* II adalah Dr. I Gusti Ayu Tri Agustiana, S.Pd., M.Pd. Data hasil penilaian awal *judges* dapat disajikan dalam tabel berikut.

Hasil Penilaian Awal Instrumen Efektivitas

No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>	No	<i>Judges 1</i>	<i>Judges 2</i>
1	Relevan	Relevan	9	Relevan	Relevan2
2	Relevan	Relevan	10	Relevan	Relevan
3	Relevan	Relevan	11	Relevan	Relevan
4	Relevan	Relevan	12	Relevan	Relevan
5	Relevan	Relevan	13	Relevan	Relevan
6	Relevan	Relevan	14	Relevan	Relevan
7	Relevan	Relevan	15	Relevan	Relevan
8	Relevan	Relevan			

Hasil penilaian awal *judges* instrumen efektivitas dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) pada tabel berikut.

Hasil Tabulasi Silang Instrumen Efektivitas

<i>Judges</i>	<i>Judges I</i>		
	Penilaian <i>Judges</i>	Tidak Relevan	Sangat Relevan
<i>Judges II</i>	Tidak Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (20)

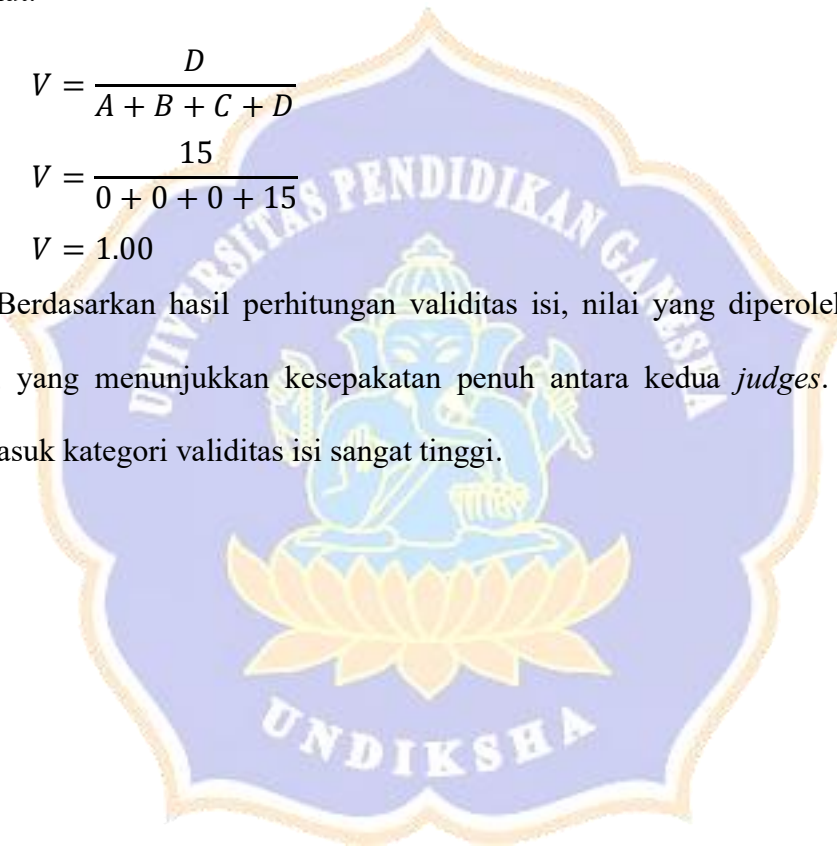
Dari tabel tersebut dapat dicari validitas isi dengan rumus *Gregory* sebagai berikut.

$$V = \frac{D}{A + B + C + D}$$

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

$$V = 1.00$$

Berdasarkan hasil perhitungan validitas isi, nilai yang diperoleh sebesar 1.00, yang menunjukkan kesepakatan penuh antara kedua *judges*. Nilai ini termasuk kategori validitas isi sangat tinggi.



21	Putu Dimas Dharma Sanjaya	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	52
22	Putu Juli Artama	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	53
23	Putu Reva Yanti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
24	Putu Suartana	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	46
25	Dendra	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	1	1	4	3	3	38
r hitung		0,822	0,599	0,783	0,426	0,839	0,561	0,807	0,426	0,79	0,58	0,838	0,407	0,736	0,599	0,783	
r tabel		0,4	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	0,396	
Keterangan		Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	



No A				
4	5	6	7	8
3	4	3	4	3
4	3	4	3	4
3	4	4	4	3
3	2	3	2	3
3	4	3	4	3
4	3	4	3	4
3	3	3	3	3
2	4	2	4	2
3	1	3	1	3
4	4	4	4	4
4	3	4	3	4
3	2	3	2	3
4	4	4	4	4
4	3	3	2	4
3	4	4	4	3
2	3	4	2	3

[illegible]

Lampiran 13. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.



C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.	✓				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.	✓				
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.	✓				
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.	✓				
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.	✓				
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan	✓				



	komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.					
9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.	✓				
10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

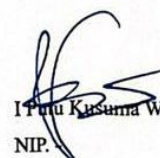
Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,


Irena Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd.
NIP.



LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI**MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY***

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (√) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
Skor 3 : Setuju (S)
Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.



C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Desain Pembelajaran						
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.	✓				
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.	✓				
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.		✓			
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.		✓			
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.	✓				
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan		✓			

	komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.					
9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.		✓			
10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

Saran tujuan pembelajaran menggunakan rumus ABCD.

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,



I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP. 199405182024061001

Lampiran 14. Hasil Uji Validitas Ahli Media

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.



C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Teks						
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓				
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.	✓				
3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓				
B. Gambar						
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.	✓				
6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.	✓				
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	✓				
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.	✓				
C. Animasi						
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	✓				
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.	✓				

11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓				
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.	✓				
D. Video						
13	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
14	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓				
15	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	✓				
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.	✓				
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.	✓				
E. Audio						
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.	✓				
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.	✓				
21.	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Pada cover judul gunakan huruf polos. Tambahkan sarannya.
2. Pada materi tambahkan gambar ilustrasi agar lebih menarik.
3. Nama tokoh Fandy dari Sulawesi pakai kopikat di awal.
4. Video diberi sumber.

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,



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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA
MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk
Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila
Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
Skor 3 : Setuju (S)
Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Teks						
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	✓				
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.		✓			
3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	✓				
B. Gambar						
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.	✓				
6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.	✓				
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	✓				
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.	✓				
C. Animasi						
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.		✓			
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.		✓			

11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	✓				
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.	✓				
D. Video						
13.	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	✓				
14.	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	✓				
15.	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	✓				
16.	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.		✓			
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.	✓				
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.	✓				
E. Audio						
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.	✓				
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.	✓				
21.	Suara narasi terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	✓				
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Perbesar ukuran foto pd judul
2. Tambahkan gambar - gambar pd bagian materi
3. Ganti warna warna pd link-link khusus

.....
.....
E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : *Lingkari salah satu*

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,



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

NIP. 198908082024211004

Lampiran 15. Hasil Uji Validitas Ahli Desain Konstruksional

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL

MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
Skor 3 : Setuju (S)
Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Ketepatan						
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.	✓				

3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.	✓			
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.	✓			
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.	✓			
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.	✓			
B. Kejelasan					
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓			
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓			
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.	✓			
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓			
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓			
12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahaman siswa.	✓			
C. Dampak bagi peserta didik					
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam	✓			

	memahami materi Pendidikan Pancasila.					
14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	✓				
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓				
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓				

D. Komentar dan Saran Perbaikan

1. Perbaiki penggunaan media. Diambilkan paling awal
2. Tambahkan petunjuk untuk "back"
3. Alat musik ; Gamelan Bali disesuaikan agar gambarnya benar & dari Bali

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,

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

NIP. 197108152001121001

LEMBAR INSTRUMEN VALIDASI AHLI DESAIN INSTRUKSIONAL
MEDIA ADAPTIF BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

Judul Penelitian : Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila Kelas III Sekolah Dasar.

Peneliti : Komang Vera Pebrianti

A. Tujuan

Lembar validasi media pembelajaran ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kualitas media yang dikembangkan berdasarkan penilaian dari ahli media pembelajaran.

B. Petunjuk Pengisian

1. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk menggunakan terlebih dahulu Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* untuk Menstimulasi *Student Engagement* pada Pendidikan Pancasila.
2. Dimohonkan kepada Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap butir – butir yang dinilai pada lembar validasi dengan cara mencentang (✓) kolom yang telah disediakan.
3. Makna dari setiap alternatif pilihan yaitu :
 Skor 1 : Tidak Setuju (TS)
 Skor 2 : Kurang Setuju (KS)
 Skor 3 : Setuju (S)
 Skor 4 : Sangat Setuju (SS)
4. Apabila terdapat beberapa hal yang perlu direvisi, mohon menuliskan butir – butir revisi secara langsung pada tempat yang telah disediakan dalam lembar penilaian ini.

C. Penilaian

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
A. Ketepatan						
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	✓				
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.	✓				

3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.	✓				
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.	✓				
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.	✓				
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.	✓				
B. Kejelasan						
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	✓				
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	✓				
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.	✓				
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	✓				
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	✓				
12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahan siswa.	✓				
C. Dampak bagi peserta didik						
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam		✓			

	memahami materi Pendidikan Pancasila.					
14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	✓				
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	✓				
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	✓				

D. Komentor dan Saran Perbaikan

1. Tambah bagian evaluasi
2. evaluasi agar mengukur semua tujuan
3. setelah video agar diberi kuis

E. Kesimpulan

Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 27 Oktober 2025

Ahli,



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

NIP. 198908082024211004



Lampiran 16. Hasil Validitas Media

Pada validitas media adaptif berbasis *augmented reality*, ada beberapa poin yang akan dibahas yaitu 1) validitas isi, 2) validitas media, dan 3) validitas desain konstruksional media adaptif berbasis *augmented reality* pada materi Aku Anak Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III sekolah dasar. Data hasil uji validitas materi, media, dan desain diuji menggunakan rumus *mean*.

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M : Skor Rata – Rata
 $\sum x$: Jumlah Keseluruhan Skor
 n : Banyak Subjek

Kemudian hasil rata – rata yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman konversi PAP skala empat pada tabel berikut.

Pedoman Konversi PAP Skala Empat

Rentang Skor	Klasifikasi Predikat
$3,26 < X \leq 4,0$	Sangat Valid
$2,6 < X \leq 3,25$	Valid
$1,76 < X \leq 2,5$	Cukup Valid
$1 < X \leq 1,75$	Kurang Valid

1. Hasil Validitas Ahli Materi

Validitas materi pada media pembelajaran adaptif berbasis *augmented reality* pada materi Aku Anak Indonesia dilakukan dengan menggunakan lembar penilaian yang telah disusun secara terstruktur, serta instrumen yang sebelumnya telah melalui proses uji kevalidannya oleh *judges*. Adapun *judges* yang menjadi penguji

validitas materi untuk media adaptif berbasis *augmented reality* ini yaitu, I Putu Kusuma Wardana, S.Pd., M.Pd dan I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. Data hasil uji validitas ini disajikan pada tabel berikut.

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
	Desain Pembelajaran		
1.	Materi yang disajikan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> dengan indikator pembelajaran Pendidikan Pancasila.	4	4
2.	Media yang dikembangkan sudah relevan dengan materi Aku Anak Indonesia yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar.	4	4
3.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini lengkap dan sesuai dengan cakupan kompetensi dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.	4	4
4.	Penyajian materi dalam mendukung pencapaian indikator pembelajaran, khususnya terkait pemahaman identitas diri, keluarga, serta lingkungan sebagai bagian dari NKRI.	4	4
5.	Materi yang disajikan memiliki kedalaman yang sesuai, sehingga membantu siswa memahami makna materi secara lebih bermakna.	3	4
6.	Materi dalam media disusun secara lengkap dan sistematis, sehingga cakupannya utuh dan saling melengkapi antar bagian.	3	4
7.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>agumented reality</i> memadukan narasi visual dengan interaksi digital yang relevan, sehingga mendukung pemahaman konsep serta meningkatkan keterlibatan belajar siswa.	4	4
8.	Materi dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan komunikatif sehingga memudahkan siswa dalam mendalami informasi.	3	4
9.	Media dirancang dengan alur yang runtut dan logis, sehingga siswa dapat memahami materi secara bertahap sesuai perkembangan berpikirnya.	3	4

10.	Alur penjelasan materi yang disampaikan dalam media sudah jelas, sistematis, dan logis sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	4	4
Jumlah Σ^x		36	40
N		10	10
M (Rata – rata) $M = \frac{\Sigma x}{n}$		3,6	4,0
Rata – rata Kedua Ahli		3,8	

2. Hasil Validitas Ahli Media

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A.	Teks		
1.	Teks yang digunakan pada media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki jenis huruf dan ukuran yang mudah dibaca oleh siswa kelas III SD.	4	3
2.	Warna teks selaras dengan latar belakang tampilan, sehingga nyaman dilihat dan tidak menimbulkan gangguan visual.	3	4
3.	Teks yang ditampilkan pada materi disusun dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran Pendidikan Pancasila.	4	4
4.	Penyajian teks pada setiap dialog tokoh mudah dipahami dan tidak menimbulkan kerancuan.	4	4
B.	Gambar		
5.	Gambar 3D yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki tampilan yang jelas, proporsional, dan mudah dikenali oleh siswa.	4	3
6.	Penempatan gambar diatur secara tepat sehingga mendukung kenyamanan siswa dalam memahami isi pembelajaran.	4	4
7.	Gambar yang digunakan dirancang menarik sehingga menumbuhkan minat siswa untuk belajar.	4	3
8.	Setiap gambar yang ditampilkan relevan dengan materi dan memperkuat pemahaman siswa.	4	4

C. Animasi			
9.	Animasi yang ditampilkan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang halus, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.	3	4
10.	Gerakan animasi berjalan lancar tanpa gangguan sehingga nyaman untuk diamati.	3	4
11.	Animasi yang digunakan sesuai dengan konteks materi yang dipelajari.	3	4
12.	Animasi mendukung penjelasan materi Pendidikan Pancasila agar lebih mudah dipahami siswa.	4	3
D. Video			
13	Video animasi yang digunakan dalam media adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memiliki kualitas visual yang tajam, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.	4	4
14	Tampilan video stabil dan tidak pecah sehingga nyaman ditonton siswa.	4	4
15	Konten video sejalan dengan materi pembelajaran dan relevan dengan tujuan pembelajaran.	4	4
16	Video yang digunakan dirancang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa.	3	4
17.	Suara pada video terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami.	4	4
18.	Narasi dalam video tidak tertutup oleh musik latar atau efek suara.	4	4
E. Audio			
19.	Musik latar mendukung suasana pembelajaran yang menyenangkan tanpa mengganggu fokus siswa.	4	3
20.	Efek suara selaras dengan adegan sehingga terasa natural dan membantu pemahaman materi.	4	3
21.	Suara narator terdengar jelas, tidak terdistorsi, dan mudah dipahami oleh siswa.	4	4
22.	Audio yang ditampilkan selaras dengan konten sehingga mendukung pemahaman materi secara optimal.	4	4
Jumlah Σ^x		83	82

N	22	22
M (Rata – rata) $M = \frac{\sum x}{n}$	3,77	3,72
Rata – rata Kedua Ahli	3,75	

3. Hasil Validitas Ahli Desain Kontruksional

No	Aspek/Pernyataan	Skor	
		Ahli I	Ahli II
A.	Ketepatan		
1.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila.	4	4
2.	Media yang dikembangkan mendukung pencapaian indikator pembelajaran khususnya pada materi Aku Anak Indonesia.	4	4
3.	Materi yang ditampilkan sesuai dengan kompetensi dasar Pendidikan Pancasila kelas III SD.	4	3
4.	Penyajian materi relevan dengan nilai – nilai Pancasila yang diajarkan di sekolah dasar.	4	4
5.	Penyajian materi dalam media dirancang secara runtut dan sistematis.	4	4
6.	Alur pembahasan materi mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami secara bertahap.	4	3
B.	Kejelasan		
7.	Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik.	4	4
8.	Kalimat yang digunakan komunikatif dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa siswa sekolah dasar.	4	4
9.	Uraian dan pembahasan materi dalam media disajikan dengan jelas sehingga memudahkan siswa memahami isi pembelajaran.	4	3
10.	Materi dijelaskan tanpa menimbulkan makna ganda atau kebingungan bagi siswa.	4	4
11.	Konten yang disediakan dalam media ditampilkan secara jelas dan tidak menimbulkan kerancuan bagi peserta didik.	4	3
12.	Ilustrasi dan teks dalam konten saling melengkapi sehingga memperkuat pemahan siswa.	4	3
C.	Dampak bagi peserta didik		
13.	Media pembelajaran adaptif berbasis <i>augmented reality</i> memudahkan peserta didik dalam memahami materi Pendidikan Pancasila.	3	4

14.	Media membantu siswa menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari – hari.	3	4
15.	Media pembelajaran mampu menumbuhkan rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.	4	4
16.	Penggunaan media mendorong siswa lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar.	4	4
Jumlah Σ^x		62	59
N		16	16
M (Rata – rata) $M = \frac{\Sigma x}{n}$		3,87	3,68
Rata – rata Kedua Ahli		3,78	

Rekapitulasi Hasil Validitas Media							
No	Validitas	Skor Ahli		Σ^x	n	Mean	Kategori
		I	II				
1	Ahli Materi	36	40	76	20	3,8	Sangat Valid
2	Ahli Media	83	82	165	44	3,75	Sangat Valid
3	Ahli Desain Instruksional	62	59	121	32	3,78	Sangat Valid
Total						3,78	Sangat Valid

Berdasarkan pada tabel diatas, diperoleh analisis kelayakan ahli materi memperoleh nilai rata – rata sebesar 3,8, ahli media memperoleh nilai rata – rata 3,75, dan ahli desain memperoleh nilai rata – rata 3,78. Menurut Konversi PAP Skala Empat, apabila nilai rata – rata menunjukkan rentang skor $3,26 < X \leq 4,0$ artinya produk yang dikembangkan sangat valid. Jadi hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa materi, media, dan desain media adaptif berbasis *augmented reality* mendapat predikat sangat valid.

Lampiran 17. Perhitungan Uji Kepraktisan

Perhitungan skor dari respons guru dan siswa dianalisis dengan terlebih dahulu menghitung nilai rata – ratanya. Nilai rata – rata ini digunakan sebagai dasar untuk menilai tingkat validitas dan kepraktisan media pembelajaran adaptif berbasis *augmented reality* yang dikembangkan. Adapun rumus yang digunakan adalah rumus *mean*, yaitu :

$$M = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

M : Skor Rata – Rata
 $\sum x$: Jumlah Keseluruhan Skor
 n : Banyak Subjek

Kemudian hasil rata – rata yang diperoleh dikonversikan berdasarkan pedoman konversi PAP skala empat pada tabel berikut.

Pedoman Konversi PAP Skala Empat

Rentang Skor	Klasifikasi Predikat
$3,26 < X \leq 4,0$	Sangat Praktis
$2,6 < X \leq 3,25$	Praktis
$1,76 < X \leq 2,5$	Cukup Praktis
$1 < X \leq 1,75$	Kurang Praktis

Hasil Analisis Kepraktisan Media Menurut Siswa

No	Aspek	Mean	Kualifikasi
1	Kemenarikan tampilan media	3.96	Sangat Praktis
2	Desain tampilan media	3.85	Sangat Praktis
3	Teks dalam media	3.85	Sangat Praktis
4	Jenis ukuran dan huruf	3.59	Sangat Praktis
5	Kejelasan gambar	3.81	Sangat Praktis
6	Relevansi gambar	3.67	Sangat Praktis
7	Kejelasan audio	3.70	Sangat Praktis
8	Keselarasan volume dan efek	3.70	Sangat Praktis

9	Tampilan warna	3.78	Sangat Praktis
10	Perpaduan warna	3.59	Sangat Praktis
11	Materi mudah dipahami	3.81	Sangat Praktis
12	Kesesuaian materi dengan KD	3.70	Sangat Praktis
13	Kesesuaian soal	3.81	Sangat Praktis
14	Relevansi evaluasi	3.67	Sangat Praktis
15	Relevansi gambar 3D	3.44	Sangat Praktis
16	Kemenarikan 3D	3.78	Sangat Praktis
17	Kemudahan penggunaan	3.70	Sangat Praktis
18	Kejelasan instruksional	3.70	Sangat Praktis
19	Kontinuitas media	3.59	Sangat Praktis
20	Ketahanan media	3.81	Sangat Praktis
Rerata Total		3.73	Sangat Praktis

Hasil Analisis Kepraktisan Media Menurut Guru/Praktisi

No	Praktisi 1	Praktisi 2	Rata-Rata	Kualifikasi
1	4	4	4	Sangat Praktis
2	4	4	4	Sangat Praktis
3	4	4	4	Sangat Praktis
4	3	4	3.5	Sangat Praktis
5	4	3	3.5	Sangat Praktis
6	4	4	4	Sangat Praktis
7	4	3	3.5	Sangat Praktis
8	3	4	3.5	Sangat Praktis
9	4	4	4	Sangat Praktis
10	4	4	4	Sangat Praktis
11	4	4	4	Sangat Praktis
12	4	4	4	Sangat Praktis
13	4	3	3.5	Sangat Praktis
14	4	4	4	Sangat Praktis
15	4	4	4	Sangat Praktis
16	4	4	4	Sangat Praktis
17	4	4	4	Sangat Praktis
18	4	4	4	Sangat Praktis
19	4	4	4	Sangat Praktis
20	4	4	4	Sangat Praktis
Kualifikasi Total			3.88	Sangat Praktis

Berdasarkan uji kepraktisan yang melibatkan dua kelompok pengguna, yaitu guru sebagai praktisi dan siswa sebagai pengguna langsung, diperoleh

gambaran umum bahwa media adaptif berbasis AR yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD. Dari sisi guru/praktisi, dua orang guru wali kelas memberikan nilai rata-rata sebesar 3,88 yang berada pada kategori sangat praktis. Guru menilai bahwa media mudah dioperasikan, penyajian materi jelas, serta mendukung proses pembelajaran dengan baik. Sementara itu, dari sisi siswa, sebanyak 27 responden memberikan nilai mean sebesar 3,73 yang juga termasuk dalam kategori sangat praktis.

$$\text{Kepraktisan Media Keseluruhan} = \frac{3.88 + 3.73}{2} = 3.81$$

Nilai ini menunjukkan bahwa media adaptif berbasis AR yang dikembangkan secara keseluruhan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil rekapitulasi kepraktisan keseluruhan media dapat disajikan pada tabel berikut.

Rekapitulasi Kepraktisan Keseluruhan Media

Responden	Jumlah Responden	Mean	Kualifikasi
Guru	2	3.88	Sangat Praktis
Siswa	27	3.73	Sangat Praktis
Rata-Rata		3.81	Sangat Praktis

Lampiran 18. Hasil Uji Efektivitas *Student Engagement* Menggunakan SPSS

1. Uji Normalitas Data

Case Processing Summary						
	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Nilai Pretes	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%
Nilai Postes	27	100.0%	0	0.0%	27	100.0%

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Pretes	.134	27	.200 [*]	.950	27	.212
Nilai Postes	.118	27	.200 [*]	.960	27	.362

Pada tahap analisis uji efektivitas, langkah awal yang dilakukan adalah uji normalitas data sebagai prasyarat sebelum melanjutkan ke uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test*. Uji normalitas ini bertujuan untuk memastikan apakah data pretest dan posttest *student engagement* memiliki distribusi yang normal, sehingga layak dianalisis menggunakan statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan aplikasi aplikasi *SPSS 23 for Windows* dengan metode *Shapiro Wilk*, karena jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 50 responden. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan hasil analisis *Shapiro Wilk*, nilai signifikansi pada data *pretest student engagement* adalah 0,212. Nilai ini lebih ini lebih besar dari 0,05, sehingga menunjukkan bahwa data *pretest* berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji normalitas untuk data *posttest student engagement* memperoleh nilai signifikansi signifikansi sebesar 0,362, yang juga lebih besar dari 0,05. Hal ini menandakan bahwa data *posttest* berada dalam dalam distribusi normal. Dengan demikian, baik data *pretest* maupun *posttest student engagement* memenuhi asumsi normalitas. Karena kedua kelompok data berdistribusi normal, maka data telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan ke tahap uji efektivitas menggunakan *paired sample t-test*.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua atau lebih kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Pengujian homogenitas data dilakukan menggunakan uji F, dengan kriteria bahwa data dinyatakan homogen apabila nilai $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Prosedur pengujian homogenitas varians data sampel disajikan pada tabel berikut.

Test of Homogeneity of Variances

Nilai Pretes dan Nilai Postes

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.038	1	52	.847

Berdasarkan hasil Uji Homogenitas Varians di atas, nilai Signifikansi pada kolom *Based on Mean* menunjukkan harga sebesar 0,847. Hasil ini menunjukkan nilai Signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (dengan taraf signifikansi 5%) sehingga data hasil penelitian tersebut dinyatakan homogen.

3. Uji Hipotesis

Paired Sample Test

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Postes Student Engagement	45.85	27	2.349	.452
Pretes Student Engagement	37.59	27	2.325	.447

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Postes Student Engagement & Pretes Student Engagement	27	.961	.000

Paired Samples Test

		Paired Samples test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	Postes Student Engagement - Pretes Student Engagement	8.259	.656	.126	8.000	8.519	65.432	26	.000

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *student engagement* siswa pada saat *pretest* dan *posttest* setelah mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan media adaptif berbasis *augmented reality*. Karena data *pretest* dan *posttest* telah terbukti berdistribusi normal, maka pengujian dilanjutkan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan aplikasi *SPSS 23 for Windows*. Uji ini sesuai digunakan karena penelitian menerapkan desain one group *pretest – posttest*, dimana dua data yang dibandingkan berasal dari kelompok siswa yang sama namun pada kondisi pengukuran yang berbeda.

Hasil analisis *paired sample t-test* yang menunjukkan bahwa nilai rata – rata selisih (*mean difference*) antara skor *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 8.259. Nilai ini mengindikasikan adanya peningkatan skor *student engagement* pada saat *posttest*. Selanjutnya, nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang diperoleh ialah 0.000, lebih kecil dari 0.05, yang berarti perbedaan antara skor *pretest* dan *posttest* bersifat signifikan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pretest* dan *posttest student engagement* siswa. Artinya, penggunaan media adaptif berbasis *augmented reality* berpengaruh secara signifikan dalam menstimulasi *student engagement* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas III SD.

Lampiran 19. Hasil Prettest Siswa

No	Nama Siswa	No Aspek															Rata-Rata	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Gede Gio Ari Pradnyana	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	2,40	36
2	Gede Juli Satya Pratama	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2,53	38
3	Gede Rafa Bagus Saputra	1	3	1	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2,33	35
4	Gede Revan Sastra Wahyudi	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	1	2,53	38
5	Gusti Ayu Diah Astuti	2	2	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	2,47	37
6	I Gede Jana Navaravig	3	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2,60	39
7	Kadek Eliana Atmaja	2	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2,27	34
8	Kadek Lalita Karisma Putri	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2,73	41
9	Kadek Lestari Sintya Natalia	1	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2,40	36
10	Kadek Ristiana Dewi	3	3	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2,53	38
11	Kadek Riva Pranata	2	3	2	3	3	3	2	3	2	1	3	3	2	2	1	2,33	35
12	Kadek Suci Alya Vani	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2,80	42
13	Kadek Vikha Apriliani	2	1	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2,60	39
14	Ketut Anggita Pitriani	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	1	2,47	37
15	Ketut Suci Oktaviani	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	1	2,67	40
16	Ketut veera Ardila	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	1	1	1	2	2,27	34
17	komang Brata	1	3	1	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2,40	36

	Gerhana Putra																	
18	Komang Nadila Putri	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	2,53	38
19	Komang Sintia Yuniastini	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	2,86	41
20	Komang Wira Satya	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	2,57	37
21	Luh Putu Dela Natasya	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2,67	35
22	Made Nanda Muliawan	3	2	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2,53	37
23	Ni Made Adinda Prabhandari	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2,67	40
24	Putu Aditya Pratama Putra Adinda	2	2	2	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2,53	38
25	Putu Dava Adiyatama	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	1	2	2	2,33	35
26	Putu Demian Pranata	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2,80	42
27	Putu Sukma Wardani	2	2	1	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2,47	37



Lampiran 20. Hasil Posttest Siswa

No	Nama Siswa	No Aspek															Rata-Rata	Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
1	Gede Gio Ari Pradnyana	4	3	3	4	2	2	3	4	2	2	2	4	4	3	2	2,93	44
2	Gede Juli Satya Pratama	4	3	3	4	3	2	4	2	2	4	3	3	2	3	4	3,07	46
3	Gede Rafa Bagus Saputra	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2,87	43
4	Gede Revan Sastra Wahyudi	3	3	4	4	4	2	2	3	4	4	3	4	4	2	2	3,20	48
5	Gusti Ayu Diah Astuti	4	3	3	3	4	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3,00	45
6	I Gede Jana Navaravig	4	4	2	3	3	4	2	2	3	4	4	2	4	4	2	3,13	47
7	Kadek Eliana Atmaja	2	2	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	2	2	2,80	42
8	Kadek Lalita Karisma Putri	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3,27	49
9	Kadek Lestari Sintya Natalia	4	2	2	3	4	4	4	2	4	4	2	2	3	2	2	3,00	44
10	Kadek Ristiana Dewi	3	2	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	3,07	46
11	Kadek Riva Pranata	3	3	2	3	4	2	3	2	4	4	2	2	3	2	2	2,73	43
12	Kadek Suci Alya Vani	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	2	3	2	3	3,33	50
13	Kadek Vikha Apriliani	4	4	2	3	2	2	3	4	4	4	4	2	3	2	4	3,13	47
14	Ketut Anggita Pitriani	4	2	2	3	4	2	3	4	3	2	3	4	4	3	2	3,00	45
15	Ketut Suci Oktaviani	4	4	2	4	3	3	2	2	4	4	4	2	4	4	2	3,20	48

16	Ketut veera Ardila	2	2	3	2	4	2	2	2	4	3	3	4	4	3	2	2,86	42
17	komang Brata Gerhana Putra	3	2	4	4	2	3	2	4	2	4	2	4	4	2	2	2,93	44
18	Komang Nadila Putri	3	2	4	3	4	4	4	2	3	4	3	2	3	3	4	3,14	46
19	Komang Sintia Yuniastini	4	2	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4	3	3	3	3,27	49
20	Komang Wira Satya	2	3	3	2	4	4	4	4	3	4	4	2	2	2	4	3,13	47
21	Luh Putu Dela Natasya	3	2	4	4	3	2	3	4	4	2	2	3	2	3	2	2,87	43
22	Made Nanda Muliawan	3	2	2	4	4	4	3	4	2	2	4	2	4	3	2	3,07	45
25	Ni Made Adinda Prabhandari	4	2	2	3	4	3	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3,20	48
24	Putu Aditya Pratama Putra Adinda	3	3	4	4	2	4	2	3	3	3	4	2	3	4	2	3,07	46
25	Putu Dava Adiyatama	4	3	4	4	3	2	1	3	3	4	2	2	4	3	2	2,93	44
26	Putu Demian Pranata	3	2	4	4	3	4	3	4	3	2	4	2	4	4	4	3,33	50
27	Putu Sukma Wardani	4	2	3	4	3	2	3	4	4	4	2	4	2	2	4	3,13	47

Lampiran 21. Modul Ajar

A. Identitas	
• Nama Penyusun	: Komang Vera Pebrianti
• Satuan Pendidikan	: SD Negeri 1 Anturan
• Tahun Ajaran	: 2025/2026
• Mata Pelajaran	: Pendidikan Pancasila
• Fase	: B
• Kelas/Semester	: Kelas III/1(Ganjil)
• Alokasi Waktu	: 2 JP (2 x 35 menit)
B. 8 Dimensi Profil Kelulusan	
• [✓] Keimanan dan Ketakwaan • [✓] Penalaran Kritis • [✓] Kolaborasi • [✓] Komunikasi	
C. 7 Kegiatan Anak Indonesia Hebat	
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: 1. Bangun tidur tepat waktu? 2. Beribadah (salat, 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 Bermasyarakat seperti membantu orang tua atau menyapa tetangga? 7. Dan yang paling penting, tadi malam sudah Tidur Cepat agar pagi ini segar?"	
D. Tujuan Pembelajaran	
1. Murid kelas III mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman serta pentingnya menghargai perbedaan melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan perkenalan diri dengan benar dan percaya diri. 2. Murid kelas III mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari NKRI (RT, RW, desa/kelurahan) dan keberagaman yang ada melalui kegiatan mengamati gambar, penjelasan guru, dan diskusi kelas dengan tepat sesuai informasi.	
E. Sarana dan Prasarana	
• Perlengkapan Guru : 1. Buku siswa dan buku guru kelas III (Kemendikbudristek)	

- Media pembelajaran (Media pembelajaran adapif) - LKM - Laptop - Proyektor - Papan tulis
F. Target Murid
Semua murid dalam satu kelas baik yang reguler, pencapaian tinggi maupun yang memiliki kesulitan belajar, ikut serta mempelajari materi ini.
G. Model Pembelajaran (Praktik Pedagogis)
<i>Pendekatan Deep Learning</i> - Model pembelajaran <i>Problem Based Learning (PBL)</i>
H. Pemahaman Bermakna
Melalui pembelajaran ini, murid memahami bahwa suasana toko yang nyaman dan citra merek yang kuat berperan penting dalam memengaruhi keputusan seseorang untuk membeli produk. Dengan memahami kedua faktor tersebut, murid dapat lebih bijak dalam mengambil keputusan pembelian serta mampu menganalisis strategi pemasaran yang efektif dalam dunia usaha.
I. Pertanyaan Pemantik
- Apakah setiap orang memiliki identitas yang sama? Mengapa? - Mengapa identitas diri penting untuk diketahui? - Di mana alamat rumahmu? Apakah kamu tahu RT dan RW-mu? - Apa manfaat hidup rukun dengan tetangga?
TP 1 : Aku, Keluargaku, dan Temanku
Tujuan Pembelajaran
Murid kelas III mampu menjelaskan identitas diri, keluarga, dan teman serta pentingnya menghargai perbedaan melalui kegiatan diskusi, tanya jawab, dan pengenalan diri dengan benar dan percaya diri.
J. Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan (10 Menit)
- Kelas dimulai dengan salam dan doa yang dipimpin oleh salah satu murid. (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran - Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran, dan menanyakan kabar murid. (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran - Guru menanyakan 7 kegiatan anak indonesia hebat. (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran - Guru menanyakan materi pertemuan sebelumnya. (<i>Meaningful Learning</i>) bermakna - Murid diajak melakukan <i>warming up</i> dengan tepuk semangat. (<i>Joyful Learning</i>) menyenangkan

6. Murid diberikan apresepasi, yaitu guru mengajukan pertanyaan pemantik. 7. Murid menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
Inti (40 Menit)
• Sintaks 1: Orientasi pada Masalah • Memahami 1. Guru menjelaskan sebuah materi melalui media pembelajaran adaptif yang berupa gambar, video dan kuis sederhana (https://mediaadaptif.netlify.app/) (Penalaran Kritis), <i>Meaningful Learning & Joyful Learning</i> bermakna & menyenangkan 2. Guru mengajukan pertanyaan kepada murid terkait isi media pembelajaran yang telah disimak. 3. Murid menanggapi pertanyaan yang diberikan, dan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban mereka. (Komunikasi & Penalaran Kritis), (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran • Sintaks 2 : Mengorganisasikan Murid 1. Guru membagi murid ke dalam beberapa kelompok kecil sesuai dengan gaya belajar yang sama untuk bekerja sama. (Kolaborasi) 2. Masing-masing kelompok menerima LKM sebagai lembar kerja untuk diselesaikan bersama. 3. Guru memberikan penjelasan mengenai tata cara dan langkah pengerjaan LKM yang akan dilakukan. • Sintaks 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun berkelompok 1. Murid melaksanakan diskusi kelompok untuk menyelesaikan tugas pada LKM. (Kreativitas & Kolaborasi), (<i>Meaningful Learning</i>) bermakna 2. Guru berperan aktif mendampingi dan memantau setiap kelompok, serta memberikan arahan selama kegiatan berlangsung. • Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Komunikasi) • Mengaplikasikan 1. Setiap kelompok menampilkan atau mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. (Komunikasi), (<i>Meaningful Learning & Joyful Learning</i>) bermakna & menyenangkan 2. Kelompok lain diberikan kesempatan untuk memberikan komentar, pertanyaan, atau saran atas hasil yang dipresentasikan. (Penalaran Kritis & Komunikasi), (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran • Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Penalaran Kritis) • Merefleksi 1. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap hasil kerja serta proses yang telah dilakukan murid. (Penalaran Kritis), (<i>Mindful Learning</i>) berkesadaran

2. Guru menegaskan kembali hal-hal penting dari kegiatan pembelajaran dan memberikan penguatan serta apresiasi kepada murid.
Penutup (20 Menit)
1. Murid bersama guru menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Murid secara mandiri mengerjakan evaluasi pengetahuan melalui tes singkat yang disiapkan oleh guru. (Kemandirian) 3. Guru dan murid melakukan refleksi bersama terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani. 4. Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya. 5. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam penutup yang dipimpin oleh salah satu murid. (Keimanan dan Ketakwaan)
TP 2 : Tempat Tinggalku Bagian Dari NKRI
Tujuan Pembelajaran
Murid kelas III mampu mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari NKRI (RT, RW, desa/kelurahan) dan keberagaman yang ada melalui kegiatan mengamati gambar, penjelasan guru, dan diskusi kelas dengan tepat sesuai informasi.
Kegiatan Pembelajaran
Pendahuluan (10 Menit)
1. Kelas dimulai dengan salam dan doa yang dipimpin oleh salah satu murid. (Mindful Learning) berkesadaran 2. Guru mengucapkan salam, memeriksa kehadiran, dan menanyakan kabar murid. (Mindful Learning) berkesadaran 3. Guru menanyakan 7 kegiatan anak indonesia hebat. (Mindful Learning) berkesadaran 4. Guru menanyakan materi pertemuan sebelumnya. (Meaningful Learning) bermakna 5. Murid diajak melakukan <i>warming up</i> dengan tepuk semangat. (Joyful Learning) menyenangkan 6. Murid diberikan apresepsi, yaitu guru mengajukan pertanyaan pemantik. 7. Murid menyimak penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan guru.
Inti (40 Menit)
• Sintaks 1: Orientasi pada Masalah • Memahami 1. Guru menjelaskan sebuah materi melalui media pembelajaran adaptif yang berupa gambar, video dan kuis sederhana (https://mediaadaptif.netlify.app/) (Penalaran Kritis), Meaningful Learning & Joyful Learning) bermakna & menyenangkan

2. Guru mengajukan pertanyaan kepada murid terkait isi media pembelajaran yang telah disimak. 3. Murid menanggapi pertanyaan yang diberikan, dan guru memberikan umpan balik terhadap jawaban mereka. (Komunikasi & Penalaran Kritis), (Mindful Learning) berkesadaran • Sintaks 2 : Mengorganisasikan Murid 1. Guru memberikan arahan siswa untuk menyelesaikan kuis sederhana yang terdapat di dalam media pembelajaran. 2. Murid menyimak penjelasan guru tentang kegiatan atau tugas yang akan dilakukan oleh murid. • Sintaks 3 : Membimbing penyelidikan individu maupun berkelompok 1. Guru berkeliling kelas untuk mendampingi murid yang mengalami kesulitan secara individual. (Kreativitas & Kemandirian), (Meaningful Learning) bermakna. 2. Guru mengamati aktivitas murid dalam mengisi kuis, memberi arahan sederhana, dan memastikan setiap murid memahami cara menggunakan media. • Sintaks 4 : Mengembangkan dan menyajikan hasil karya (Komunikasi) • Mengaplikasikan 1. Murid menyampaikan atau mempresentasikan hasil kerja mereka di depan kelas. (Komunikasi), (Meaningful Learning & Joyful Learning) bermakna & menyenangkan 2. Murid yang lainnya diberikan kesempatan untuk memberikan komentar, pertanyaan, atau saran atas hasil yang dipresentasikan. (Penalaran Kritis & Komunikasi), (Mindful Learning) berkesadaran • Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah (Penalaran Kritis) • Merefleksi 1. Guru memberikan umpan balik dan refleksi terhadap hasil kerja serta proses yang telah dilakukan murid. (Penalaran Kritis), (Mindful Learning) berkesadaran 2. Guru menegaskan kembali hal-hal penting dari kegiatan pembelajaran dan memberikan penguatan serta apresiasi kepada murid.
Penutup (20 Menit) 1. Murid bersama guru menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Murid secara mandiri mengerjakan evaluasi pengetahuan melalui tes singkat yang disiapkan oleh guru. (Kemandirian) 3. Guru dan murid melakukan refleksi bersama terhadap proses pembelajaran yang telah dijalani.

4. Murid mendengarkan penjelasan guru mengenai rencana pembelajaran pada pertemuan selanjutnya.
5. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan doa bersama dan salam penutup yang dipimpin oleh salah satu murid. **(Keimanan dan Ketakwaan)**

K. Asesmen Pembelajaran

1. Asesmen Proses Pembelajaran

- **Penilaian Sikap**
 - Bentuk Penilaian : Non - Tes
 - Instrumen : Lembar ceklis
 - Penilaian
 - Bentuk Penilaian : Observasi (terlampir)
- **Penilaian Keterampilan (LKM)**
 - Bentuk Penilaian : Non - Tes
 - Instrumen Penilaian : Lembar ceklis
 - Bentuk Penilaian : Observasi (terlampir)

2. Asesmen Akhir Pembelajaran

- Bentuk Penilaian : Tertulis
- Instrumen : Tes
- Penilaian
- Bentuk Penilaian : Pilihan Ganda (terlampir)

L. Refleksi Siswa dan Guru

• Refleksi Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kamu telah kamu pelajari hari ini?	
2.	Apakah ada hal yang belum kamu pahami tentang pelajaran hari ini?	
3.	Apa manfaat pembelajaran hari ini dalam kehidupan sehari – hari?	

• Refleksi Guru

1. Keberhasilan yang saya capai dalam proses pembelajaran :
.....
....
2. Tantangan yang saya hadapi serta upaya penyelesaiannya
:.....
....
3. Aktivitas pembelajaran yang paling diminati dan kurang diminati oleh murid
:.....

4. Rencana perbaikan dan pengembangan pembelajaran selanjutnya :

M. Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Kegiatan pengayaan diberikan kepada murid yang telah mencapai atau melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2. Remedial

Kegiatan remedial diberikan kepada murid yang belum mencapai KKM atau belum menguasai kompetensi yang diharapkan. Pelaksanaan remedial dapat dilakukan melalui pendampingan belajar, pembelajaran ulang (*remedial teaching*), atau kegiatan klasikal yang diakhiri dengan evaluasi sesuai materi yang telah dipelajari.

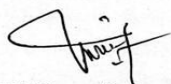
N. Glosarium

- Gotong Royong : Kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu pekerjaan demi kebaikan bersama.
- NKRI : Negara Kesatuan Republik Indonesia, negara tempat kita tinggal dan terdiri dari berbagai suku, budaya, dan daerah.
- Persatuan : Kebersamaan dan rasa satu tujuan meskipun memiliki perbedaan.
- Keragaman : Keanekaragaman atau perbedaan suku, budaya, adat, dan kebiasaan dalam masyarakat.

O. Daftar Pustaka

- Hanifah, H. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hanifah, H. (2023). *Pendidikan Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Dikeluarkan.

Guru Kelas III



Ni Wayan Sumerni, S.Pd.

NIP. 197002281998032007

Singaraja, 11 November 2025
Mahasiswa



Komang Vera Pebrianti

NIM. 2211031163

Mengetahui

Kepala SD N 1 Anturan



Buleleng Antari, S.Pd.SD.,M.Pd.
NIP. 198412052008012005

Lampiran 22. Dokumentasi Penelitian

Observasi	
 (Meminta izin sekaligus berdiskusi dengan wali kelas)	 (Observasi kedalam ruang kelas)
 (Meminta izin akan menggunakan perangkat digital pada penelitian)	
Penelitian	
	
(Uji butir pernyataan di SDN 2 Anturan)	
	
(Penarikan respons guru)	



(Penarikan respons siswa)



(Pemberian *Prettest*)



(Pemberian *prettest* bagi siswa yang tidak sekolah)





Lampiran 23. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



Komang Vera Pebrianti lahir di Singaraja pada tanggal 20 Februari 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri yang bernama bapak I Nyoman Sudana dan ibu Ni Luh Nasri. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Banjar Dinas Batu Ampar Desa Pejarakan Kecamatan Gerokgak, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. No HP 081236848359. Menyelesaikan pendidikan di TK Negeri Pembina pada tahun 2010. Selanjutnya menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 1 Sumberkima pada tahun 2016. Kemudian melanjutkan di SMP Negeri 2 Gerokgak dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, lulus dari SMA Negeri 1 Gerokgak dan melanjutkan ke jenjang perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Menstimulasi *Student Engagement* Pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

Lampiran 24. Surat Pernyataan

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Adaptif Berbasis *Augmented Reality* Untuk Menstimulasi *Student Engagement* Pada Pendidikan Pancasila Siswa Kelas III Sekolah Dasar” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 29 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Komang Vera Pebrianti

NIM. 2211031163