



Lampiran 1 Surat Observasi Awal

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI	
	UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA	
	FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : https://fip.undiksha.ac.id Surel : fip@undiksha.ac.id	

Nomor	: 4445/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 21 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	

Yth.
SD Negeri 1 Abang,
SD Negeri 2 Abang,
SD Negeri 3 Pidpid
di tempat

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

Nama	: Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM	: 2211031113
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

-
Ketua Jurusan



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

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

 Fakultas Ilmu Pendidikan

 fipundiksha

 FIP Undiksha

 0877 8811 6905

Lampiran 2 Hasil Wawancara

Narasumber : Ibu Nyoman Suryani (Wali Kelas II)

1. Untuk karakter siswa di kelas II bagaimana nggih bu ketika proses pembelajaran?

Jawab :

Dalam proses pembelajaran siswa mengikuti pembelajaran dengan baik, hanya saja siswa masih belum sepenuhnya aktif dalam pembelajaran mungkin karena tidak percaya diri atau takut salah. Ada juga beberapa siswa yang masih lain-lain ketika proses pembelajaran seperti mengganggu temannya, melihat-lihat ke luar kelas, seperti itu.

2. Dengan karakter yang sudah ibu jelaskan tadi apakah berpengaruh pada proses pembelajaran siswa?

Jawab :

Tentu saja berpengaruh. Misalnya dihadapkan dengan pembelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa akan kesulitan.

3. Boleh diceritakan sedikit proses pembelajaran peserta didik terkait dengan kemampuan berpikir kritis bu?

Jawab :

Misalnya pada pembelajaran IPA saya memberikan suatu permasalahan mengenai kehidupan sehari-harinya, setelah itu memberikan penjelasan diakhir terkait dengan benar salahnya. Tidak semua siswa aktif pada proses pembelajaran tapi saya terus mencoba agar anak-anak setidaknya paham dengan permasalahan yang diberikan.

4. Apakah ada media pembelajaran yang pernah digunakan bu?

Jawab :

Saya sudah menyediakan poster poster yang ditempel di dinding, nanti anak-anak bisa mengamatinya disana baik ketika mereka belajar maupun ketika mereka istirahat. Kalau untuk media digital saya biasanya menggunakan video animasi nanti saya tayangkan di proyektor, dan videonya saya carikan di YouTube.

5. Dan untuk model pembelajaran, apa saja yang pernah ibu gunakan?

Jawab :

Saya tidak terlalu memperhatikan model pembelajaran, namun pada proses pembelajaran saya biasanya adakan tanya jawab dan untuk meluruskannya saya berikan penjelasan diakhir.

6. Dari penggunaan media pada proses pembelajaran bagaimana respon siswanya bu?

Jawab :

Responnya cukup positif, siswa menontonnya anteng.

7. Untuk sarana prasana di kelas apakah sudah lengkap nggih bu?

Jawab :

Sarana prasana di kelas cukup lengkap sudah ada proyektor juga, dan saya dalam proses pembelajaran menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada.

8. Berarti untuk media *augmented reality* belum pernah diterapkan nggih bu?

Jawab :

Belum.

Lampiran 3 Uji Validitas Isi Instrumen



KEMENTRIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198904232024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 September 2025

Validator

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Materi				
1. Indikator : Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				
a)	Seluruh cakupan dan kedalaman materi telah sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan	✓		
b)	Seluruh materi yang disajikan telah mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang dirumuskan	✓		
2. Indikator : Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
c)	Cakupan materi telah selaras dan secara langsung mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
d)	Tidak terdapat informasi diluar cakupan yang menyimpang dari focus tujuan pembelajaran	✓		Hilangkan tak terdapatnya
3. Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami siswa				
e)	Materi disajikan dengan mengaitkannya dengan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓		
f)	Materi yang disajikan menggunakan animasi yang membantu siswa untuk memvisualisasikan dan memahami informasi abstrak	✓		
4. Indikator : Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan logis				
g)	Urutan penyajian materi dimulai dari konsep yang paling sederhana hingga ke konsep yang lebih kompleks	✓		
h)	Antar bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas dan saling mendukung, sehingga			

	membentuk suatu kesatuan pengetahuan yang utuh	✓		
Aspek Kelayakan Bahasa				
5. Indikator : Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				
i)	Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa dan pemahaman siswa pada level kelasnya	✓		
j)	Instilah -istilah teknis atau baru selalu disertai dengan penjelasan dan defines yang jelas untuk memastikan pemahaman	✓		
6. Indikator : Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				
k)	Setiap kalimat yang digunakan pada materi disusun dengan tata Bahasa yang benar dan jelas sehingga hanya memberikan satu penafsiran yang tepat	✓		ganda
l)	Tidak ditemukan penggunaan kalimat yang ambigu atau rancu yang dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep bagi siswa	✓		
7. Indikator : Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar				
m)	Materi bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan tata Bahasa sesuai dengan pedoman umum Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓		
n)	Penggunaan diksi (pilihan kata) tepat, formal, dan sesuai dengan konteks pembelajaran, bukan Bahasa percakapan sehari-hari yang tidak baku	✓		
Aspek Pembelajaran				
8. Indikator : Materi yang disajikan dapat membangun semangat dan minat belajar				
o)	Materi dilengkapi dengan gambar, cerita, studi kasus, atau fakta menarik yang relevan			

	untuk memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa	✓		
p)	Tampilan materi yang menarik secara visual (layout, warna, tipografi) serta konten yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajarinya	✓		
9. Indikator : Materi yang disajikan dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran				
q)	Materi menyediakan panduan untuk aktivitas diskusi, eksperimen, atau proyek kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif	✓		
r)	Disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka untuk merangsang siswa berpendapat dan berbagi ide, bukan hanya menerima informasi secara pasif	✓		
10. Indikator : Materi yang disajikan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
s)	Materi tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memberikan masalah atau tantangan yang memerlukan analisis, evaluasi dan sintesis informasi untuk menyelesaikannya	✓		
t)	Disajikan berbagai perspektif atau sudut pandang terhadap suatu topik untuk melatih siswa dalam membandingkan, mengkritisi, dan membangun argumennya sendiri	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

Salam Harum
 media sangat baik untuk materi ini
 dan indikator yang ada

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Tampilan				
1. Indikator : Desain yang digunakan menarik				
a)	Desain media augmented reality modern, estetis, dan secara visual mampu menarik minat pengguna untuk menjelajah lebih lanjut	✓		
b)	Tampilan keseluruhan aplikasi termasuk tombol, ikon, dan latar belakang dirancang dengan kreatif dan tidak membosankan	✓		
2. Indikator : Kombinasi yang digunakan pada augmented reality sesuai				
c)	Pemilihan palet warna pada aplikasi harmonis, tidak bertabrakan, dan menciptakan kontras yang cukup untuk membedakan antara objek augmented reality dengan lingkungan nyata	✓		
d)	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan tema materi pembelajaran dan tidak menyebabkan mata lelah atau silau saat digunakan	✓		
3. Indikator : Kualitas penampilan objek 3D jelas dan tajam				
e)	Model objek 3D yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi, tekstur yang detail, dan tidak blur sehingga terlihat nyata.	✓		
f)	Setiap bagian dan struktur dari objek 3D dapat dilihat dengan jelas dan tajam dari berbagai sudut pandang	✓		
4. Indikator : Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca				
g)	Font yang digunakan bersifat jelas, professional dan ukurannya cukup besar	✓		

	untuk dibaca dengan mudah tanpa menyebabkan ketegangan mata			
h)	Font yang digunakan bebas dari kelasihan pengetikan	✓		
5. Indikator : Kesesuaian tataletak objek 3D				
i)	Objek 3D muncul pada posisi yang tepat dan stabil di lingkungan nyata	✓		
j)	Tata letak objek, teks penjelas dan tombol control pada layer tertata rapi dan tidak saling tumpang tindih, sehingga informasi dapat diterima dengan baik	✓		
6. Indikator : Suara yang dihasilkan				
k)	Setiap efek suara atau narasi yang disertakan dalam aplikasi dapat didengar dengan jelas, jernih dan bebas dari gangguan	✓		
l)	Volume suara dapat diatur dan pada pengaturan normal, suara terdengar cukup keras serta mudah dimengerti	✓		
Aspek Pengelolaan Program				
7. Indikator : Aplikasi augmented reality mudah diakses				
m)	Aplikasi dapat dengan mudah ditemukan, diunduh, dan diinstal melalui platform resmi tanpa kendala	✓		
n)	Proses penggunaan berjalan lancar dan tidak memerlukan prosedur yang rumit bagi siswa	✓		
8. Indikator : Augmented reality tidak eror saat digunakan				
o)	Aplikasi berjalan dengan stabil dari awal hingga akhir sesi penggunaan tanpa mengalami crash (tutup paksa) freeze (macet) atau bug yang mengganggu	✓		
p)	Fitur-fitur dan animasi-animasi berfungsi secara konsisten dan sesuai desain	✓		
9. Indikator : Dapat digunakan pada perangkat yang mudah diakses				

q)	Aplikasi kompatibel dan dapat berjalan dengan baik pada perangkat smartphone atau tablet dengan spesifikasi menengah yang umum dimiliki oleh siswa	✓		
r)	Aplikasi tidak memerlukan perangkat keras khusus atau tambahan yang langka dan mahal, sehingga mudah diakses oleh target pengguna	✓		
10. Indikator : Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna				
s)	Menu dan tombol navigasi ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh pengguna	✓		
t)	Alur navigasi dalam aplikasi sederhana dan logis, sehingga pengguna dapat mempelajari cara mengoperasikannya dalam waktu yang singkat tanpa bimbingan yang panjang	✓		
Apek Penggunaan				
11. Indikator : Adanya interaksi siswa dengan objek 3D yang ditampilkan pada augmented reality				
	Aplikasi menyediakan fitur interaksi seperti memutar, memperbesar/memperkecilkan objek 3D sehingga siswa dapat mengeksplorasi secara aktif	✓		
	Interaksi yang diberikan responsive terhadap sentuhan atau perintah pengguna, memberikan umpan balik yang jelas, dan meningkatkan pemahaman terhadap objek yang dipelajari	✓		
12. Indikator : Adanya instruksi dan petunjuk pengguna yang jelas				
	Terdapat panduan penggunaan yang jelas, singkat, dan informatif	✓		
	Petunjuk langkah demi langkah diberikan kepada pengguna agar tidak kebingungan	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

Salim Harni :

Saran : aktifkan pengguna awal & pada cara pengguna (perangkat yg mendukung) saat & terima & kelus!

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001

C. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Relevan	
Aspek Kesesuaian Materi				
1. Indikator : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
a)	Materi yang ditampilkan di aplikasi ini membantu aku memahami tujuan pelajaran yang dijelaskan guru.	✓		
b)	Setelah menggunakan aplikasi ini, aku jadi lebih mengerti apa yang harus aku kuasai dari pelajaran ini.	✓		Saya!
2. Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami				
c)	Penjelasan yang ada di materi menggunakan bahasa yang mudah aku mengerti.	✓		
d)	Melihat benda-benda dalam bentuk 3D membuat materi yang biasanya membingungkan jadi lebih mudah dipahami.	✓		
3. Indikator : Kesesuaian materi pada media pembelajaran				
e)	Aplikasi ini menampilkan benda-benda yang sesuai dengan apa yang sedang kami pelajari di kelas.	✓		
f)	Visualisasi 3D-nya sangat pas dan cocok untuk mempelajari materi ini.	✓		
4. Indikator : Materi yang disampaikan tidak menimbulkan persepsi ganda				
g)	Penjelasannya jelas dan tidak membingungkan, sehingga aku tidak ambigu	✓		
h)	Pada materi tidak membuatku salah tafsir			
Aspek Kesesuaian Media				
5. Indikator : Materi dapat mensimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
i)	Aplikasi ini membuatku ingin bertanya dan mencari tahu lebih dalam tentang objek yang ditampilkan.	✓		

j)	Aku jadi bisa menganalisis objek tersebut dari berbagai sudut dan memiliki pemikiran sendiri tentangnya.	✓		
6. Indikator : Media <i>augmented reality</i> dapat mendukung proses pembelajaran				
k)	Belajar pakai aplikasi ini seru dan tidak membosankan, sehingga sangat membantu proses belajarku.	✓		
l)	Aplikasi ini membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk diikuti.	✓		
7. Indikator : Tataletak elemen dan objek 3D sesuai dan tidak mengganggu				
m)	Tombol-tombol dan tulisan di layar tidak menutupi objek 3D yang sedang aku amati.	✓		
n)	Semua tampilannya rapi dan teratur, sehingga aku bisa fokus belajar tanpa terganggu.	✓		
8. Indikator : Media <i>augmented reality</i> mudah diakses				
o)	Aplikasinya mudah diunduh dan dipasang di HP-ku.	✓		
p)	Aplikasinya tidak berat dan bisa dibuka dengan lancar tanpa membuat HP-ku lemot.	✓		
9. Indikator : Tampilan media <i>augmented reality</i> menarik minat belajar siswa				
q)	Tampilan aplikasinya keren dan membuat aku ingin terus mencobanya.	✓		
r)	Melihat benda pelajaran muncul di dunia nyata lewat HP itu sangat menarik dan bikin semangat belajar.	✓		
10. Indikator : Terdapat instruksi dan Bahasa yang mudah dipahami				
s)	Petunjuk cara menggunakan aplikasinya jelas dan mudah untuk diikuti.	✓		
t)	Bahasa yang dipakai pada media mudah dimengerti, tidak menggunakan kata-kata yang sulit atau membingungkan.	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

Salam Harini :

①. Btw diganti says

②. perbaiki penggunaan HP dan penulisan (1 kelompok, HP).

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001



C. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
Aspek Kesesuaian Materi				
1. Indikator : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
a)	Seluruh konten dan informasi yang disajikan dalam media augmented reality ini selaras dan secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	✓		
b)	Tidak ditemukan materi yang <u>keluar</u> dari konteks atau menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		menyimpang
2. Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami				
c)	Bahasa dan penjelasan yang digunakan untuk medeskripsikan objek 3D dan konsepnya jelas dan mudah dipahami oleh siswa pada tingkat kelas yang dituju	✓		
d)	Konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa berkat visualisasi melalui objek 3D	✓		
3. Indikator : Kesesuaian materi pada media pembelajaran				
e)	Materi pelajaran yang biasanya sulit dijelaskan secara konvensional kini dapat divisualisasikan dengan baik dan tepat	✓		
f)	Media augmented reality dapat membangun materi yang abstrak menjadi nyata, sehingga sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓		
4. Indikator : Materi yang disampaikan tidak menimbulkan persepsi ganda				
g)	Penjelasan teks yang menyertai objek 3D singkat, pada, dan jelas sehingga			

	meminimalisir terjadinya salah tafsir atau multi tafsir pada siswa			
h)	Visualisasi objek 3D yang akurat dan dari berbagai sudut membuat pesana dari materi yang disampaikan menjadi Tunggal dan tidak ambigu	✓		
Aspek Kesesuaian Media				
5. Indikator : Materi dapat mensimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
i)	Media augmented reality memungkinkan siswa untuk eksplorasi mandiri, menganalisis objek dari berbagai sudut dan menemukan sendiri jawaban atas pertanyaan yang muncul sehingga merangsang berpikir kritis	✓		
j)	Dapat merancang pertanyaan-pertanyaan pematik yang memuncu analisis siswa berdasarkan interaksi mereka dengan objek 3D yang ditampilkan	✓		
6. Indikator : Media augmented reality dapat mendukung proses pembelajaran				
k)	Media augmented reality ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam Modul Ajar	✓		
l)	Penggunaan media augmented reality ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif	✓		
7. Indikator : Tataletak elemen dan objek 3D sesuai dan tidak mengganggu				
m)	Penempatan objek 3D, tombol navigasi, dan teks penjelas pada layer sangat rapi dan terorganisir dengan baik tidak saling menutupi	✓		
n)	Tata letak memudahkan siswa untuk focus pada konten pembelajaran tanpa terganggu oleh desain yang berantakan	✓		
8. Indikator : Media augmented reality mudah diakses				

o)	Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah pada smartphone yang umum digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan perangkat yang spesifikasinya sangat tinggi	✓		
p)	Proses untuk memulai menggunakan aplikasi dari membuka aplikasi hingga pengaplikasian ke dunia nyata sangat mudah dan tidak rumit	✓		
9. Indikator : Tampilan media <i>augmented reality</i> menarik minat belajar siswa				
q)	Tampilan visual objek 3D yang muncul di dunia nyata langsung menarik perhatian dan memunculkan rasa ingin tahu siswa sejak detik pertama.	✓		
r)	Desain antarmuka dan animasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dibandingkan media konvensional.	✓		
10. Indikator : Terdapat instruksi dan Bahasa yang mudah dipahami				
s)	Petunjuk penggunaan yang muncul di dalam aplikasi sangat jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga siswa dapat langsung menggunakannya tanpa memerlukan penjelasan panjang dari guru.	✓		
t)	Bahasa yang digunakan pada aplikasi, termasuk menu dan label, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

Salon Hamuni,
Sara : diperbaiki keah yg kurang tepat
ada keah yg kurang, kurang

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198904232024212001

VALIDASI INSTRUMEN TES BERPIKIR KRITIS
PENGEMBANGAN AUGMENTED REALITY BERBASIS VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE MENSTIMULASI BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS II SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis

No	Aspek	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal	Skor
1	Identifikasi masalah	Mengenali perasaan dan keadaan tokoh	C1	1,2	2	1
		Mengenali penemuan dari permasalahan yang disajikan	C1	3,4	2	1
2	Analisis	Menganalisis perasaan tokoh dan sudut pandang orang lain (berempati)	C4	5,6	2	1
		Menganalisis perasaan tokoh setelah membuat suatu keputusan	C4	7,8	2	1
3	Memecahkan masalah	Mencari solusi yang jujur dalam menghadapi masalah	C6	9,10	2	1
		Memilih tindakan yang terbaik dan paling bertanggung jawab	C5	11,12	2	1

4	Menarik kesimpulan	Menyimpulkan manfaat dan pentingnya bersikap jujur	C5	13,14	2	1
		Mengambil hikmah atau pelajaran dari sebuah peristiwa	C5	15,16	2	1
Jumlah						16

C. Soal Tes Berpikir Kritis

1. Siti merasa bingung karena...
 - a. Dompot yang ditemukannya sangat mahal
 - b. Dompot itu berisi banyak uang
 - c. Uang dalam dompet itu bukan miliknya
 - d. Laparnya membuatnya tidak bisa berpikir
2. Alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah karena ia...
 - a. Ingin membeli mainan baru
 - b. Merasa sangat lapar
 - c. Ingin membantu orang tuanya
 - d. Ingin menabung untuk masa depan
3. Barang yang ditemukan Siti adalah...
 - a. Sebuah tas
 - b. Sebuah dompet
 - c. Sebuah telepon genggam
 - d. Sebuah buku
4. Pemilik dompet yang ditemukan Siti adalah...
 - a. Gurunya
 - b. Teman sekelasnya
 - c. Rani
 - d. Tetangganya

5. Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
- Senang
 - Tenang
 - Sedih dan kecewa
 - Bingung
6. Rani akan merasa sedih karena...
- Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
 - Dompet dan isinya sangat penting baginya
 - Siti tidak jujur
 - Ia harus melaporkan kehilangannya
7. Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
- Senang dan bangga
 - Tenang dan damai
 - Bersalah dan tidak tenang
 - Lapar dan lelah
8. Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
- Sedih dan menyesal
 - Lega dan tenang
 - Bingung dan ragu
 - Marah dan kecewa
9. Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah...
- Meminjam uang Rani
 - Meminta makan kepada orang tua
 - Melapor kepada guru karena lapar
 - Menunggu sampai tidak lapar
10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...
- Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
 - Orang asing di jalan
 - Pemilik toko
 - Teman yang juga tidak punya uang
11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...
- Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya
 - Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
 - Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
 - Pura-pura tidak menemukan apa-apa
12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...
- "lain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
 - "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
 - "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
 - "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."
13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...
- Kaya
 - Jujur dan dapat dipercaya
 - Pelupa
 - Pemalas
14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...
- Menyesal
 - Takut
 - Bangga dan tenang
 - Sedih
15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...
- Kejujuran akan membuat kita kaya raya
 - Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
 - Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
 - Lebih baik tidak menemukan barang orang lain
16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...
- Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya

- b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
- c. Membuangnya karena bukan milik kita
- d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

D. Kunci Jawaban

1. c. Uang dalam dompet itu bukan miliknya
2. b. Merasa sangat lapar
3. b. Sebuah dompet
4. c. Rani
5. c. Sedih dan kecewa
6. b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
7. c. Bersalah dan tidak tenang
8. b. Lega dan tenang
9. c. Melapor kepada guru karena lapar
10. a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
11. c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
12. c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
13. b. Jujur dan dapat dipercaya
14. c. Bangga dan tenang
15. b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
16. a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya

E. Penskoran :

Nilai Akhir = Nilai yang diperoleh/Nilai Maksimum x 100

F. Lembar Validitas Instrumen Tes Berpikir Kritis

No Butir Soal	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

G. Catatan/Komentar/Saran

Salim Hamman

Saran : Isi uraian lebih & uraian
pembahasan (factual dan makro)
di akhir soal.

H. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

- 4. Layak digunakan tanpa revisi
 - 5. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 - 6. Tidak layak digunakan
- *) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 September 2025

Validator

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

NIP. 197108152001121001

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1. Aspek Kesesuaian Materi				
Indikator : Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator				
1	Seluruh cakupan dan kedalaman materi telah sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan	✓		
2	Seluruh materi yang disajikan telah mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang dirumuskan	✓		
Indikator : Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3	Cakupan materi telah selaras dan secara langsung mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
4	Tidak terdapat informasi diluar cakupan yang menyimpang dari focus tujuan pembelajaran	✓		
Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami siswa				
5	Materi disajikan dengan mengaitkannya dengan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓		
6	Materi yang disajikan menggunakan animasi yang membantu siswa untuk memvisualisasikan dan memahami informasi abstrak	✓		
Indikator : Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan logis				
7	Urutan penyajian materi dimulai dari konsep yang paling sederhana hingga ke konsep yang lebih kompleks	✓		
8	Antar bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas dan saling mendukung, sehingga	✓		

	membentuk suatu kesatuan pengetahuan yang utuh			
2. Aspek Kelayakan Bahasa				
Indikator : Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa				
9	Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa dan pemahaman siswa pada level kelasnya	✓		
10	Istilah -istilah teknis atau baru selalu disertai dengan penjelasan dan defines yang jelas untuk memastikan pemahaman	✓		
Indikator : Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda				
11	Setiap kalimat yang digunakan pada materi disusun dengan tata Bahasa yang benar dan jelas sehingga hanya memberikan satu penafsiran yang tepat	✓		
12	Tidak ditemukan penggunaan kalimat yang ambigu atau rancu yang dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep bagi siswa	✓		
Indikator : Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar				
13	Materi bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan tata Bahasa sesuai dengan pedoman umum Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓		
14	Penggunaan diksi (pilihan kata) tepat, formal, dan sesuai dengan konteks pembelajaran, bukan Bahasa percakapan sehari-hari yang tidak baku	✓		
3. Aspek Pembelajaran				
Indikator : Materi yang disajikan dapat membangun semangat dan minat belajar				
15	Materi dilengkapi dengan gambar, cerita, studi kasus, atau fakta menarik yang relevan	✓		

	untuk memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa			
16	Tampilan materi yang menarik secara visual (layout, warna, tipografi) serta konten yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajarinya	✓		
Indikator : Materi yang disajikan dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran				
17	Materi menyediakan panduan untuk aktivitas diskusi, eksperimen, atau proyek kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif	✓		
18	Disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka untuk merangsang siswa berpendapat dan berbagi ide, bukan hanya menerima informasi secara pasif	✓		
Indikator : Materi yang disajikan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
19	Materi tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memberikan masalah atau tantangan yang memerlukan analisis, evaluasi dan sintesis informasi untuk menyelesaikannya	✓		
20	Disajikan berbagai perspektif atau sudut pandang terhadap suatu topik untuk melatih siswa dalam membandingkan, mengkritisi, dan membangun argumennya sendiri	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



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

NIP. 197108152001121001

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No		Pertanyaan	Penilaian		Catatan
			Relevan	Tidak Relevan	
1. Aspek Tampilan					
Indikator : Desain yang digunakan menarik					
1	Desain media augmented reality modern, estetik, dan secara visual mampu menarik minat pengguna untuk menjelajah lebih lanjut	✓			
2	Tampilan keseluruhan aplikasi termasuk tombol, ikon, dan latar belakang dirancang dengan kreatif dan tidak membosankan	✓			
Indikator : Kombinasi yang digunakan pada augmented reality sesuai					
3	Pemilihan palet warna pada aplikasi harmonis, tidak bertabrakan, dan menciptakan kontras yang cukup untuk membedakan antara objek augmented reality dengan lingkungan nyata	✓			
4	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan tema materi pembelajaran dan tidak menyebabkan mata lelah atau silau saat digunakan	✓			
Indikator : Kualitas penampilan objek 3D jelas dan tajam					
5	Model objek 3D yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi, tekstur yang detail, dan tidak blur sehingga terlihat nyata.	✓			
6	Setiap bagian dan struktur dari objek 3D dapat dilihat dengan jelas dan tajam dari berbagai sudut pandang	✓			
Indikator : Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca					
7	Font yang digunakan bersifat jelas, profesional dan ukurannya cukup besar	✓			

	untuk dibaca dengan mudah tanpa menyebabkan ketegangan mata			
8	Font yang digunakan bebas dari kelasahan pengetikan	✓		
Indikator : Kesesuaian tataletak objek 3D				
9	Objek 3D muncul pada posisi yang tepat dan stabil di lingkungan nyata	✓		
10	Tata letak objek, teks penjelasan dan tombol control pada layer tertata rapi dan tidak saling tumpang tindih, sehingga informasi dapat diterima dengan baik	✓		
Indikator : Suara yang dihasilkan				
11	Setiap efek suara atau narasi yang disertakan dalam aplikasi dapat didengar dengan jelas, jernih dan bebas dari gangguan	✓		
12	Volume suara dapat diatur dan pada pengaturan normal, suara terdengar cukup keras serta mudah dimengerti	✓		
2. Aspek Pengelolaan Program				
Indikator : Aplikasi augmented reality mudah diakses				
13	Aplikasi dapat dengan mudah ditemukan, diunduh, dan diinstal melalui platform resmi tanpa kendala	✓		
14	Proses penggunaan berjalan lancar dan tidak memerlukan prosedur yang rumit bagi siswa	✓		
Indikator : Augmented reality tidak eror saat digunakan				
15	Aplikasi berjalan dengan stabil dari awal hingga akhir sesi penggunaan tanpa mengalami crash (tutup paksa) freeze (macet) atau bug yang mengganggu	✓		
16	Fitur-fitur dan animasi-animasi berfungsi secara konsisten dan sesuai desain	✓		
Indikator : Dapat digunakan pada perangkat yang mudah diakses				

17	Aplikasi kompatibel dan dapat berjalan dengan baik pada perangkat smartphone atau tablet dengan spesifikasi menengah yang umum dimiliki oleh siswa	✓		
18	Aplikasi tidak memerlukan perangkat keras khusus atau tambahan yang langka dan mahal, sehingga mudah diakses oleh target pengguna	✓		
Indikator : Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna				
19	Menu dan tombol navigasi ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh pengguna	✓		
20	Alur navigasi dalam aplikasi sederhana dan logis, sehingga pengguna dapat mempelajari cara mengoperasikannya dalam waktu yang singkat tanpa bimbingan yang panjang	✓		
3. Apek Penggunaan				
Indikator : Adanya interaksi siswa dengan objek 3D yang ditampilkan pada augmented reality				
21	Aplikasi menyediakan fitur interaksi seperti memutar, memperbesar/memperkecilan objek 3D sehingga siswa dapat mengeksplorasi secara aktif	✓		
22	Interaksi yang diberikan responsive terhadap sentuhan atau perintah pengguna, memberikan umpan balik yang jelas, dan meningkatkan pemahaman terhadap objek yang dipelajari	✓		
Indikator : Adanya instruksi dan petunjuk pengguna yang jelas				
23	Terdapat panduan penggunaan yang jelas, singkat, dan informatif	✓		
24	Petunjuk langkah demi langkah diberikan kepada pengguna agar tidak kebingungan	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



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

NIP. 197108152001121001

C. Lembar Validasi Instrumen Respon Siswa

C. Lembar Validasi Instrumen respon siswa				
No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1. Aspek Kesesuaian Materi				
Indikator : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
1	Materi yang ditampilkan di aplikasi ini membantu aku memahami tujuan pelajaran yang dijelaskan guru.	✓		
2	Setelah menggunakan aplikasi ini, aku jadi lebih mengerti apa yang harus aku kuasai dari pelajaran ini.	✓		
Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami				
3	Penjelasan yang ada di materi menggunakan bahasa yang mudah aku mengerti.	✓		
4	Melihat benda-benda dalam bentuk 3D membuat materi yang biasanya membingungkan jadi lebih mudah dipahami.	✓		
Indikator : Kesesuaian materi pada media pembelajaran				
5	Aplikasi ini menampilkan benda-benda yang sesuai dengan apa yang sedang kami pelajari di kelas.	✓		
6	Visualisasi 3D-nya sangat pas dan cocok untuk mempelajari materi ini.	✓		
Indikator : Materi yang disampaikan tidak menimbulkan persepsi ganda				
7	Penjelasan yang jelas dan tidak membingungkan, sehingga aku tidak ambigu	✓		
8	Pada materi tidak membuatku salah tafsir	✓		
2. Aspek Kesesuaian Media				
Indikator : Materi dapat mensimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
9	Aplikasi ini membuatku ingin bertanya dan mencari tahu lebih dalam tentang objek yang ditampilkan.	✓		

10	Aku jadi bisa menganalisis objek tersebut dari berbagai sudut dan memiliki pemikiran sendiri tentangnya.	✓		
Indikator : Media <i>augmented reality</i> dapat mendukung proses pembelajaran				
11	Belajar pakai aplikasi ini seru dan tidak membosankan, sehingga sangat membantu proses belajarku.	✓		
12	Aplikasi ini membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk diikuti.	✓		
Indikator : Tataletak elemen dan objek 3D sesuai dan tidak mengganggu				
13	Tombol-tombol dan tulisan di layar tidak menutupi objek 3D yang sedang aku amati.	✓		
14	Semua tampilannya rapi dan teratur, sehingga aku bisa fokus belajar tanpa terganggu.	✓		
Indikator : Media <i>augmented reality</i> mudah diakses				
15	Aplikasinya mudah diunduh dan dipasang di HP-ku.	✓		
16	Aplikasinya tidak berat dan bisa dibuka dengan lancar tanpa membuat HP-ku lemot.	✓		
Indikator : Tampilan media <i>augmented reality</i> menarik minat belajar siswa				
17	Tampilan aplikasinya keren dan membuat aku ingin terus mencobanya.	✓		
18	Melihat benda pelajaran muncul di dunia nyata lewat HP itu sangat menarik dan bikin semangat belajar.	✓		
Indikator : Terdapat instruksi dan Bahasa yang mudah dipahami				
19	Petunjuk cara menggunakan aplikasinya jelas dan mudah untuk diikuti.	✓		
20	Bahasa yang dipakai pada media mudah dimengerti, tidak menggunakan kata-kata yang sulit atau membingungkan.	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



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

NIP. 197108152001121001



C. Lembar Validasi Instrumen Respon Guru

No	Pertanyaan	Penilaian		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
1. Aspek Kesesuaian Materi				
Indikator : Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				
1	Seluruh konten dan informasi yang disajikan dalam media augmented reality ini selaras dan secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	✓		
2	Tidak ditemukan materi yang keluar dari konteks atau menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓		
Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami				
3	Bahasa dan penjelasan yang digunakan untuk mendeskripsikan objek 3D dan konsepnya jelas dan mudah dipahami oleh siswa pada tingkat kelas yang dituju	✓		
4	Konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa berkat visualisasi melalui objek 3D	✓		
Indikator : Kesesuaian materi pada media pembelajaran				
5	Materi pelajaran yang biasanya sulit dijelaskan secara konvensional kini dapat divisualisasikan dengan baik dan tepat	✓		
6	Media augmented reality dapat membangun materi yang abstrak menjadi nyata, sehingga sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓		
Indikator : Materi yang disampaikan tidak menimbulkan persepsi ganda				
7	Penjelasan teks yang menyertai objek 3D singkat, padat, dan jelas sehingga	✓		



	meminimalisir terjadinya salah tafsir atau multi tafsir pada siswa			
8	Visualisasi objek 3D yang akurat dan dari berbagai sudut membuat pesan✓ dari materi yang disampaikan menjadi Tunggal dan tidak ambigu t	✓		
2. Aspek Kesesuaian Media				
Indikator : Materi dapat mensimulasi kemampuan berpikir kritis siswa				
9	Media augmented reality memungkinkan siswa untuk eksplorasi mandiri, menganalisis objek dari berbagai sudut dan menemukan sendiri jawaban atas pertanyaan yang muncul sehingga merangsang berpikir kritis	✓		
10	Dapat merancang pertanyaan-pertanyaan pematik yang memuncu analisis siswa berdasarkan interaksi mereka dengan objek 3D yang ditampilkan	✓		
Indikator : Media augmented reality dapat mendukung proses pembelajaran				
11	Media augmented reality ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam Modul Ajar	✓		
12	Penggunaan media augmented reality ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif	✓		
Indikator : Tataletak elemen dan objek 3D sesuai dan tidak mengganggu				
13	Penempatan objek 3D, tombol navigasi, dan teks penjelasan pada layer sangat rapi dan terorganisir dengan baik tidak saling menutupi	✓		
14	Tata letak memudahkan siswa untuk focus pada konten pembelajaran tanpa terganggu oleh desain yang berantakan	✓		
Indikator : Media augmented reality mudah diakses				



15	Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah pada smartphone yang umum digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan perangkat yang spesifikasinya sangat tinggi	✓		
16	Proses untuk memulai menggunakan aplikasi dari membuka aplikasi hingga pengaplikasian ke dunia nyata sangat mudah dan tidak rumit	✓		
Indikator : Tampilan media <i>augmented reality</i> menarik minat belajar siswa				
17	Tampilan visual objek 3D yang muncul di dunia nyata langsung menarik perhatian dan memunculkan rasa ingin tahu siswa sejak detik pertama.	✓		
18	Desain antarmuka dan animasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dibandingkan media konvensional.	✓		
Indikator : Terdapat instruksi dan Bahasa yang mudah dipahami				
19	Petunjuk penggunaan yang muncul di dalam aplikasi sangat jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga siswa dapat langsung menggunakannya tanpa memerlukan penjelasan panjang dari guru.	✓		
20	Bahasa yang digunakan pada aplikasi, termasuk menu dan label, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓		

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



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

VALIDASI INSTRUMEN TES BERPIKIR KRITIS
PENGEMBANGAN *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *VALUE CLARIFICATION*
***TECHNIQUE* MENSTIMULASI BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA**
KELAS II SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap item instrument sesuai penilaian yang diberikan
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan instrumen.

B. Kisi-Kisi Instrumen Tes Berpikir Kritis

No	Aspek	Indikator Soal	Ranah Kognitif	No. Soal	Jumlah Soal	Skor
1	Identifikasi masalah	Mengenal perasaan dan keadaan tokoh	C1 ✓ 64	1,2	2	1
		Mengenal penemuan dari permasalahan yang disajikan	C1 ✓ 64	3,4	2	1
2	Analisis	Menganalisis perasaan tokoh dan sudut pandang orang lain (berempati)	C4	5,6	2	1
		Menganalisis perasaan tokoh setelah membuat suatu keputusan	C4	7,8	2	1
3	Memecahkan masalah	Mencari solusi yang jujur dalam menghadapi masalah	C6	9,10	2	1
		Memilih tindakan yang terbaik dan paling bertanggung jawab	C5	11,12	2	1

4	Menarik kesimpulan	Menyimpulkan manfaat dan pentingnya bersikap jujur	C5	13,14	2	1
		Mengambil hikmah atau pelajaran dari sebuah peristiwa	C5	15,16	2	1
Jumlah						16

C. Soal Tes Berpikir Kritis

1. Siti merasa bingung karena...
 - a. Dompet yang ditemukannya sangat mahal
 - b. Dompet itu berisi banyak uang
 - c. Uang dalam dompet itu bukan miliknya
 - d. Laparnya membuatnya tidak bisa berpikir
2. Alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah karena ia...
 - a. Ingin membeli mainan baru
 - b. Merasa sangat lapar
 - c. Ingin membantu orang tuanya
 - d. Ingin menabung untuk masa depan
3. Barang yang ditemukan Siti adalah...
 - a. Sebuah tas
 - b. Sebuah dompet
 - c. Sebuah telepon genggam
 - d. Sebuah buku
4. Pemilik dompet yang ditemukan Siti adalah...
 - a. Gurunya
 - b. Teman sekelasnya
 - c. Rani
 - d. Tetangganya

5. Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
- Senang
 - Tenang
 - Sedih dan kecewa
 - Bingung
6. Rani akan merasa sedih karena...
- Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
 - Dompet dan isinya sangat penting baginya
 - Siti tidak jujur
 - Ia harus melaporkan kehilangannya
7. Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
- Senang dan bangga
 - Tenang dan damai
 - Bersalah dan tidak tenang
 - Lapar dan lelah
8. Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
- Sedih dan menyesal
 - Lega dan tenang
 - Bingung dan ragu
 - Marah dan kecewa
9. Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah...
- Meminjam uang Rani
 - Meminta makan kepada orang tua
 - Melapor kepada guru karena lapar
 - Menunggu sampai tidak lapar
10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...
- Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
 - Orang asing di jalan
 - Pemilik toko
 - Teman yang juga tidak punya uang
11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...
- Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya
 - Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
 - Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
 - Pura-pura tidak menemukan apa-apa
12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...
- "Iain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
 - "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
 - "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
 - "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."
13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...
- Kaya
 - Jujur dan dapat dipercaya
 - Pelupa
 - Pemalas
14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...
- Menyesal
 - Takut
 - Bangga dan tenang
 - Sedih
15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...
- Kejujuran akan membuat kita kaya raya
 - Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
 - Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
 - Lebih baik tidak menemukan barang orang lain
16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...
- Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya

- b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
- c. Membuangnya karena bukan milik kita
- d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

D. Kunci Jawaban

1. c. Uang dalam dompet itu bukan miliknya
2. b. Merasa sangat lapar
3. b. Sebuah dompet
4. c. Rani
5. c. Sedih dan kecewa
6. b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
7. c. Bersalah dan tidak tenang
8. b. Lega dan tenang
9. c. Melapor kepada guru karena lapar
10. a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
11. c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
12. c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
13. b. Jujur dan dapat dipercaya
14. c. Bangga dan tenang
15. b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
16. a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya

E. Penskoran :

Nilai Akhir = Nilai yang diperoleh/Nilai Maksimum x 100

F. Lembar Validitas Instrumen Tes Berpikir Kritis

No Butir	Penilaian		Catatan
	Relevan	Tidak Relevan	
1		✓	Ganti C4
2		✓	Ganti C4
3		✓	Ganti C4
4		✓	Ganti C4
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

G. Catatan/Komentar/Saran

1. Nomor soal 1-4 direvisi & kisi-kisinya juga direvisi

H. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian Kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

4. Layak digunakan tanpa revisi
5. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
6. Tidak layak digunakan

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 29 September 2025

Validator



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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 4 Hasil Analisis Uji Validitas Isi Instrumen

1. Uji Instrumen Ahli Materi

Penilai 1		Penilai 2	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20	

Hasil penilaian pakar dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) sebagai berikut.

		Penilai 1	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan	(A) 0	(B) 0
	Sangat Relevan	(C) 0	(D) 20

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

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

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

$$V = 1,00$$

2. Uji Instrumen Ahli Media

Penilai 1		Penilai 2	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20,21,22,23,24		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20,21,22,23,24	

Hasil penilaian pakar dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) sebagai berikut.

		Penilai 1	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan	(A) 0	(B) 0
	Sangat Relevan	(C) 0	(D) 24

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

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

$$V = \frac{24}{0 + 0 + 0 + 24}$$

$$V = 1,00$$

3. Uji Instrumen Ahli Respon Siswa

Penilai 1		Penilai 2	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20	

Hasil penilaian pakar dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) sebagai berikut.

		Penilai 1	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan	(A) 0	(B) 0
	Sangat Relevan	(C) 0	(D) 20

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

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

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

$$V = 1,00$$

4. Uji Instrumen Ahli Respon Guru

Penilai 1		Penilai 2	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20		1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16,17, 18,19,20	

Hasil penilaian pakar dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) sebagai berikut.

		Penilai 1	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan	(A) 0	(B) 0
	Sangat Relevan	(C) 0	(D) 20

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

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

$$V = \frac{24}{0 + 0 + 0 + 24}$$

$$V = 1,00$$

5. Uji Instrumen Uji Efektivitas

1. Penilai 1		Penilai 2	
Relevan	Tidak Relevan	Relevan	Tidak Relevan
5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16	1.2,3,4	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10, 11,12,13,14,15,16	

Hasil penilaian pakar dimasukkan ke dalam tabulasi silang (2x2) sebagai berikut.

		Penilai 1	
		Kurang Relevan	Sangat Relevan
Penilai 2	Kurang Relevan	(A) 4	(B) 0
	Sangat Relevan	(C) 0	(D) 12

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

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

$$V = \frac{12}{4 + 0 + 0 + 12}$$

$$V = 0,75$$

Lampiran 5 Uji Validitas Media Ahli Materi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Ni Wayan Eka Widiastini, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198211132024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Materi Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 7 Januari 2026

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

NIP. 198211132024212001

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

AKU PATUH ATURAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis *Value Clarification Technique* Menstimulasi Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas II SD

Peneliti : Ni Kadek Dwi Ari Laba

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi Aku Patuh Aturan pada Pendidikan Pancasila untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SD.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang () pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian Adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Kesesuaian Materi						
Indikator kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator						
1	Seluruh cakupan dan kedalaman materi telah sesuai dengan <u>Kompetensi Dasar</u> yang telah ditetapkan	✓				
2	Seluruh materi yang disajikan telah mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang dirumuskan	✓				
Indikator materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
3	Cakupan materi telah selaras dan secara langsung mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				
4	Informasi diluar cakupan yang menyimpang dari focus tujuan pembelajaran	✓				
Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami siswa						
5	Materi disajikan dengan mengaitkannya dengan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓				
6	Materi yang disajikan menggunakan animasi yang membantu siswa untuk memvisualisasikan dan memahami informasi abstrak	✓				
Idikator : Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan logis						
7	Urutan penyajian materi dimulai dari konsep yang paling sederhana hingga ke konsep yang lebih kompleks	✓				
8	Antar bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas dan saling mendukung, sehingga membentuk suatu kesatuan pengetahuan yang utuh	✓				

Aspek Kelayakan Bahasa						
Indikator : Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa						
9	Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa dan pemahaman siswa pada level kelasnya	✓				
10	Instilah-istilah teknis atau baru selalu disertai dengan penjelasan dan definisi yang jelas untuk memastikan pemahaman	✓				
Indikator : Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda						
11	Setiap kalimat yang digunakan pada materi disusun dengan tata Bahasa yang sesuai EYD dan jelas sehingga hanya memberikan satu penafsiran yang tepat	✓				
12	Tidak ditemukan penggunaan kalimat yang ambigu atau rancu yang dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep bagi siswa	✓				
Indikator : Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar						
13	Materi bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan tata Bahasa sesuai dengan pedoman umum Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓				
14	Penggunaan diksi (pilihan kata) tepat, formal, dan sesuai dengan konteks pembelajaran, bukan Bahasa percakapan sehari-hari yang tidak baku	✓				
Aspek Pembelajaran						
Indikator : Materi yang disajikan dapat membangun semangat dan minat belajar						
15	Materi dilengkapi dengan gambar, cerita, studi kasus, atau fakta menarik yang relevan untuk memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa	✓				
16	Tampilan materi yang menarik secara visual (layout, warna, tipografi) serta konten yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajarinya	✓				
Indikator : Materi yang disajikan dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran						
17	Materi menyediakan panduan untuk aktivitas diskusi, eksperimen, atau proyek kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif	✓				
18	Disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka untuk merangsang siswa berpendapat dan berbagi ide, bukan hanya menerima informasi secara pasif	✓				
Indikator : Materi yang disajikan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa						
19	Materi tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memberikan masalah atau tantangan yang memerlukan analisis, evaluasi dan sintesis informasi untuk menyelesaikannya	✓				
20	Disajikan berbagai perspektif atau sudut pandang terhadap suatu topik untuk melatih siswa dalam membandingkan, mengkritisi, dan membangun argumennya sendiri	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

Perbaiki lagi tulis secara keseluruhan pada sesuai.

.....

.....

.....

.....

.....

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi “Aku Patuh Aturan” Pendidikan Pancasila kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 7 Januari 2026.



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

NIP. 198211132024212001



KEMENTRIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *JUDGES*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198904232024212001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 September 2025

Validator

Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP 198904232024212001

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

AKU PATUH ATURAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis *Value Clarification Technique* Menstimulasi Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas II SD

Peneliti : Ni Kadek Dwi Ari Laba

A. Tujuan

Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi Aku Patuh Aturan pada Pendidikan Pancasila untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa kelas II SD.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indikator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian Adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Kesesuaian Materi						
Indikator kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar dan Indikator						
1	Seluruh cakupan dan kedalaman materi telah sesuai dengan Kompetensi Dasar yang telah ditetapkan	✓				
2	Seluruh materi yang disajikan telah mendukung pencapaian indikator pembelajaran yang dirumuskan	✓				
Indikator materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran						
3	Cakupan materi telah selaras dan secara langsung mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓				
4	Informasi diluar cakupan yang menyimpang dari focus tujuan pembelajaran		✓			Diluar cakupan (aq. Kalimantan)
Indikator : Materi yang disajikan mudah dipahami siswa						
5	Materi disajikan dengan mengaitkannya dengan contoh-contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa	✓				
6	Materi yang disajikan menggunakan animasi yang membantu siswa untuk memvisualisasikan dan memahami informasi abstrak	✓				
Idikator : Materi yang disajikan disusun secara sistematis dan logis						
7	Urutan penyajian materi dimulai dari konsep yang paling sederhana hingga ke konsep yang lebih kompleks	✓				
8	Antar bagian materi memiliki keterkaitan yang jelas dan saling mendukung, sehingga membentuk suatu kesatuan pengetahuan yang utuh	✓				

Aspek Kelayakan Bahasa					
Indikator : Bahasa yang digunakan mudah dipahami siswa					
9	Kosakata dan struktur kalimat yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan Bahasa dan pemahaman siswa pada level kelasnya	✓			
10	Instilah-istilah teknis atau baru selalu disertai dengan penjelasan dan definisi yang jelas untuk memastikan pemahaman	✓			
Indikator : Kalimat yang digunakan tidak menimbulkan makna ganda					
11	Setiap kalimat yang digunakan pada materi disusun dengan tata Bahasa yang sesuai EYD dan jelas sehingga hanya memberikan satu penafsiran yang tepat	✓			
12	Tidak ditemukan penggunaan kalimat yang ambigu atau rancu yang dapat menyebabkan kesalahpahaman konsep bagi siswa	✓			
Indikator : Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah kebahasaan yang baik dan benar					
13	Materi bebas dari kesalahan ejaan, tanda baca, dan tata Bahasa sesuai dengan pedoman umum Bahasa Indonesia (PUEBI)	✓			di Rencanakan lagi ke depannya
14	Penggunaan diksi (pilihan kata) tepat, formal, dan sesuai dengan konteks pembelajaran, bukan Bahasa percakapan sehari-hari yang tidak baku	✓			
Aspek Pembelajaran					
Indikator : Materi yang disajikan dapat membangun semangat dan minat belajar					
15	Materi dilengkapi dengan gambar, cerita, studi kasus, atau fakta menarik yang relevan untuk memicu rasa ingin tahu dan keterlibatan emosional siswa	✓			

16	Tampilan materi yang menarik secara visual (layout, warna, tipografi) serta konten yang kontekstual mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajarinya	✓			
Indikator : Materi yang disajikan dapat mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran					
17	Materi menyediakan panduan untuk aktivitas diskusi, eksperimen, atau proyek kolaboratif yang mendorong siswa untuk berinteraksi dan berpartisipasi aktif	✓			
18	Disisipkan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat terbuka untuk merangsang siswa berpendapat dan berbagi ide, bukan hanya menerima informasi secara pasif	✓			
Indikator : Materi yang disajikan dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis siswa					
19	Materi tidak hanya menyajikan fakta, tetapi juga memberikan masalah atau tantangan yang memerlukan analisis, evaluasi dan sintesis informasi untuk menyelesaikannya	✓			Agar bisa di analisis dan untuk kritis
20	Disajikan berbagai perspektif atau sudut pandang terhadap suatu topik untuk melatih siswa dalam membandingkan, mengkritisi, dan membangun argumennya sendiri	✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

Sudah Sangat Baik.

Harap untuk menambahkan jumlah materi (skala) bisa di susun dan dengan materi & Peningkatan kualitasnya.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan materi "Aku Patuh Aturan" Pendidikan Pancasila kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*): Lingkari salah satu

Singaraja, ...mat... 9 Januari... 2026.



Komang Alit Wahyuni, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198904232024212001

Lampiran 6 Uji Validitas Media Ahli Media



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 8 Januari 2026.....

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

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA
AUGMENTED REALITY BERBASIS VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis *Value Clarification Technique* Menstimulasi Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas II SD

Peneliti : Ni Kadek Dwi Ari Laba

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indicator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian Adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian				Catatan
		4	3	2	1	
Aspek Tampilan						
Indikator : Desain yang digunakan menarik						
1	Desain media <i>augmented reality</i> modern, estetis, dan secara visual mampu menarik minat pengguna untuk menjelajah lebih lanjut	✓				
2	Tampilan keseluruhan aplikasi termasuk tombol, ikon, dan latar belakang dirancang dengan kreatif dan tidak membosankan	✓				
Indikator : Kombinasi yang digunakan pada <i>augmented reality</i> sesuai						
3	Pemilihan palet warna pada aplikasi harmonis, tidak bertabrakan, dan menciptakan kontras yang cukup untuk membedakan antara objek <i>augmented reality</i> dengan lingkungan nyata	✓				
4	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan tema materi pembelajaran dan tidak menyebabkan mata lelah atau silau saat digunakan	✓				
Indikator : Kualitas penampilan objek 3D jelas dan tajam						
5	Model objek 3D yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi, tekstur yang detail, dan tidak blur sehingga terlihat nyata.	✓				
6	Setiap bagian dan struktur dari objek 3D dapat dilihat dengan jelas dan tajam dari berbagai sudut pandang	✓				
Indikator : Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca						
7	Font yang digunakan bersifat jelas, profesional dan ukurannya cukup besar	✓				

	untuk dibaca dengan mudah tanpa menyebabkan ketegangan mata					
8	Font yang digunakan bebas dari kesalahan penyetikan	✓				
Indikator : Kesesuaian tataletak objek 3D						
9	Objek 3D muncul pada posisi yang tepat dan stabil di lingkungan nyata	✓				
10	Tata letak objek, teks penjelasan dan tombol control pada layer tertata rapi dan tidak saling tumpang tindih, sehingga informasi dapat diterima dengan baik	✓				
Indikator : Suara yang dihasilkan						
11	Setiap efek suara atau narasi yang disertakan dalam aplikasi dapat didengar dengan jelas, jernih dan bebas dari gangguan	✓				
12	Volume suara dapat diatur dan pada pengaturan normal, suara terdengar cukup keras serta mudah dimengerti	✓				
Aspek Pengelolaan Program						
Indikator : Aplikasi <i>augmented reality</i> mudah diakses						
13	Aplikasi dapat dengan mudah ditemukan, diunduh, dan diinstal melalui platform resmi tanpa kendala	✓				
14	Proses penggunaan berjalan lancar dan tidak memerlukan prosedur yang rumit bagi siswa	✓				
Indikator : <i>Augmented reality</i> tidak error saat digunakan						
15	Aplikasi berjalan dengan stabil dari awal hingga akhir sesi penggunaan tanpa mengalami <i>crash</i> (tutup paksa) <i>freeze</i> (macet) atau <i>bug</i> yang mengganggu	✓				
16	Fitur-fitur dan animasi-animasi berfungsi secara konsisten dan sesuai desain	✓				
Indikator : Dapat digunakan pada perangkat yang mudah diakses						

17	Aplikasi kompatibel dan dapat berjalan dengan baik pada perangkat <i>smartphone</i> atau tablet dengan spesifikasi menengah yang umum dimiliki oleh siswa	✓				
18	Aplikasi tidak memerlukan perangkat keras khusus atau tambahan yang langka dan mahal, sehingga mudah diakses oleh target pengguna	✓				
Indikator : Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna						
19	Menu dan tombol navigasi ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh pengguna	✓				
20	Alur navigasi dalam aplikasi sederhana dan logis, sehingga pengguna dapat mempelajari cara mengoperasikannya dalam waktu yang singkat tanpa bimbingan yang panjang	✓				
Apek Penggunaan						
Indikator : Adanya interaksi siswa dengan objek 3D yang ditampilkan pada <i>augmented reality</i>						
21	Aplikasi menyediakan fitur interaksi seperti memutar, memperbesar/memperkecilkan objek 3D sehingga siswa dapat mengeksplorasi secara aktif	✓				
22	Interaksi yang diberikan <i>responsive</i> terhadap sentuhan atau perintah pengguna, memberikan umpan balik yang jelas, dan meningkatkan pemahaman terhadap objek yang dipelajari	✓				
Indikator : Adanya instruksi dan petunjuk pengguna yang jelas						
23	Terdapat panduan penggunaan yang jelas, singkat, dan informatif	✓				
24	Petunjuk langkah demi langkah diberikan kepada pengguna agar tidak kebingungan	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

1. Pada bagian awal tambahkan judul/topik, sasaran & nama pengembang
2. Tujuan Pembelajaran ditambahkan berupa audio atau teks
3. Tanpa pengucapan diperlambat karena sasarannya kelas 2 SD

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 8 Januari 2026



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

NIP. 197108152001121001



KEMENTRIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI *MEDIA*

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198601102015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan
Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini;

Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba

Memang benar telah melakukan Uji Ahli Media Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 6 Januari 2026

I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198601102015041001

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

AUGMENTED REALITY BERBASIS *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA KELAS II SEKOLAH DASAR

Judul Penelitian : Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis *Value Clarification Technique* Menstimulasi Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas II SD

Peneliti : Ni Kadek Dwi Ari Laba

A. Tujuan

Penggunaan instrument ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indicator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian Adalah sebagai berikut.

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Tidak Baik

1 = Sangat Tidak Baik

Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No		Pertanyaan	Penilaian				Catatan
			4	3	2	1	
Aspek Tampilan							
Indikator : Desain yang digunakan menarik							
1	Desain media <i>augmented reality</i> modern, estetik, dan secara visual mampu menarik minat pengguna untuk menjelajah lebih lanjut	✓					
2	Tampilan keseluruhan aplikasi termasuk tombol, ikon, dan latar belakang dirancang dengan kreatif dan tidak membosankan	✓					
Indikator : Kombinasi yang digunakan pada <i>augmented reality</i> sesuai							
3	Pemilihan palet warna pada aplikasi harmonis, tidak bertabrakan, dan menciptakan kontras yang cukup untuk membedakan antara objek <i>augmented reality</i> dengan lingkungan nyata	✓					
4	Kombinasi warna yang digunakan sesuai dengan tema materi pembelajaran dan tidak menyebabkan mata lelah atau silau saat digunakan	✓					
Indikator : Kualitas penampilan objek 3D jelas dan tajam							
5	Model objek 3D yang ditampilkan memiliki resolusi tinggi, tekstur yang detail, dan tidak blur sehingga terlihat nyata.	✓					
6	Setiap bagian dan struktur dari objek 3D dapat dilihat dengan jelas dan tajam dari berbagai sudut pandang	✓					
Indikator : Jenis dan ukuran huruf yang digunakan mudah dibaca							
7	Font yang digunakan bersifat jelas, professional dan ukurannya cukup besar	✓					

	untuk dibaca dengan mudah tanpa menyebabkan ketegangan mata					
8	Font yang digunakan bebas dari kesalahan penyetikan	✓				
Indikator : Kesesuaian tataletak objek 3D						
9	Objek 3D muncul pada posisi yang tepat dan stabil di lingkungan nyata	✓				
10	Tata letak objek, teks penjelasan dan tombol control pada layer tertata rapi dan tidak saling tumpang tindih, sehingga informasi dapat diterima dengan baik	✓				
Indikator : Suara yang dihasilkan						
11	Setiap efek suara atau narasi yang disertakan dalam aplikasi dapat didengar dengan jelas, jernih dan bebas dari gangguan	✓				
12	Volume suara dapat diatur dan pada pengaturan normal, suara terdengar cukup keras serta mudah dimengerti	✓				
Aspek Pengelolaan Program						
Indikator : Aplikasi <i>augmented reality</i> mudah diakses						
13	Aplikasi dapat dengan mudah ditemukan, diunduh, dan diinstal melalui platform resmi tanpa kendala	✓				
14	Proses penggunaan berjalan lancar dan tidak memerlukan prosedur yang rumit bagi siswa	✓				
Indikator : <i>Augmented reality</i> tidak eror saat digunakan						
15	Aplikasi berjalan dengan stabil dari awal hingga akhir sesi penggunaan tanpa mengalami <i>crash</i> (tutup paksa) <i>freeze</i> (macet) atau <i>bug</i> yang mengganggu	✓				
16	Fitur-fitur dan animasi-animasi berfungsi secara konsisten dan sesuai desain	✓				
Indikator : Dapat digunakan pada perangkat yang mudah diakses						
17	Aplikasi kompatibel dan dapat berjalan dengan baik pada perangkat <i>smartphone</i> atau tablet dengan spesifikasi menengah yang umum dimiliki oleh siswa	✓				
18	Aplikasi tidak memerlukan perangkat keras khusus atau tambahan yang langka dan mahal, sehingga mudah diakses oleh target pengguna	✓				
Indikator : Navigasi dalam media mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna						
19	Menu dan tombol navigasi ditempatkan pada posisi yang mudah dijangkau oleh pengguna	✓				
20	Alur navigasi dalam aplikasi sederhana dan logis, sehingga pengguna dapat mempelajari cara mengoperasikannya dalam waktu yang singkat tanpa bimbingan yang panjang	✓				
Aspek Penggunaan						
Indikator : Adanya interaksi siswa dengan objek 3D yang ditampilkan pada <i>augmented reality</i>						
21	Aplikasi menyediakan fitur interaksi seperti memutar, memperbesar/memperkecilkan objek 3D sehingga siswa dapat mengeksplorasi secara aktif	✓				
22	Interaksi yang diberikan <i>responsive</i> terhadap sentuhan atau perintah pengguna, memberikan umpan balik yang jelas, dan meningkatkan pemahaman terhadap objek yang dipelajari	✓				
Indikator : Adanya instruksi dan petunjuk pengguna yang jelas						
23	Terdapat panduan penggunaan yang jelas, singkat, dan informatif	✓				
24	Petunjuk langkah demi langkah diberikan kepada pengguna agar tidak kebingungan	✓				

D. Catatan/Komentar/Saran

• Perlu juga penggunaan bisa di buat terpisah sehingga
memudahkan pengguna.

E. Kesimpulan

Berdasarkan penilaian atau validasi Bapak/Ibu di atas, maka secara umum penilaian kelayakan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II SD yang disajikan adalah :

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

*) : Lingkari salah satu

Singaraja, 6 Januari 2026

Penilaian



I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198601102015041001

Lampiran 7 Hasil Analisis Uji Validitas Media

1. Uji Validitas Ahli Materi

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{158}{160} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 98,75\%$$

2. Uji Validitas Ahli Media

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V_{ah} = \frac{188}{192} \times 100\%$$

$$V_{ah} = 97,91\%$$



Lampiran 8 Surat Ijin Penelitian



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

Nomor : 68/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 05 Januari 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Abang
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 : Ni Kadek Dwi Ari Laba
NIM : 2211031113
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
Elektronik

Catatan :

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

Lampiran 9 Surat Balasan Mitra

	ပိတောက်အုပ်ချုပ်ရေးအဖွဲ့ PEMERINTAH KABUPATEN KARANGASEM ၂၀၂၄ ခုနှစ်၊ ဇန်နဝါရီလ ၁ ရက်	
SD NEGERI 1 ABANG Banjar Dinas Abang Kaler, Desa Abang, Kec. Abang, Kab. Karangasem, 80852 Email: (Email): sdn1abang@gmail.com		
Nomor	: 000.9.2/07/SDN 1 Abang/1/2026	Abang, 7 Januari 2026
Lampiran	: -	
Perihal	: Ijin Penelitian	
Kepada Yth. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha di -Singaraja		
Dengan hormat, Menindaklanjuti Surat Izin Penelitian (Skripsi) Nomor: 68/UN48.10.1/PK.01.03/2026 tanggal 05 Januari 2026 yang ditandatangani oleh Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, bersama ini kami menyampaikan bahwa SD Negeri 1 Abang memberikan izin kepada mahasiswa berikut untuk melaksanakan penelitian di satuan pendidikan kami: Nama : Ni Kadek Dwi Ari Laba NIM : 2211031113 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan : Pendidikan Dasar (PENDAS) Fakultas : Ilmu Pendidikan Pelaksanaan penelitian agar disesuaikan dengan jadwal kegiatan sekolah serta dilaksanakan secara tertib, santun, dan bertanggung jawab, dengan tetap berkoordinasi dengan kepala sekolah dan guru terkait. Kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat nyata bagi pengembangan pembelajaran serta peningkatan mutu pendidikan di SD Negeri 1 Abang. Demikian surat balasan izin ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.		
Hormat kami, Kepala SD Negeri 1 Abang,  Putu Sutirta, S.Pd., M.Pd.H. Kepala SD Negeri 1 Abang NIP. 20718 200902 1 005		

Lampiran 10 Hasil Uji Validitas, Reliabilitas, Daya Beda, dan Tingkat Kesukaran Instrumen

1. Uji Validitas Instrumen

Nama Siswa	Nomor Soal																Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
AGGRA SUSWARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I GEDE NOVA LAKSMANA MAHA ARDIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I GUSTI BAGUS NGURAH SURYANATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
I KADEK GIRI PRASTA DIATMIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KADEK GOVIND ARKATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KADEK HARI ARTA SEDANA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14
I KADEK YUDIARSANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KETUT DIADJI PRANYA KOSYE	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5
I Ketut Landep Juliarta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KOMANG AGUS WIDNYANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KOMANG GEDE SUMANTRA WIJAYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
I MADE REZA ARDIKA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	12
I PUTU AGUS GOVIN PUTRA PRATAMA ARDANA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
I PUTU KRISNA EKA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I PUTU PASEK KERTHA BUANA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
I WAYAN JATI ARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I Wayan Pande Surya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
IDA AYU BASUNDARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KADEK BAGAS ADITYA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK AYU WIDNYANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK DWI CANDRA DEVI	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	5
NI KADEK DWI SUMIATI	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
NI KADEK MELA ALKA ANDIRA WIKA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK RATIH CINTYA LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KOMANG SARLY GUNA PATNI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13
NI PUTU ECHA APRILIANI PARISKA PUTRI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
NI PUTU ISYANA NARESWARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
PANDE WAYAN TUSAN WINATA	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
Jumlah	25	22	24	26	27	23	27	23	24	27	21	27	27	26	26	26	
r-hitung	0.5484	0.7379	0.7735	0.5962	0.6101	0.7486	0.6101	0.7486	0.6347	0.6101	0.6241	0.6101	0.6101	0.5491	0.5491	0.5019	
r-tabel	0.4973																
hasil	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

2. Uji Reliabilitas

Nama Siswa	Nomor Soal																Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
AGGRA SUSWARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I GEDE NOVA LAKSMANA MAHA ARDIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I GUSTI BAGUS NGURAH SURYANATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
I KADEK GIRI PRASTA DIATMIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KADEK GOVIND ARKATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KADEK HARI ARTA SEDANA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14
I KADEK YUDIARSANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KETUT DIADJI PRANYA KOSYE	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5
I Ketut Landep Juliarta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KOMANG AGUS WIDNYANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I KOMANG GEDE SUMANTRA WIJAYA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
I MADE REZA ARDIKA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	12
I PUTU AGUS GOVIN PUTRA PRATAMA ARDANA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	15
I PUTU KRISNA EKA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I PUTU PASEK KERTHA BUANA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
I WAYAN JATI ARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
I Wayan Pande Surya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
IDA AYU BASUNDARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KADEK BAGAS ADITYA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK AYU WIDNYANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK DWI CANDRA DEVI	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	5
NI KADEK DWI SUMIATI	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11
NI KADEK MELA ALKA ANDIRA WIKA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK RATIH CINTYA LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KOMANG SARLY GUNA PATNI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	13
NI PUTU ECHA APRILIANI PARISKA PUTRI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
NI PUTU ISYANA NARESWARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
PANDE WAYAN TUSAN WINATA	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
Jumlah	25	22	24	26	27	23	27	23	24	27	21	27	27	26	26	26	
k	16																
k-1	15																
n	28																
ρ	0.8929	0.7857	0.8571	0.9286	0.9643	0.8214	0.9643	0.8214	0.8571	0.9643	0.7590	0.9643	0.9643	0.9286	0.9286	0.9286	
q	0.1071	0.2143	0.1429	0.0714	0.0357	0.1786	0.0357	0.1786	0.1429	0.0357	0.2500	0.0357	0.0357	0.0714	0.0714	0.0714	
p-q	0.0957	0.1684	0.1224	0.0663	0.0344	0.1467	0.0344	0.1467	0.1224	0.0344	0.1875	0.0344	0.0344	0.0663	0.0663	0.0663	
sigma p-q	1.4273																
Varians total	8.6467																
K-R 20	0.8906																
Keterangan	Sangat Tinggi																

3. Daya Beda

NO	Nama Siswa	Nomor Soal																Total Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	AGGRA SUSWARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
2	GEDE NOVA LAKSMANA MAHA ARDIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
3	KADEK GIRI PRASTA DIATMIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
4	KADEK GOVIND ARKATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
5	KADEK YUDIARSANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
6	Ketut Landep Juharta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	KELOMPOK ATAS
7	KOMANG AGUS WIDNYANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
8	PUTU KRISNA EKA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
9	WAYAN JATI ARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
10	Wayan Pande Surya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
11	IDA AYU BASUNDARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
12	KADEK BAGAS ADITYA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
13	NI KADEK AYU WIDNYANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
14	NI KADEK MELA ALKA ANDIRA WIKA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
15	NI KADEK RATHI CINTYA LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
16	NI PUTU ISYANA NARESWARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
17	GUSTI BAGUS NGURAH SURYANATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
18	KOMANG GEDE SUMANTRA WIJAYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15	
19	PUTU AGUS GOVIN PUTRA PRATAMA ARDANA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
20	KADEK HARI ARTA SEDANA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14	
21	NI PUTU ECHA APRILIANI PARISKA PUTRI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	KELOMPOK BAWAH
22	PUTU PASEK KERTHA BUANA	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	
23	NI KOMANG SARLY GUNA PATNI	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	
24	PANDE WAYAN TUSAN WINATA	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	13	
25	MADE REZA ARDIKA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	12	
26	NI KADEK DWI SUMIATI	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	
27	KETUT DIADJI PRANSA KOSYE	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	
28	NI KADEK DWI CANDRA DEVI	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	
Jumlah		25	22	24	26	27	23	27	23	24	27	21	27	27	26	26	26		
b		14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14	14		
n		11	8	10	12	13	9	13	9	10	13	7	13	13	12	12	12		
h		0.21	0.43	0.29	0.14	0.07	0.36	0.07	0.36	0.29	0.07	0.50	0.07	0.07	0.14	0.14	0.14		
Keterangan		Cukup Baik	Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Cukup Baik	Kurang Baik	Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Kurang Baik	Kurang Baik		

4. Tingkat Kesukaran

Nama Siswa	Nomor Soal																Total Skor	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
AGGRA SUSWARA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
GEDE NOVA LAKSMANA MAHA ARDIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
GUSTI BAGUS NGURAH SURYANATA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
KADEK GIRI PRASTA DIATMIKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KADEK GOVIND ARKATAMA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KADEK HARI ARTA SEDANA	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	14
KADEK YUDIARSANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KETUT DIADJI PRANSA KOSYE	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	5
Ketut Landep Juharta	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KOMANG AGUS WIDNYANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KOMANG GEDE SUMANTRA WIJAYA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	15
MADE REZA ARDIKA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	12
PUTU AGUS GOVIN PUTRA PRATAMA ARDANA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	15
PUTU KRISNA EKA SAPUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
PUTU PASEK KERTHA BUANA	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13
WAYAN JATI ARIANA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Wayan Pande Surya Pramana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
IDA AYU BASUNDARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
KADEK BAGAS ADITYA PUTRA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK AYU WIDNYANI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK DWI CANDRA DEVI	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	5
NI KADEK DWI SUMIATI	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
NI KADEK MELA ALKA ANDIRA WIKA PUTRI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KADEK RATHI CINTYA LESTARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
NI KOMANG SARLY GUNA PATNI	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13
NI PUTU ECHA APRILIANI PARISKA PUTRI	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
NI PUTU ISYANA NARESWARI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
b		24	22	23	25	26	23	26	22	23	26	21	26	26	25	25	25	
N		40																
P (TK)		0.60	0.55	0.58	0.63	0.65	0.58	0.65	0.55	0.58	0.65	0.53	0.65	0.65	0.63	0.63	0.63	
Keterangan		Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	

Lampiran 11 Uji Kepraktisan Guru

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama : _____

A. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian untuk setiap indicator penilaian. Adapun deskripsi skala penilaian Adalah sebagai berikut.
4 = Sangat Baik
3 = Baik
2 = Tidak Baik
1 = Sangat Tidak Baik
- Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Seluruh konten dan informasi yang disajikan dalam media <i>augmented reality</i> ini selaras dan secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	✓			
2	Tidak ditemukan materi yang keluar dari konteks atau menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai	✓			
3	Bahasa dan penjelasan yang digunakan untuk mendeskripsikan objek 3D dan konsepnya jelas dan mudah dipahami oleh siswa pada tingkat kelas yang dituju	✓			
4	Konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa berkat visualisasi melalui objek 3D	✓			
5	Materi pelajaran yang biasanya sulit dijelaskan secara konvensional kini dapat divisualisasikan dengan baik dan tepat	✓			
6	Media <i>augmented reality</i> dapat membangun materi yang abstrak menjadi nyata, sehingga sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓			
7	Penjelasan teks yang menyertai objek 3D singkat, padat, dan jelas sehingga meminimalisir terjadinya salah tafsir atau multi tafsir pada siswa	✓			
8	Visualisasi objek 3D yang akurat dan dari berbagai sudut membuat pesan dari materi yang disampaikan menjadi Tunggal dan tidak ambigu	✓			
9	Media <i>augmented reality</i> memungkinkan siswa untuk eksplorasi mandiri, menganalisis objek dari berbagai sudut dan menemukan sendiri jawaban atas	✓			

	pertanyaan yang muncul sehingga merangsang berpikir kritis				
10	Dapat merancang pertanyaan-pertanyaan pematik yang memuncu analisis siswa berdasarkan interaksi mereka dengan objek 3D yang ditampilkan	✓			
11	Media augmented reality ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam RPP	✓			
12	Penggunaan media <i>augmented reality</i> ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif	✓			
13	Penempatan objek 3D, tombol navigasi, dan teks penjelasan pada layer sangat rapi dan terorganisir dengan baik tidak saling menutupi	✓			
14	Tata letak memudahkan siswa untuk focus pada konten pembelajaran tanpa terganggu oleh desain yang berantakan	✓			
15	Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah pada smartphone yang umum digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan perangkat yang spesifikasinya sangat tinggi	✓			
16	Proses untuk memulai menggunakan aplikasi dari membuka aplikasi hingga pengaplikasian ke dunia nyata sangat mudah dan tidak rumit	✓			
17	Tampilan visual objek 3D yang muncul di dunia nyata langsung menarik perhatian dan memunculkan rasa ingin tahu siswa sejak detik pertama.	✓			
18	Desain antarmuka dan animasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dibandingkan media konvensional.	✓			
19	Petunjuk penggunaan yang muncul di dalam aplikasi sangat jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga siswa dapat langsung menggunakannya tanpa memerlukan penjelasan panjang dari guru.	✓			
20	Bahasa yang digunakan pada aplikasi, termasuk menu dan label, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓			

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

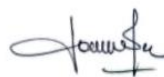
.....

.....

.....

.....

Abang, 12 Januari 2026



(Nis Kadri Harisani, S.Pd)

NIP. 13810822 202421 2006

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian			
		4	3	2	1
1	Seluruh konten dan informasi yang disajikan dalam media augmented reality ini selaras dan secara langsung mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan	✓			
2	Tidak ditemukan materi yang keluar dari konteks atau menyimpang dari tujuan pembelajaran yang ingin dicapai		✓		
3	Bahasa dan penjelasan yang digunakan untuk mendeskripsikan objek 3D dan konsepnya jelas dan mudah dipahami oleh siswa pada tingkat kelas yang dituju	✓			
4	Konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami siswa berkat visualisasi melalui objek 3D		✓		
5	Materi pelajaran yang biasanya sulit dijelaskan secara konvensional kini dapat divisualisasikan dengan baik dan tepat	✓			
6	Media augmented reality dapat membangun materi yang abstrak menjadi nyata, sehingga sangat sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran	✓			
7	Penjelasan teks yang menyertai objek 3D singkat, padat, dan jelas sehingga meminimalisir terjadinya salah tafsir atau multi tafsir pada siswa		✓		
8	Visualisasi objek 3D yang akurat dan dari berbagai sudut membuat pesan dari materi yang disampaikan menjadi Tunggal dan tidak ambigu	✓			
9	Media augmented reality memungkinkan siswa untuk eksplorasi mandiri, menganalisis objek dari berbagai sudut dan menemukan sendiri jawaban atas	✓			

	pertanyaan yang muncul sehingga merangsang berpikir kritis	✓			
10	Dapat merancang pertanyaan-pertanyaan pematik yang memunculkan analisis siswa berdasarkan interaksi mereka dengan objek 3D yang ditampilkan	✓			
11	Media augmented reality ini dapat diintegrasikan dengan mudah ke dalam RPP		✓		
12	Penggunaan media <i>augmented reality</i> ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif	✓			
13	Penempatan objek 3D, tombol navigasi, dan teks penjelasan pada layer sangat rapi dan terorganisir dengan baik tidak saling menutupi		✓		
14	Tata letak memudahkan siswa untuk fokus pada konten pembelajaran tanpa terganggu oleh desain yang berantakan	✓			
15	Aplikasi ini dapat diunduh dengan mudah pada smartphone yang umum digunakan oleh siswa, tanpa memerlukan perangkat yang spesifikasinya sangat tinggi		✓		
16	Proses untuk memulai menggunakan aplikasi dari membuka aplikasi hingga pengaplikasian ke dunia nyata sangat mudah dan tidak rumit		✓		
17	Tampilan visual objek 3D yang muncul di dunia nyata langsung menarik perhatian dan memunculkan rasa ingin tahu siswa sejak detik pertama.	✓			
18	Desain antarmuka dan animasi yang menarik mampu meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dibandingkan media konvensional.	✓			
19	Petunjuk penggunaan yang muncul di dalam aplikasi sangat jelas dan menggunakan bahasa yang sederhana, sehingga siswa dapat langsung menggunakannya tanpa memerlukan penjelasan panjang dari guru.		✓		

20	Bahasa yang digunakan pada aplikasi, termasuk menu dan label, sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan mudah dimengerti oleh siswa.	✓				
----	--	---	--	--	--	--

D. Catatan/Komentar/Saran

Secara keseluruhan media yang digunakan untuk pembelajaran ini sudah sangat bagus, mudah di mengerti siswa namun cara penggunaan media ini saat pertamanya atau awalnya agak membingungkan tetapi setelah paham cara menghidupkan dan menggunakan media icl ini sangat bagus ternyata untuk guru juga bisaanya

Abang, 12 Januari 2026

(Ni Wayan Suwiningsih S.Pd.)

NIP. 19840815 2025 21 2024



Lampiran 12 Uji Kepraktisan Siswa

LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA

MEDIA *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE* UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN PANCASILA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama : I Gede Oka Gian Antara
Absen : 1

A. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi atau pendapat Anda. Pilihan jawaban hanya terdiri dari: "Ya" dan "Tidak"
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai keadaan sebenarnya.
4. Semua jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
5. Apabila terdapat pernyataan yang kurang jelas, silakan bertanya kepada peneliti.
6. Dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang ditampilkan di aplikasi ini membantu saya memahami tujuan pelajaran yang dijelaskan guru.	✓	
2	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya jadi lebih mengerti apa yang harus saya kuasai dari pelajaran ini.	✓	
3	Penjelasan yang ada di materi menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti.	✓	
4	Melihat benda-benda dalam bentuk 3D membuat materi yang biasanya membingungkan jadi lebih mudah dipahami.	✓	
5	Aplikasi ini menampilkan benda-benda yang sesuai dengan apa yang sedang kami pelajari di kelas.	✓	
6	Visualisasi 3D-nya sangat pas dan cocok untuk mempelajari materi ini.	✓	
7	Penjelasannya jelas dan tidak membingungkan, sehingga saya tidak ambigu	✓	
8	Pada materi tidak membuat saya salah tafsir	✓	
9	Aplikasi ini membuat saya ingin bertanya dan mencari tahu lebih dalam tentang objek yang ditampilkan.		✓
10	Saya jadi bisa menganalisis objek tersebut dari berbagai sudut dan memiliki pemikiran sendiri tentangnya.	✓	
11	Belajar pakai aplikasi ini seru dan tidak membosankan, sehingga sangat membantu proses belajar.	✓	
12	Aplikasi ini membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk diikuti.	✓	
13	Tombol-tombol dan tulisan di layar tidak menutupi objek 3D yang sedang saya amati.	✓	
14	Semua tampilannya rapi dan teratur, sehingga saya bisa fokus belajar tanpa terganggu.	✓	
15	Aplikasinya mudah diunduh dan dipasang di HP-ku.	✓	
16	Aplikasinya tidak berat dan bisa dibuka dengan lancar tanpa membuat HP-ku lemot.	✓	

17	Tampilan aplikasinya keren dan membuat saya ingin terus mencobanya.	✓	
18	Melihat benda pelajaran muncul di dunia nyata lewat HP itu sangat menarik dan bikin semangat belajar.	✓	
19	Petunjuk cara menggunakan aplikasinya jelas dan mudah untuk diikuti.	✓	
20	Bahasa yang dipakai pada media mudah dimengerti, tidak menggunakan kata-kata yang sulit atau membingungkan.	✓	

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Abang, ... Januari 2026

Ⓢ

I. Gede OKA giana



LEMBAR PENILAIAN UJI KEPRAKTISAN OLEH SISWA
MEDIA AUGMENTED REALITY BERBASIS VALUE CLARIFICATION TECHNIQUE
UNTUK MENSTIMULASI KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PENDIDIKAN
PANCASILA SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Nama : Gede Kamayudha Daniswara
 Absen : 2

A. Tujuan

Mengetahui kepraktisan media *augmented reality* berbasis *value clarification technique* untuk menstimulasi kemampuan berpikir kritis Pendidikan Pancasila siswa kelas II Sekolah Dasar.

B. Petunjuk

1. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat.
2. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan jawaban yang paling sesuai dengan kondisi atau pendapat Anda. Pilihan jawaban hanya terdiri dari: "Ya" dan "Tidak"
3. Tidak ada jawaban benar atau salah. Jawablah dengan jujur sesuai keadaan sebenarnya.
4. Semua jawaban yang diberikan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk keperluan penelitian.
5. Apabila terdapat pernyataan yang kurang jelas, silakan bertanya kepada peneliti.
6. Dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, jika terdapat komentar, masukan, ataupun saran perbaikan produk.

C. Penilaian

No	Pertanyaan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Materi yang ditampilkan di aplikasi ini membantu saya memahami tujuan pelajaran yang dijelaskan guru.	✓	
2	Setelah menggunakan aplikasi ini, saya jadi lebih mengerti apa yang harus saya kuasai dari pelajaran ini.	✓	
3	Penjelasan yang ada di materi menggunakan bahasa yang mudah saya mengerti.	✓	
4	Melihat benda-benda dalam bentuk 3D membuat materi yang biasanya membingungkan jadi lebih mudah dipahami.	✓	
5	Aplikasi ini menampilkan benda-benda yang sesuai dengan apa yang sedang kami pelajari di kelas.	✓	
6	Visualisasi 3D-nya sangat pas dan cocok untuk mempelajari materi ini.	✓	
7	Penjelasannya jelas dan tidak membingungkan, sehingga saya tidak ambigu	✓	
8	Pada materi tidak membuat saya salah tafsir	✓	
9	Aplikasi ini membuat saya ingin bertanya dan mencari tahu lebih dalam tentang objek yang ditampilkan.	✓	
10	Saya jadi bisa menganalisis objek tersebut dari berbagai sudut dan memiliki pemikiran sendiri tentangnya.	✓	
11	Belajar pakai aplikasi ini seru dan tidak membosankan, sehingga sangat membantu proses belajar.	✓	
12	Aplikasi ini membuat pelajaran yang sulit menjadi lebih menyenangkan dan mudah untuk diikuti.	✓	
13	Tombol-tombol dan tulisan di layar tidak menutupi objek 3D yang sedang saya amati.	✓	
14	Semua tampilannya rapi dan teratur, sehingga saya bisa fokus belajar tanpa terganggu.	✓	
15	Aplikasinya mudah diunduh dan dipasang di HP-ku.	✓	
16	Aplikasinya tidak berat dan bisa dibuka dengan lancar tanpa membuat HP-ku lemot.		✓

17	Tampilan aplikasinya keren dan membuat saya ingin terus mencobanya.	✓	
18	Melihat benda pelajaran muncul di dunia nyata lewat HP itu sangat menarik dan bikin semangat belajar.	✓	
19	Petunjuk cara menggunakan aplikasinya jelas dan mudah untuk diikuti.	✓	
20	Bahasa yang dipakai pada media mudah dimengerti, tidak menggunakan kata-kata yang sulit atau membingungkan.	✓	

D. Catatan/Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Abang, 14 Januari 2026

[Signature]

(Gede Kamayudha D.)



Lampiran 13 Hasil Analisis Uji Kepraktisan

1. Uji Kepraktisan Siswa

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{154}{160} \times 100\%$$

$$P = 96,25\%$$

2. Uji Kepraktisan Guru

$$P = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{152}{160} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$



Lampiran 14 Jawaban Pretest Siswa

56.25

PRETEST

TOPIK "AKU PATUH ATURAN" KELAS II SD NEGERI 1 ABANG

Nama : IGede Otto gran antan

Abes : 1

S : 7
B : 9

Petunjuk:
Bacalah cerita dan soal dengan seksama dan pilih satu jawaban yang paling benar dengan tanda (X)!

Dompot Rani

Saat jam istirahat, Siti duduk di halaman sekolah. Perutnya terasa lapar, tetapi Siti tidak punya uang untuk membeli makanan. Siti melihat sebuah dompet di bawah bangku. Ia mengambil dompet itu dan melihat isinya. Di dalam dompet ada uang dan nama Rani, temannya. Siti merasa bingung. Ia lapar dan tidak punya uang, tetapi uang itu bukan miliknya. Siti harus memilih, menggunakan uang itu atau mengembalikan dompet kepada Rani.

- Siti merasa bingung ketika menemukan dompet karena ...
 - ☒ a. Karena dompet itu bukan miliknya dan ia tidak tahu harus berbuat apa
 - b. Karena dompet itu terlihat sangat mahal
 - c. Karena Siti ingin menyimpan dompet itu
 - d. Karena Siti sedang bermain dengan temannya
- Berikut ini yang merupakan alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah ...
 - a. Ingin membeli mainan baru
 - ☒ b. Merasa sangat lapar
 - c. Ingin membantu orang tuanya
 - d. Ingin menabung untuk masa depan
- Ciri-ciri benda yang ditemukan Siti adalah?
 - ☒ a. Ada tempat untuk kartu dan uang, bisa pakai re-leting atau kancing.
 - b. Tempat pensil, panjang, pakai re-leting, kanya pensil dan penghapus.
 - c. Ada sampulnya, di dalamnya bisa di-alam kertas untuk menulis.
 - d. Bentuknya panjang seperti batang, dari kayu, untuk menulis di buku.
- Berikut ini cara yang dapat dilakukan Siti untuk mengetahui pemilik dompet...
 - a. Membuka dompet dan melihat apakah ada kartu identitas atau foto di dalamnya
 - ☒ b. Menanyakan kepada orang-orang di sekitar tempat dia menemukannya
 - c. Menyerahkan dompet kepada guru untuk dibantu mencari pemiliknya
 - d. Semua jawaban di atas adalah cara yang baik dan dapat dilakukan
- Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
 - a. Senang
 - b. Tenang
 - c. Sedih dan kecewa
 - ☒ d. Bingung
- Rani akan merasa sedih karena...
 - a. Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
 - b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
 - c. Siti tidak jujur
 - ☒ d. Ia harus melaporkan kehilangannya
- Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
 - a. Senang dan bangga
 - b. Tenang dan damai
 - c. Bersalah dan tidak tenang
 - ☒ d. Lapar dan lelah
- Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
 - a. Sedih dan menyesal
 - b. Lega dan tenang
 - ☒ c. Bingung dan ragu
 - d. Marah dan kecewa
- Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah ...
 - a. Meminjam uang Rani

- b. Meminta makan kepada orang tua
- ☒ c. Melapor kepada guru karena lapar
- d. Menunggu sampai tidak lapar

10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...

- ☒ a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
- b. Orang asing di jalan
- c. Pemilik toko
- d. Teman yang juga tidak punya uang

11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...

- ☒ a. Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya
- b. Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
- c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
- d. Pura-pura tidak menemukan apa-apa

12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...

- ☒ a. "Iain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
- b. "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
- c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
- d. "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."

13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...

- a. Kaya
- ☒ b. Jujur dan dapat dipercaya
- c. Pelupa
- d. Pemalas

14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...

- a. Menyesal
- b. Takut
- ☒ c. Bangga dan tenang
- d. Sedih

15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...

- a. Kejujuran akan membuat kita kaya raya
- ☒ b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
- c. Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
- d. Lebih baik tidak menemukan barang orang lain

16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...

- ☒ a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya
- b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
- c. Membuangnya karena bukan milik kita
- d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

50

PRETEST

TOPIK "AKU PATUH ATURAN" KELAS II SD NEGERI 1 ABANG

Nama : J Gede Hamayulha Daniswara
Absen : 2

B : 8
S : 8

Petunjuk!

Bacalah cerita dan soal dengan seksama dan pilih satu jawaban yang paling benar dengan tanda (X)!

Dompot Rani

Saat jam istirahat, Siti duduk di halaman sekolah. Perutnya terasa lapar, tetapi Siti tidak punya uang untuk membeli makanan. Siti melihat sebuah dompet di bawah bangku. Ia mengambil dompet itu dan melihat isinya. Di dalam dompet ada uang dan nama Rani, temannya. Siti merasa bingung. Ia lapar dan tidak punya uang, tetapi uang itu bukan miliknya. Siti harus memilih, menggunakan uang itu atau mengembalikan dompet kepada Rani.

1. Siti merasa bingung ketika menemukan dompet karena ...
 - a. Karena dompet itu bukan miliknya dan ia tidak tahu harus berbuat apa
 - b. Karena dompet itu terlihat sangat mahal
 - ☒ c. Karena Siti ingin menyimpan dompet itu
 - d. Karena Siti sedang bermain dengan temannya
2. Berikut ini yang merupakan alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah ...
 - a. Ingin membeli mainan baru
 - ☒ b. Merasa sangat lapar
 - c. Ingin membantu orang tuanya
 - d. Ingin menabung untuk masa depan
3. Ciri-ciri benda yang ditemukan Siti adalah?
 - ☒ a. Ada tempat untuk kartu dan uang, bisa pakai resleting atau kancing.
 - b. Tempat pensil, panjang, pakai resleting, isinya pensil dan penghapus.
 - c. Ada sampulnya, di dalamnya banyak halaman kertas untuk menulis.
 - d. Bentuknya panjang seperti batang, dari kayu, untuk menulis di buku.
4. Berikut ini cara yang dapat dilakukan Siti untuk mengetahui pemilik dompet...
 - ☒ a. Membuka dompet dan melihat apakah ada kartu identitas atau foto di dalamnya
 - b. Menanyakan kepada orang-orang di sekitar tempat dia menemukannya
 - c. Menyerahkan dompet kepada guru untuk dibantu mencari pemiliknya
 - d. Semua jawaban di atas adalah cara yang baik dan dapat dilakukan
5. Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
 - a. Senang
 - b. Tenang
 - c. Sedih dan kecewa
 - ☒ d. Bingung
6. Rani akan merasa sedih karena...
 - a. Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
 - ☒ b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
 - c. Siti tidak jujur
 - d. Ia harus melaporkan kehilangannya
7. Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
 - a. Senang dan bangga
 - ☒ b. Tenang dan damai
 - c. Bersalah dan tidak tenang
 - d. Lapar dan lelah
8. Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
 - a. Sedih dan menyesal
 - b. Lega dan tenang
 - ☒ c. Bingung dan ragu
 - d. Marah dan kecewa
9. Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah ...
 - ☒ a. Meminjam uang Rani

- b. Meminta makan kepada orang tua
- c. Melapor kepada guru karena lapar
- d. Menunggu sampai tidak lapar

10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...

- ☒ a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
- b. Orang asing di jalan
- c. Pemilik toko
- d. Teman yang juga tidak punya uang

11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...

- ☒ a. Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya
- b. Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
- c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
- d. Pura-pura tidak menemukan apa-apa

12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...

- a. "lain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
- ☒ b. "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
- c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
- d. "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."

13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...

- a. Kaya
- ☒ b. Jujur dan dapat dipercaya
- c. Pelupa
- d. Pemalas

14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...

- a. Menyesal
- b. Takut
- ☒ c. Bangga dan tenang
- d. Sedih

15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...

- a. Kejujuran akan membuat kita kaya raya
- ☒ b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
- c. Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
- d. Lebih baik tidak menemukan barang orang lain

16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...

- ☒ a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya
- b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
- c. Membuangnya karena bukan milik kita
- d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

Lampiran 15 Jawaban Posttest Siswa

87.5

POSTTEST
TOPIK "AKU PATUH ATURAN" KELAS II SD NEGERI 1 ABANG

Nama : I Gede Oti gion antara
Absen : 1

S.2
B.14

Petunjuk!
Bacalah cerita dan soal dengan seksama dan pilih satu jawaban yang paling benar dengan tanda (X)!

Dompot Rani

Saat jam istirahat, Siti duduk di halaman sekolah. Perutnya terasa lapar, tetapi Siti tidak punya uang untuk membeli makanan. Siti melihat sebuah dompet di bawah bangku. Ia mengambil dompet itu dan melihat isinya. Di dalam dompet ada uang dan nama Rani, temannya. Siti merasa bingung. Ia lapar dan tidak punya uang, tetapi uang itu bukan miliknya. Siti harus memilih, menggunakan uang itu atau mengembalikan dompet kepada Rani.

1. Siti merasa bingung ketika menemukan dompet karena ...
☒ a. Karena dompet itu bukan miliknya dan ia tidak tahu harus berbuat apa
☐ b. Karena dompet itu terlihat sangat mahal
☐ c. Karena Siti ingin menyimpan dompet itu
☐ d. Karena Siti sedang bermain dengan temannya
2. Berikut ini yang merupakan alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah ...
☒ a. Ingin membeli mainan baru
☐ b. Merasa sangat lapar
☐ c. Ingin membantu orang tuanya
☐ d. Ingin menabung untuk masa depan
3. Ciri-ciri benda yang ditemukan Siti adalah...
☒ a. Ada tempat untuk kartu dan uang, bisa pakai resleting atau kancing.
☐ b. Tempat pensil, panjang, pakai resleting, isinya pensil dan penghapus.
☐ c. Ada sampulnya, di dalamnya banyak halaman kertas untuk menulis.
☐ d. Bentuknya panjang seperti batang, dari kayu, untuk menulis di buku.
4. Berikut ini cara yang dapat dilakukan Siti untuk mengetahui pemilik dompet...
☒ a. Membuka dompet dan melihat apakah ada kartu identitas atau foto di dalamnya
☐ b. Menanyakan kepada orang-orang di sekitar tempat dia menemukannya
☐ c. Menyerahkan dompet kepada guru untuk dibantu mencari pemiliknya
☐ d. Semua jawaban di atas adalah cara yang baik dan dapat dilakukan
5. Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
☐ a. Senang
☐ b. Tenang
☒ c. Sedih dan kecewa
☐ d. Bingung
6. Rani akan merasa sedih karena...
☐ a. Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
☐ b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
☒ c. Siti tidak jujur
☐ d. Ia harus melaporkan kehilangannya
7. Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
☐ a. Senang dan bangga
☐ b. Tenang dan damai
☒ c. Bersalah dan tidak tenang
☐ d. Lapar dan lelah
8. Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
☐ a. Sedih dan menyesal
☒ b. Lega dan tenang
☐ c. Bingung dan ragu
☐ d. Marah dan kecewa
9. Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah...
☐ a. Meminjam uang Rani

- b. Meminta makan kepada orang tua
 - c. Melapor kepada guru karena lapar
 - d. Menunggu sampai tidak lapar
10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...
- a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
 - b. Orang asing di jalan
 - c. Pemilik toko
 - d. Teman yang juga tidak punya uang
11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...
- a. Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya dompetnya
 - b. Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
 - c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
 - d. Pura-pura tidak menemukan apa-apa
12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...
- a. "lain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
 - b. "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
 - c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
 - d. "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."
13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...
- a. Kaya
 - b. Jujur dan dapat dipercaya
 - c. Pelupa
 - d. Pemalas
14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...
- a. Menyesal
 - b. Takut
 - c. Bangga dan tenang
 - d. Sedih
15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...
- a. Kejujuran akan membuat kita kaya raya
 - b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
 - c. Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
 - d. Lebih baik tidak menemukan barang orang lain
16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...
- a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya
 - b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
 - c. Membuangnya karena bukan milik kita
 - d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

100

POSTTEST

TOPIK "AKU PATUH ATURAN" KELAS II SD NEGERI 1 ABANG

Nama : J Gede Kamayudha Daniswara
Absen : 2

S: D
B: 16

Petunjuk!

Bacalah cerita dan soal dengan seksama dan pilih satu jawaban yang paling benar dengan tanda (X)!

Dompot Rani

Saat jam istirahat, Siti duduk di halaman sekolah. Perutnya terasa lapar, tetapi Siti tidak punya uang untuk membeli makanan. Siti melihat sebuah dompet di bawah bangku. Ia mengambil dompet itu dan melihat isinya. Di dalam dompet ada uang dan nama Rani, temannya. Siti merasa bingung. Ia lapar dan tidak punya uang, tetapi uang itu bukan miliknya. Siti harus memilih, menggunakan uang itu atau mengembalikan dompet kepada Rani.

1. Siti merasa bingung ketika menemukan dompet karena ...
 - ☒ a. Karena dompet itu bukan miliknya dan ia tidak tahu harus berbuat apa
 - b. Karena dompet itu terlihat sangat mahal
 - c. Karena Siti ingin menyimpan dompet itu
 - d. Karena Siti sedang bermain dengan temannya
2. Berikut ini yang merupakan alasan Siti ingin menggunakan uang yang ditemukannya adalah ...
 - a. Ingin membeli mainan baru
 - ☒ b. Merasa sangat lapar
 - c. Ingin membantu orang tuanya
 - d. Ingin menabung untuk masa depan
3. Ciri-ciri benda yang ditemukan Siti adalah...
 - ☒ a. Ada tempat untuk kartu dan uang, bisa pakai resleting atau kancing.
 - b. Tempat pensil, panjang, pakai resleting, isinya pensil dan penghapus.
 - c. Ada saung, isinya di dalamnya buntak halaman kertas untuk menulis.
 - d. Bentuknya panjang seperti batang, dari kayu, untuk menulis di buku.
4. Berikut ini cara yang dapat dilakukan Siti untuk mengetahui pemilik dompet...
 - a. Membuka dompet dan melihat apakah ada kartu identitas atau foto di dalamnya
 - b. Menanyakan kepada orang-orang di sekitar tempat dia menemukannya
 - c. Menyerahkan dompet kepada guru untuk dibantu mencari pemiliknya
 - ☒ d. Semua jawaban di atas adalah cara yang baik dan dapat dilakukan
5. Perasaan Rani jika dompetnya tidak dikembalikan adalah...
 - a. Senang
 - b. Tenang
 - ☒ c. Sedih dan kecewa
 - d. Bingung
6. Rani akan merasa sedih karena...
 - a. Uangnya akan digunakan Siti untuk makan
 - ☒ b. Dompet dan isinya sangat penting baginya
 - c. Siti tidak jujur
 - d. Ia harus melaporkan kehilangannya
7. Jika Siti mengambil uangnya, perasaan hatinya akan...
 - a. Senang dan bangga
 - b. Tenang dan damai
 - ☒ c. Bersalah dan tidak tenang
 - d. Lapar dan lelah
8. Jika Siti mengembalikan dompet, walaupun lapar, perasaan hatinya akan...
 - a. Sedih dan menyesal
 - ☒ b. Lega dan tenang
 - c. Bingung dan ragu
 - d. Marah dan kecewa
9. Selain menggunakan uang Rani, yang bisa Siti lakukan jika lapar adalah...
 - a. Meminjam uang Rani

- b. Meminta makan kepada orang tua
☒ c. Melapor kepada guru karena lapar
 d. Menunggu sampai tidak lapar
10. Siti bisa meminta tolong untuk mengatasi laparnya kepada...
☒ a. Orang tua, guru, atau keluarga terdekat
 b. Orang asing di jalan
 c. Pemilik toko
 d. Teman yang juga tidak punya uang
11. Tindakan terbaik yang harus dilakukan Siti adalah...
 a. Mengambil uangnya dan mengembalikan dompetnya
 b. Menyimpan dompet itu untuk diri sendiri
☒ c. Mengembalikan dompet beserta isinya kepada pemiliknya
 d. Pura-pura tidak menemukan apa-apa
12. Setelah mengembalikan dompet, Siti bisa mengatakan kepada Rani...
 a. "lain kali jangan sembarangan menaruh dompet."
 b. "Berikan saya hadiah atas usahaku mengembalikan ini."
☒ c. "Saya menemukan dompet ini, ini milikmu, kan?"
 d. "Dompetmu hampir saja tidak saya kembalikan."
13. Dengan jujur mengembalikan dompet, Siti akan dikenal sebagai anak yang...
 a. Kaya
☒ b. Jujur dan dapat dipercaya
 c. Pelupa
 d. Pemalas
14. Perasaan Siti setelah berbuat jujur adalah...
 a. Menyesal
 b. Takut
☒ c. Bangga dan tenang
 d. Sedih
15. Pelajaran baik yang bisa diambil dari cerita Siti adalah...
 a. Kejujuran akan membuat kita kaya raya
☒ b. Kejujuran mendatangkan ketenangan hati dan kepercayaan dari orang lain
 c. Menemukan dompet adalah hal yang menyulitkan
 d. Lebih baik tidak menemukan barang orang lain
16. Jika menemukan barang orang lain, yang harus kita lakukan adalah...
☒ a. Berusaha mengembalikannya kepada pemiliknya
 b. Menyimpannya sebagai barang koleksi
 c. Membuangnya karena bukan milik kita
 d. Menggunakannya karena sudah tidak ada pemiliknya

Lampiran 16 Modul Ajar



MODUL AJAR

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	:	Ni Kadek Dwi Ari Laba
Instansi	:	SD Negeri 1 Abang
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar (SD)
Mata Pelajaran	:	Pendidikan Pancasila
Fase/Kelas	:	A/II (dua)
BAB	:	I (Aku Patuh Aturan)
Alokasi Waktu	:	2 x pertemuan

CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mengetahui dan mematuhi aturan di rumah dan sekolah.

B. KOMPETENSI AWAL

- Peserta didik dapat menyebutkan kegiatan yang dilakukan sehari-hari di sekolah maupun di rumah dengan bahasa yang sederhana.
- Peserta didik dapat menjelaskan tujuan atau manfaat dari setiap kegiatan yang dilakukan, seperti belajar, bermain, membantu orang tua, atau menjaga kebersihan.

C. PROFIL PELAJAR PANCASILA

- Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- Bernalar kritis
- Gotong royong

D. SARANA DAN PRASARANA

- Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Pendidikan Pancasila: Buku siswa kelas II sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Internet
- Handphone

E. TARGET PESERTA DIDIK

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

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

25 peserta didik

G. MODEL PEMBELAJARAN

Model pembelajaran *value clarification technique*

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Siswa dapat memahami pengertian, manfaat, dan akibat tidak mematuhi aturan di rumah dan di sekolah.
- Siswa mampu menentukan sikap mematuhi aturan di rumah dan sekolah.
- Siswa mengetahui contoh aturan di rumah dan sekolah.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- Meningkatkan kemampuan siswa tentang memahami, menjelaskan dan menemukan solusi dari permasalahan.
- Meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir tingkat tinggi mengenai aturan-aturan disekitarnya.

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah ada kegiatan kalian yang dilarang dan yang boleh dilakukan oleh orang tua?
2. Apakah kalian menuruti larangan orang tua?
3. Apa yang terjadi jika kalian tidak mematuhi aturan di rumah?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Peserta didik memberikan salam kepada guru sebagai pembuka kelas. 2. Peserta didik diajak untuk doa bersama sesuai dengan agama kepercayaan masing-masing dan dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik untuk mengecek kesiapan dan menanyakan kabar mereka. 4. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu wajib nasional “Halo-halo Bandung” untuk menumbuhkan rasa nasionalisme mereka. 5. Peserta didik diajak untuk melakukan <i>warming up</i> untuk menambah semangat mereka dalam belajar. 6. Peserta didik diajak untuk melakukan meditasi pernafasan sebelum melakukan pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan menghilangkan rasa cemas.	15 menit

	7. Guru memberikan apersepsi mengenai materi pada pertemuan sebelumnya. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyebutkan mata pelajaran dan judul materi yang akan dipelajari kepada siswa	
Inti	Fase 1. Memilih 9. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 orang. 10. Guru memberikan 1 handphone pada 1 kelompok untuk menampilkan AR dan LKPD 11. Peserta didik bersama kelompoknya menyimak cerita yang ditampilkan pada AR 12. Setelah menyaksikan cerita pada AR, peserta didik bersama kelompoknya diarahkan untuk menuliskan pendapat mereka terkait dengan cerita dilemma yang ditampilkan pada buku tulis. 13. Guru mendampingi peserta didik dan membantu peserta didik yang kebingungan Fase 2. Menghargai 14. Satu persatu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya 15. Kelompok yang tidak presentasi didorong untuk menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi Fase 3. Berbuat 16. Guru memberikan penguatan materi mengenai aturan. 17. Peserta didik diajak untuk menyimpulkan hasil diskusi dan mengambil amanat dari cerita tersebut.	85 menit
Penutup	18. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi terkait pembelajaran yang dilakukan hari ini. 19. Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan soal	20 menit

	evaluasi yang akan dikerjakan secara individu oleh peserta didik. 20. Guru memberikan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah berlangsung. 21. Peserta didik diminta untuk membaca buku paket dan mempelajari materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. 22. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu daerah yang berjudul “Meong-meong”. 23. Guru mengarahkan ketua kelas untuk menutup kelas dengan berdoa dan mengucapkan salah penutup.	
--	---	--

Pertemuan 2.

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	1. Peserta didik memberikan salam kepada guru sebagai pembuka kelas. 2. Peserta didik diajak untuk doa bersama sesuai dengan agama kepercayaan masing-masing dan dipimpin oleh ketua kelas. 3. Guru melakukan presensi kehadiran peserta didik untuk mengecek kesiapan dan menanyakan kabar mereka. 4. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu wajib nasional “Halo-halo Bandung” untuk menumbuhkan rasa nasionalisme mereka. 5. Peserta didik diajak untuk melakukan <i>warming up</i> untuk menambah semangat mereka dalam belajar. 6. Peserta didik diajak untuk melakukan meditasi pernafasan sebelum melakukan pembelajaran agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar dan menghilangkan rasa cemas.	15 menit

	7. Guru memberikan apersepsi mengenai materi pada pertemuan sebelumnya. 8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dengan menyebutkan mata pelajaran dan judul materi yang akan dipelajari kepada siswa	
Inti	Fase 1. Memilih 9. Peserta didik diarahkan untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 6-7 orang. 10. Guru memberikan 1 handphone pada 1 kelompok untuk menampilkan AR dan LKPD 11. Peserta didik bersama kelompoknya menyimak cerita yang ditampilkan pada AR 12. Setelah menyaksikan cerita pada AR, peserta didik bersama kelompoknya diarahkan untuk menuliskan pendapat mereka terkait dengan cerita dilemma yang ditampilkan pada buku tulis. 13. Guru mendampingi peserta didik dan membantu peserta didik yang kebingungan Fase 2. Menghargai 14. Satu persatu kelompok mempresentasikan hasil diskusinya 15. Kelompok yang tidak presentasi didorong untuk menanggapi hasil diskusi kelompok yang presentasi Fase 3. Berbuat 16. Guru memberikan penguatan materi mengenai aturan. 17. Peserta didik diajak untuk menyimpulkan hasil diskusi dan mengambil amanat dari cerita tersebut.	85 menit
Penutup	18. Guru dan peserta didik menyimpulkan materi terkait pembelajaran yang dilakukan hari ini. 19. Guru melakukan evaluasi proses pembelajaran dengan memberikan soal	20 menit

	evaluasi yang akan dikerjakan secara individu oleh peserta didik. 20. Guru memberikan refleksi terkait proses pembelajaran yang telah berlangsung. 21. Peserta didik diminta untuk membaca buku paket dan mempelajari materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya. 22. Peserta didik diajak untuk menyanyikan lagu daerah yang berjudul “Meong-meong”. 23. Guru mengarahkan ketua kelas untuk menutup kelas dengan berdoa dan mengucapkan salah penutup.	
--	---	--

E. REFLEKSI

1) Refleksi Peserta Didik

Pertanyaan refleksi	Jawaban
Bagian manakah yang menurutmu paling sulit dari pelajaran ini?	
Apa yang akan kamu lakukan untuk memperbaiki hasil belajarmu?	
Kepada siapa kamu akan meminta bantuan untuk memahami pelajaran ini?	
Jika kamu diminta untuk memberikan bintang 1 sampai 5, berapa bintang akan kamu berikan pada usaha yang telah kamu lakukan?	
Bagian mana yang paling kamu sukai?	
Apa yang tidak kamu sukai selama kegiatan pembelajaran hari ini?	

2) Refleksi Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?	
2	Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?	

3	Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?	
4	Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?	
5	Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Jelaskan alasannya!	
6.	Pada topik mana, peserta didik mendapatkan pengalaman belajar paling menarik? Jelaskan!	
7.	Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?	
8.	Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?	

F. ASESMEN/PENILAIAN

1. Asesmen for Learning (Sikap tanggung jawab menggunakan skala) Teknik : Observasi

Pertemuan 1. Disiplin

No	Nama	Displin							
		Datang Tepat Waktu				Mematuhi Aturan Kelas			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan :

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Rubrik Penilaian Disiplin

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1	Datang tepat waktu	Sering terlambat (lebih dari 4 kali) atau jarang hadir tepat waktu.	Beberapa kali terlambat (3–4 kali) dalam periode penilaian.	Hampir selalu hadir tepat waktu, terlambat 1–2 kali.	Selalu hadir tepat waktu tanpa terlambat.
2	Mematuhi aturan kelas	Sering melanggar aturan kelas dan tidak mengerjakan tugas sesuai instruksi.	Kadang mematuhi aturan kelas, namun sering perlu diingatkan.	Hampir selalu mematuhi aturan kelas, kadang lupa namun segera memperbaiki.	Selalu mematuhi aturan kelas dan mengerjakan tugas sesuai instruksi dengan sungguh-sungguh.

Pertemuan 2. Keaktifan

No	Nama	Keaktifan							
		Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran				Kerja sama dalam kelompok			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan :

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1	Partisipasi dalam kegiatan pembelajaran	Pasif, tidak pernah bertanya atau berpendapat meskipun ditunjuk	Kadang-kadang aktif, hanya jika ditunjuk oleh guru	Sering aktif bertanya, menjawab, atau menyampaikan pendapat dengan antusias	Selalu aktif bertanya menjawab, dan menyampaikan pendapat tanpa diminta
2	Kerja sama kelompok	Tidak bekerja sama, cenderung mengabaikan tugas kelompok	Kurang berpartisipasi hanya mengikuti arahan teman	Aktif bekerja sama dan sesekali memberi ide	Sangat aktif membantu memberi ide dan mendukung teman

2. Asessmen as learning

Teknik : Observasi

Pertemuan 1. Keterampilan presentasi.

No	Nama	Displin							
		Kejelasan Suara				Keberanian			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan :

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1	Kejelasan suara	Suara tidak terdengar	Suara kurang jelas	Suara cukup jelas	Suara sangat jelas dan terdengar oleh semua teman
2	Keberanian	Tidak berani tampil	Masih ragu-ragu	Tampil cukup percaya diri	Tampil percaya diri tanpa ragu

Pertemuan 2.
Keterampilan berkomunikasi

No	Nama	Displin							
		Kejelasan berbicara				Penggunaan bahasa sopan			
		1	2	3	4	1	2	3	4

Keterangan :

4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

Rubrik Penilaian

No	Aspek	Kurang (1)	Cukup (2)	Baik (3)	Sangat Baik (4)
1	Kejelasan suara	Suara tidak terdengar	Suara kurang jelas	Suara cukup jelas	Suara sangat jelas dan terdengar oleh semua teman
2	Penggunaan bahasa sopan	Tidak menggunakan Bahasa sopan	Kadang kurang sopan	Bahasa cukup sopan	Menggunakan bahasa sopan dengan baik

3) Asessmen of learning

Kisi-Kisi Soal

Mata Pelajaran: Matematika

Kelas/Semester : II (Dua)/I (Satu)

Materi Pokok : Aku Patuh Aturan

Jumlah Soal : 8 Butir Pilihan Ganda

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Bentuk Soal	Skor
1	Memahami aturan di rumah	Mengidentifikasi contoh aturan di rumah	C1	1, 2	PG	1
2	Menunjukkan sikap patuh	Menentukan perilaku patuh aturan	C2	3, 4	PG	1
3	Mengetahui manfaat aturan	Menyebutkan manfaat patuh aturan	C2	5	PG	1
4	Mengetahui akibat tidak patuh	Mengidentifikasi akibat tidak patuh	C2	6	PG	1
5	Membiasakan sikap patuh	Memilih tindakan sesuai aturan	C2	7, 8	PG	1

Soal :**Pertemuan 1.**

1. Aturan di rumah dibuat agar

- A. anak merasa takut
- B. rumah menjadi tidak nyaman
- C. kehidupan di rumah menjadi tertib
- D. anak tidak boleh bermain

2. Contoh aturan di rumah adalah

- A. bermain sepanjang hari
- B. bangun tidur siang
- C. membersihkan tempat tidur
- D. menonton TV sampai malam

3. Sikap patuh terhadap aturan di rumah ditunjukkan dengan cara

- A. membantah orang tua

- B. mengabaikan nasihat
- C. membantu orang tua
- D. malas mengerjakan tugas

4. Jika orang tua meminta kita belajar, sebaiknya kita

- A. menolak
- B. menunda-nunda
- C. mematuhi dan belajar
- D. pergi bermain

5. Manfaat mematuhi aturan di rumah adalah

- A. sering dimarahi
- B. rumah menjadi tidak rapi
- C. hidup menjadi teratur
- D. merasa takut

6. Akibat tidak mematuhi aturan di rumah adalah

- A. mendapat pujian
- B. rumah menjadi rapi
- C. sering dimarahi
- D. hidup menjadi tertib

7. Setelah bermain, sikap yang benar adalah

- A. meninggalkan mainan
- B. menyimpan mainan kembali
- C. membuang mainan
- D. memarahi teman

8. Contoh sikap patuh aturan di rumah saat malam hari adalah

- A. bermain gadget terus
- B. tidur larut malam
- C. tidur tepat waktu
- D. berlari di rumah

Kunci Jawaban :

- 1. C
- 2. C
- 3. C
- 4. C
- 5. C
- 6. C
- 7. B

8. C

Pertemuan 2.

1. Aturan di sekolah dibuat agar

- A. siswa merasa takut
- B. sekolah menjadi tidak nyaman
- C. kegiatan belajar berjalan tertib
- D. siswa bebas melakukan apa saja

2. Contoh aturan di sekolah adalah

- A. berlari di dalam kelas
- B. datang ke sekolah tepat waktu
- C. berbicara saat guru menjelaskan
- D. bermain saat pelajaran

3. Sikap patuh terhadap aturan di sekolah ditunjukkan dengan cara

- A. mengganggu teman
- B. tidak mengerjakan tugas
- C. mendengarkan guru
- D. keluar kelas tanpa izin

4. Jika guru sedang menjelaskan pelajaran, sebaiknya kita

- A. berbicara dengan teman
- B. bermain sendiri
- C. mendengarkan dengan baik
- D. berjalan-jalan di kelas

5. Manfaat mematuhi aturan di sekolah adalah

- A. sering dimarahi guru
- B. belajar menjadi nyaman
- C. kelas menjadi gaduh
- D. sulit memahami pelajaran

6. Akibat tidak mematuhi aturan di sekolah adalah

- A. mendapat pujian
- B. kelas menjadi tertib
- C. mendapat teguran
- D. belajar lebih tenang

7. Saat berada di kelas, sikap yang sesuai aturan adalah

- A. berteriak-teriak
- B. duduk dengan tertib

- C. berlari ke sana ke mari
- D. mengganggu teman

8. Jika ingin keluar kelas, sebaiknya kita

- A. langsung keluar
- B. berlari keluar kelas
- C. meminta izin kepada guru
- D. mengajak teman keluar

Kunci Jawaban :

- 1. C
- 2. B
- 3. C
- 4. C
- 5. B
- 6. C
- 7. B
- 8. C

Rubrik Penilaian Pengetahuan

Jawaban benar = 1

Jawaban salah = 0

Tidak menjawab = 0

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

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

1. Pengayaan

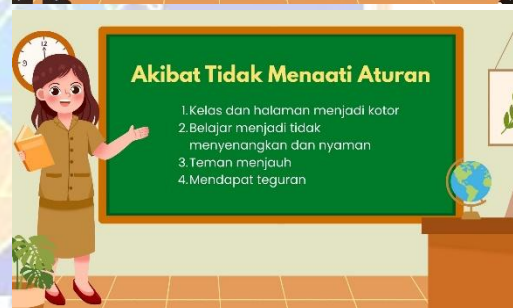
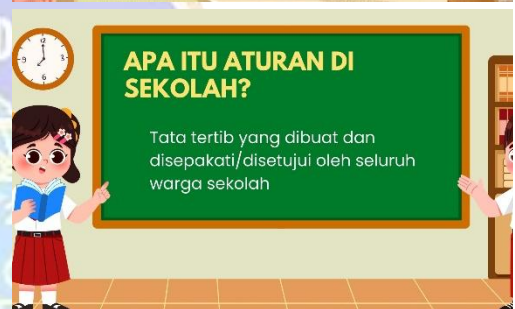
Bagi peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran, maka akan diberikan tindak lanjut berupa latihan soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi.

2. Remedial

Bagi peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajaran, maka akan diberikan tindak lanjut berupa kegiatan bimbingan sesuai dengan materi yang dirasa sulit oleh peserta didik.

LAMPIRAN

A. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK





B. DAFTAR PUSTAKA

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Pendidikan Pancasila: Buku siswa kelas II sekolah dasar*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.



Lampiran 17 Dokumentasi





RIWAYAT HIDUP



Ni Kadek Dwi Ari Laba, lahir di Karangasem tanggal 17 November 2004. Penulis merupakan anak pertama dari pasangan I Made Rewed dan Ni Nengah Ratni. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Saat ini penulis beralamat di Banjar Dinas Abang Kelod, Desa Abang, Kecamatan Abang, Kabupaten Karangasem Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Abang dan lulus pada tahun 2016.

Kemudian, penulis melanjutkan sekolah menengah pertama di SMP Negeri 1 Abang dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2022, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Amlapura, jurusan Matematika Ilmu Pengetahuan Alam. Setelah lulus, penulis melanjutkan studi ke Perguruan Tinggi Negeri, yaitu Universitas Pendidikan Ganesha mengambil Jurusan Pendidikan Dasar, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Mulai tahun 2022 sampai dengan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Augmented Reality* Berbasis *Value Clarification Technique* Menstimulasi Berpikir Kritis Pendidikan Pancasila Kelas II SD”, penulis masih terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

