

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Ijin 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	: 4562/UN48.10.6/LT/2024
	Lampiran	: -
	Hal	: Observasi Awal
Yth. Kepala Sekolah SD No. 2 Sibangkaja di tempat		
Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.		
Nama	: Ni Luh Putu Berkah Widyasih	
NIM	: 2211031014	
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. Surat Ijin Penelitian dan Pengumpulan Data



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 : 13400/UN48.10.1/PK.01.03/2025 Singaraja, 22 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD No. 2 Sibangkaja
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 Luh Putu Berkah Widyasih
NIM : 2211031014
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 3. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KOORDINATOR WILAYAH DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
KECAMATAN ABIANSEMAL
SEKOLAH DASAR NOMOR 2 SIBANGKAJA
 NSS: 101 220 402 045, NPSN: 50103571
 Br. Sangging Desa Sibangkaja Kec. Abiansemal Kab. Badung, E-mail: sdno2sibangkaja@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/149/SD2SBK/2025

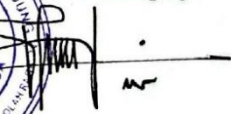
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 2 Sibangkaja, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha :

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
 NIM : 2211031014
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

memang benar mahasiswa telah melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026”.

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



Sibangkaja, 13 Nopember 2025
 Kepala SD No. 2 Sibangkaja

Ni Nyoman Suweni, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19671010 198804 2 004

Lampiran 4. Hasil Penilaian Instrumen Uji Rancang Bangun

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

Aspek	Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Model pengembangan yang digunakan	1. Model Pengembangan sesuai dengan karakteristik produk	✓	
	2. Kecepatan alasan penggunaan model pengembangan	✓	
Tahap-tahap pengembangan	3. Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan	✓	
	4. Kecepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓	
Kejelasan, kepraktisan dan keruntutan	5. Tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan jelas	✓	
	6. Kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan	✓	
Evaluasi Formatif dan Sumatif	7. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓	
	8. Rancangan evaluasi sesuai dengan model yang digunakan	✓	

9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas	yang	
10.	Subjek uji coba yang diberikan tepat	yang	

Catatan :
Sudah dilakukan revisi pada pernyataan 8 - indikator

Denpasar, 14 Agustus 2025
Penilai

Dr. I Wiyana Sajana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

Aspek	Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Model pengembangan yang digunakan	1. Model Pengembangan sesuai dengan karakteristik produk	✓	
	2. Kecepatan alasan penggunaan model pengembangan	✓	
Tahap-tahap pengembangan	3. Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan	✓	
	4. Kecepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan tepat	✓	
Kejelasan, kepraktisan dan keruntutan	5. Tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan jelas	✓	
	6. Kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan	✓	
Evaluasi Formatif dan Sumatif	7. Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓	
	8. Rancangan evaluasi sesuai dengan model yang digunakan	✓	

8.	Rancangan evaluasi sesuai dengan model yang digunakan	yang	
9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas	yang	
10.	Subjek uji coba yang diberikan tepat	yang	

Catatan :
Sudah selesai

Denpasar, 19 Agustus 2025
Penilai

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

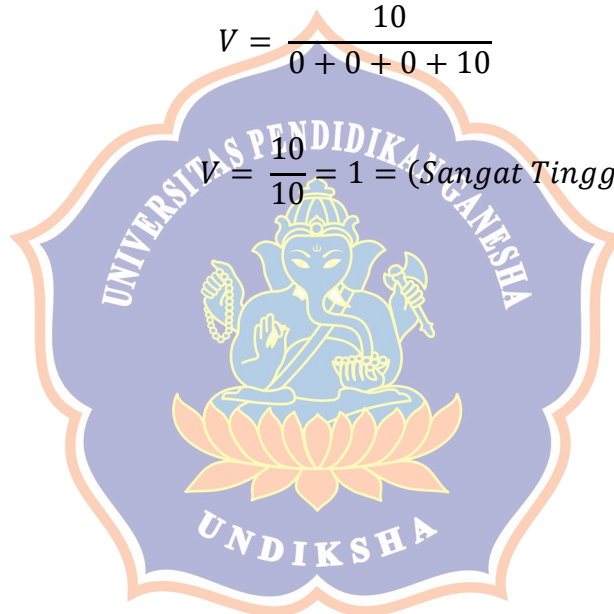
<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

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

$$V = \frac{10}{10} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 5. Hasil Penilaian Instrumen Ahli Isi/Materi Pembelajaran

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI
PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum	1. Kebenaran materi dengan capaian pembelajaran.	✓	
	2. Ketepatan materi dengan indikator pembelajaran.	✓	
	3. Ketepatan materi pembelajaran.	✓	
Materi	4. Pentingnya materi pembelajaran.	✓	
	5. Kedalaman materi pembelajaran.	✓	
	6. Keseimbangan materi pembelajaran.	✓	
	7. Kewajaran materi pembelajaran.	✓	
	8. Kecakupan materi pembelajaran.	✓	
	9. Kemudahan materi pembelajaran.	✓	
	10. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓	
	11. Materi mudah dipahami.	✓	
	12. Materi didukung dengan media pembelajaran yang tepat.	✓	

	13. Materi dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.	✓	
	14. Materi merepresentasikan kehidupan nyata.	✓	
	15. Materinya bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata.	✓	
	16. Memberikan sumber lain untuk belajar.	✓	
Kebahasaan	17. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓	
	18. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
Evaluasi	19. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
Catatan: <i>Revisi: sudah di/validasi sesuai pengalasan aspek</i>			

Denpasar, 14 Agustus 2025
Penilai



Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI
PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Kurikulum	1. Kebenaran materi dengan capaian pembelajaran.	✓	
	2. Ketepatan materi dengan indikator pembelajaran.	✓	
	3. Ketepatan materi pembelajaran.	✓	
Materi	4. Pentingnya materi pembelajaran.	✓	
	5. Kedalaman materi pembelajaran.	✓	
	6. Keseimbangan materi pembelajaran.	✓	
	7. Kewajaran materi pembelajaran.	✓	
	8. Kecakupan materi pembelajaran.	✓	
	9. Kemudahan materi pembelajaran.	✓	
	10. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓	
	11. Materi mudah dipahami.	✓	
	12. Materi didukung dengan media pembelajaran yang tepat.	✓	

	13. Materi dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.	✓	
	14. Materi merepresentasikan kehidupan nyata.	✓	
	15. Materinya bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata.	✓	
	16. Memberikan sumber lain untuk belajar.	✓	
Kebahasaan	17. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓	
	18. Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
Evaluasi	19. Tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓	
Catatan: <i>Sudah sesuai</i>			

Denpasar, 19 Agustus 2025
Penilai



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

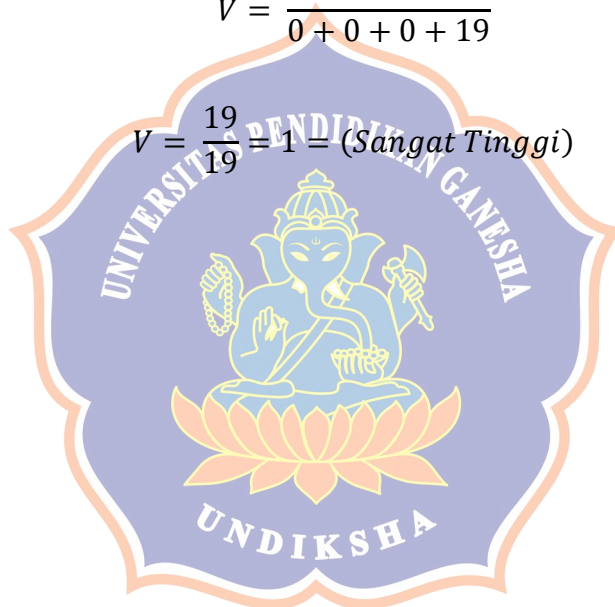
<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

$$V = \frac{19}{0 + 0 + 0 + 19}$$

$$V = \frac{19}{19} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 6. Hasil Penilaian Instrumen Ahli Desain Instruksional

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN
PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 1
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tujuan	1. Kejelasan tujuan pembelajaran.	✓	
	2. Rangkuman materi dengan tujuan pembelajaran sesuai.	✓	
	3. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran.	✓	
Strategi	4. Strategi penyampaian yang tepat.	✓	
	5. Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.	✓	
	6. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓	
	7. Diberikan latihan soal untuk pemahaman konsep.	✓	
	8. Membantu mengaitkan kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	✓	
	9. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian.	✓	
	10. Penyampaian materi yang menarik.	✓	
	11. Memberikan petunjuk belajar.	✓	

Evaluasi	12.	Siswa diberikan kesempatan untuk belajar mandiri.	✓	
	13.	Memberi penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.	✓	
	14.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.	✓	
	15.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.	✓	
Catatan: <i>Revisi: sudah di/hubungkan pada pernyataan di atas.</i>				

Denpasar, 14 Agustus 2025
Penilai

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI DESAIN
PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tujuan	1. Kejelasan tujuan umum pembelajaran.	✓	
	2. Kejelasan tujuan khusus pembelajaran.	✓	
	3. Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran.	✓	
Strategi	4. Strategi penyampaian yang tepat.	✓	
	5. Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.	✓	
	6. Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓	
	7. Diberikan latihan soal untuk pemahaman konsep.	✓	
	8. Membantu mengaitkan kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	✓	
	9. Pemberian contoh-contoh dalam penyajian.	✓	
	10. Penyampaian materi yang menarik.	✓	
	11. Memberikan petunjuk belajar.	✓	

Evaluasi	12.	Siswa diberikan kesempatan untuk belajar mandiri.	✓	
	13.	Memberi penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.	✓	
	14.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.	✓	
	15.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.	✓	
Catatan: <i>Sudah sesuai</i>				

Denpasar, 19 Agustus 2025
Penilai

Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199008051015042001

<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

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

$$V = \frac{15}{15} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 7. Hasil Penilaian Instrumen Ahli Media Pembelajaran

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Teknis	1. Kemudahan penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
	2. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membantu siswa memahami materi	✓	
	3. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membangkitkan motivasi siswa	✓	
	4. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat digunakan secara berulang-ulang	✓	
	5. Diberikan petunjuk penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
Tampilan	6. Konsistensi isi materi pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
	7. Kualitas tampilan dan kemenarikan	✓	
	8. Komposisi warna yang tetap dan serasi pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	

9.	Keterbacaan teks pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
10.	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
11.	Penggunaan jenis huruf dan ukuran yang tepat	✓	
12.	Komposisi dan kombinasi warna yang serasi dan tepat	✓	
13.	Didukung elemen visual yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓	
14.	Tampilan keseluruhan museum virtual berbasis model karyawisata serasi dan seimbang	✓	

Catatan:

Rivini sudah melakukan pada pernyataan indikator

Denpasar, 14 Agustus 2025
 Penilai

[Signature]

Drs I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 195912311984031010

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Teknis	1. Kemudahan penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
	2. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membantu siswa memahami materi	✓	
	3. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membangkitkan motivasi siswa	✓	
	4. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat digunakan secara berulang-ulang	✓	
	5. Diberikan petunjuk penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
Tampilan	6. Konsistensi isi materi pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
	7. Kualitas tampilan dan kemenarikan	✓	
	8. Komposisi warna yang tetap dan serasi pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	

9.	Keterbacaan teks pada media museum virtual berbasis model karyawisata	✓	
10.	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
11.	Penggunaan jenis huruf dan ukuran yang tepat	✓	
12.	Komposisi dan kombinasi warna yang serasi dan tepat	✓	
13.	Didukung elemen visual yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓	
14.	Tampilan keseluruhan museum virtual berbasis model karyawisata serasi dan seimbang	✓	

Catatan:

Sudah serasi

Denpasar, 19 Agustus 2025
 Penilai

[Signature]

Dr. I Gusti Agung Ayu Wulandari, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 199008052115042001

<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

$$V = \frac{14}{0 + 0 + 0 + 14}$$

$$V = \frac{14}{14} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 8. Hasil Penilaian Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO.2 SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat memuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan	1. Siswa merasa tertarik menggunakan media museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	2. Siswa mampu menggunakan museum virtual berbasis model karyawan dengan mudah.	✓	
	3. Siswa mampu memahami petunjuk penggunaan museum virtual berbasis model karyawan dengan baik.	✓	
Teks	4. Siswa mampu memahami isi teks dengan jelas.	✓	
	5. Penggunaan jenis huruf dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dan mudah dibaca.	✓	
	6. Penggunaan ukuran huruf dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dan mudah dibaca.	✓	
Materi	7. Siswa mampu memahami materi dengan mudah dengan	✓	

	menggunakan museum virtual berbasis model karyawan.		
Gambar dan Video	8. Siswa mudah memahami bahasa yang digunakan pada museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	9. Siswa merasa tertarik pada materi yang disajikan pada museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	10. Siswa merasa bisa menambah pengetahuan mengenai materi dan meningkatkan literasi budaya.	✓	
Evaluasi	11. Pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	12. Gambar yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dengan materi.	✓	
	13. Video yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dengan materi.	✓	
	14. Kesesuaian soal dengan materi.	✓	
	15. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	✓	
Catatan: <i>Sudah dilakukan revisi pada pernyataan 8. indikator</i>			

Depasur, 14 Agustus 2025
Penilai

[Signature]
Dr. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL PENGEMBANGAN MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO.2 SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang tersedia.
3. Bapak/Ibu dapat memuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

Aspek	Pernyataan	Relevansi	
		Relevan	Tidak Relevan
Tampilan	1. Siswa merasa tertarik menggunakan media museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	2. Siswa mampu menggunakan museum virtual berbasis model karyawan dengan mudah.	✓	
	3. Siswa mampu memahami petunjuk penggunaan museum virtual berbasis model karyawan dengan baik.	✓	
Teks	4. Siswa mampu memahami isi teks dengan jelas.	✓	
	5. Penggunaan jenis huruf dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dan mudah dibaca.	✓	
	6. Penggunaan ukuran huruf dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dan mudah dibaca.	✓	
Materi	7. Siswa mampu memahami materi dengan mudah dengan	✓	

	menggunakan museum virtual berbasis model karyawan.		
Gambar dan Video	8. Siswa mudah memahami bahasa yang digunakan pada museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	9. Siswa merasa tertarik pada materi yang disajikan pada museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	10. Siswa merasa bisa menambah pengetahuan mengenai materi dan meningkatkan literasi budaya.	✓	
Evaluasi	11. Pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawan.	✓	
	12. Gambar yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dengan materi.	✓	
	13. Video yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawan sesuai dengan materi.	✓	
	14. Kesesuaian soal dengan materi.	✓	
	15. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	✓	
Catatan: <i>Sudah sesuai</i>			

Depasur, 19 Agustus 2025
Penilai

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

<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,15

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

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

$$V = \frac{15}{15} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 9. Hasil Penilaian Instrumen Uji Efektivitas

E Lembar Validitas

Butir Pertanyaan	Relevansi	
	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	✓	
25	✓	
26	✓	
27	✓	

Butir Pertanyaan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
28	✓	
29	✓	
30	✓	
31	✓	
32	✓	
33	✓	
34	✓	
35	✓	

Catatan:

Soal no. 9 revisi sudah selesai!
 Soal no. 32, 33 & 35 revisi redaksinya
 agar sesuai dengan C.T.

Denpasar, 19 Agustus 2025
 Pakar Instrumen,

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

E Lembar Validitas

Butir Pertanyaan	Relevansi	
	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	✓	
25	✓	
26	✓	
27	✓	

Butir Pertanyaan	Relevansi	
	Relevan	Tidak Relevan
28	✓	
29	✓	
30	✓	
31	✓	
32	✓	
33	✓	
34	✓	
35	✓	

Catatan:

Instrumen sudah dapat digunakan

Denpasar, 26 Agustus 2025
 Pakar Instrumen,

 She Fira Azka Arifin, M.Pd.,
 NIP. 199801082025062005

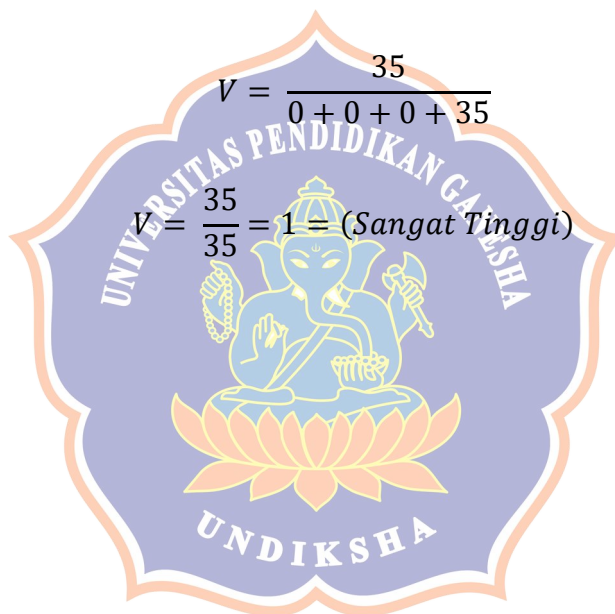
<i>Judges</i>	<i>Judges 1</i>		
	<i>Penilaian Judges</i>	<i>Tidak Relevan</i>	<i>Relevan</i>
<i>Judges 2</i>	<i>Tidak Relevan</i>	0	0
	<i>Relevan</i>	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35

Berdasarkan tabel tabulasi silang *Gregory* dapat dianalisis perhitungan validitas isi instrumen menggunakan rumus *Gregory*, yaitu sebagai berikut:

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

$$V = \frac{35}{0 + 0 + 0 + 35}$$

$$V = \frac{35}{35} = 1 = (\text{Sangat Tinggi})$$



Lampiran 10. Surat Keterangan Uji Judges



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 1

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 195912311984031010

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widayati
NIM : 2211031014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Denpasar, 14 Agustus 2025
Penilai

Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 195912311984031010



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 31372
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES 2

Yang bertanda tangan di bawah ini,

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

Menerangkan bahwa Mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini:

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widayati
NIM : 2211031014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli instrumen penelitian pada 19 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 19 Agustus 2025
Penilai

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
SUMBER DAYA DAN PEMBEKALAN UNDIKSHA
KAMPUS DENPASAR
Alamat: Jalan Raya Setetan No. 196 Denpasar
Telepon (0361) 720964

SURAT KETERANGAN VALIDITAS TES KOMPETENSI LITERASI BUDAYA

Yang bertanda tangan di bawah ini

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widayati
NIM : 2211031014
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji validitas isi instrumen pada 19 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 19 Agustus 2025
Pakar Instrumen,

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
SUMBER DAYA DAN PEMBEKALAN UNDIKSHA
KAMPUS DENPASAR
Alamat: Jalan Raya Setetan No. 196 Denpasar
Telepon (0361) 720964

SURAT KETERANGAN VALIDITAS TES KOMPETENSI LITERASI BUDAYA

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : She Fira Azka Arifin, M.Pd.
NIP : 199801082025062005

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widayati
NIM : 2211031014
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji validitas isi instrumen pada 26 Agustus 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 26 Agustus 2025
Pakar Instrumen,

She Fira Azka Arifin, M.Pd.,
NIP. 199801082025062005

Lampiran 11. Instrumen Pilihan Ganda Literasi Budaya

SOAL TES KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA



Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas	: VI (Enam)
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda Biasa
Jumlah Soal	: 35 Soal
Alokasi Waktu	: 90 menit

Petunjuk Umum:

1. Tuliskan identitasmu di bagian atas lembar jawaban!
2. Bacalah setiap soal dengan seksama!
3. Selama tes berlangsung, tidak diperkenankan untuk bertanya atau meminta jawaban soal kepada siapapun termasuk pengawas!
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang sudah disediakan!
5. Laporkan kepada pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal yang tidak sesuai!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan jawaban diserahkan kepada pengawas.

Petunjuk Khusus:

1. Berilah tanda silang (X) huruf A, B, C atau D pada jawaban yang benar di lembar jawaban yang telah disediakan!

*****SELAMAT MENGERJAKAN*****

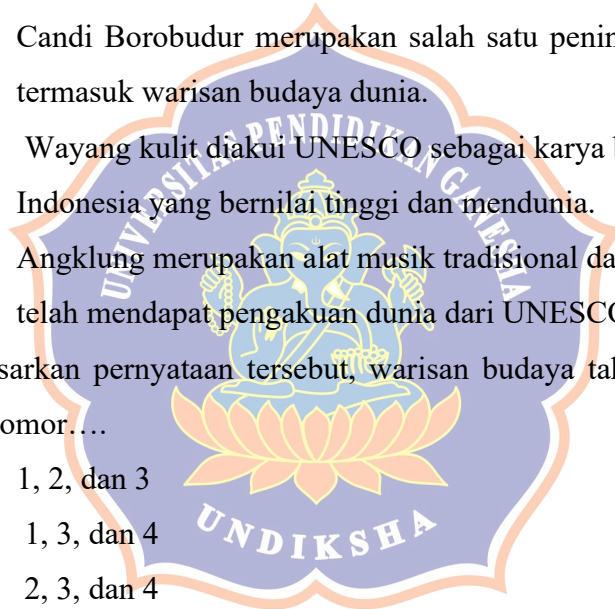
1. UNESCO telah menetapkan beberapa warisan budaya Indonesia seperti batik, wayang, dan angklung sebagai warisan budaya tak benda dunia. Penetapan ini dilakukan karena warisan-warisan tersebut mengandung nilai-nilai budaya, sejarah, serta masih hidup dan diwariskan dari generasi ke generasi. Berdasarkan pernyataan tersebut, yang menjadi karakteristik utama warisan budaya Indonesia yang mendunia adalah...
 - A. Telah dikenal luas oleh masyarakat luar negeri
 - B. Bernilai ekonomi tinggi dan bisa dijual
 - C. Memiliki nilai budaya dan diwariskan secara turun-temurun

- D. Dibuat oleh para seniman profesional
2. Pertunjukan Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kehidupan kepada penontonnya. Karakteristik pertunjukan wayang berdasarkan pernyataan tersebut adalah...
- A. Pertunjukan wayang mengutamakan keindahan bentuk wayangnya
 - B. Pertunjukan wayang berfungsi sebagai alat pendidikan dan pembentuk karakter
 - C. Pertunjukan wayang hanya berfungsi sebagai sarana untuk dipentaskan saat upacara adat tertentu
 - D. Pertunjukan wayang sudah tidak dimainkan oleh generasi muda
3. Dalam pementasan angklung di luar negeri, biasanya pemain berasal dari berbagai negara dan latar belakang budaya. Mereka belajar memainkan angklung bersama. Makna budaya dari fenomena ini adalah...
- A. Pementasan angklung hanya menjadi ajang hiburan semata tanpa membawa pesan budaya yang lebih luas.
 - B. Angklung memperlihatkan bahwa warisan budaya Indonesia dapat menjadi sarana memperkuat kerja sama lintas negara dan lintas budaya.
 - C. Fenomena pementasan angklung menunjukkan bahwa budaya lokal hanya bisa dikenal dalam lingkup masyarakat setempat.
 - D. Keterlibatan banyak orang dari negara berbeda justru membuat angklung kehilangan identitas budaya asalnya dan menjadi budaya universal tanpa makna khusus.
4. Keris dan batik sama-sama ditetapkan UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia. Namun, karakteristik utama keris yang membedakannya dari batik adalah...
- A. Keris lebih menekankan pada nilai simbolik dan spiritual, sedangkan batik menonjolkan identitas dan keindahan motif.
 - B. Keris berfungsi sebagai pusaka pribadi, sedangkan batik lebih banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
 - C. Keris diwariskan melalui bentuk fisiknya, sedangkan batik diwariskan melalui keterampilan membuat dan menggunakan motif.

- D. Keris biasanya disimpan sebagai benda pusaka, sedangkan batik biasanya dipakai sebagai busana.
5. Batik, angklung, dan wayang adalah warisan budaya tak benda yang diakui UNESCO. Kesamaan karakteristik dari ketiga budaya tersebut adalah...
- A. Berasal dari daerah yang sama
 - B. Memiliki nilai budaya dan diwariskan turun-temurun
 - C. Digunakan dalam upacara pernikahan
 - D. Berfungsi sebagai alat perdagangan
6. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!
- 1) Batik Indonesia diakui UNESCO karena mengandung filosofi mendalam pada setiap motifnya.
 - 2) Candi Borobudur merupakan salah satu peninggalan sejarah yang termasuk warisan budaya dunia.
 - 3) Wayang kulit diakui UNESCO sebagai karya budaya tradisional Indonesia yang bernilai tinggi dan mendunia.
 - 4) Angklung merupakan alat musik tradisional dari Jawa Barat yang telah mendapat pengakuan dunia dari UNESCO.

Berdasarkan pernyataan tersebut, warisan budaya tak benda ditunjukkan oleh nomor....

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1, 3, dan 4
- C. 2, 3, dan 4
- D. 1, 2, dan 4



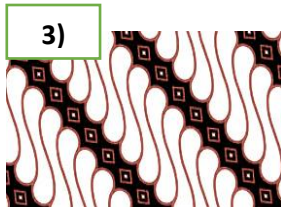
7. Perhatikan gambar warisan budaya berikut!



(Sumber: Warta Pesona)



(sumber: Jatengprov)



(Sumbr: Pusakakeris)



(Sumber: jatengprov)

Warisan budaya benda ditunjukkan oleh gambar nomor.....

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 4
- D. 2 dan 4

8. Candi Borobudur menjadi tujuan wisata dan termasuk warisan budaya dunia menurut UNESCO. Jika dibandingkan dengan batik, Candi Borobudur digolongkan sebagai warisan budaya benda karena...

- A. Candi Borobudur dijadikan objek wisata terkenal di dunia, sedangkan batik sering dipakai dalam kegiatan adat di Indonesia.
- B. Candi Borobudur memperlihatkan kemegahan arsitektur, sedangkan batik memperlihatkan keindahan motif dan corak kain.
- C. Candi Borobudur mencerminkan peninggalan agama Buddha, sedangkan batik mencerminkan tradisi masyarakat Jawa.
- D. Candi Borobudur berupa peninggalan fisik yang bisa dilihat dan disentuh, sedangkan batik lebih pada keterampilan yang diwariskan.

9. Warisan budaya Indonesia dibagi menjadi dua jenis, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan warisan budaya tak benda adalah...

- A. Candi Borobudur dan Museum Nasional, karena keduanya memiliki bentuk fisik yang nyata dan dapat dikunjungi oleh masyarakat.

- B. Tari Saman dan Wayang Kulit, karena keduanya diwariskan melalui tradisi pertunjukan, keterampilan, serta ekspresi seni yang tidak berwujud fisik.
- C. Rumah Adat Tongkonan dan Batik, karena keduanya berbentuk benda nyata yang dapat dilihat sekaligus menyimpan nilai budaya.
- D. Keris dan Naskah Kuno, karena keduanya merupakan benda pusaka yang memiliki nilai simbolis dan sejarah tinggi.

10. Perbedaan Candi Borobudur sebagai warisan budaya benda dan Tari Saman sebagai warisan budaya tak benda terletak pada...

- A. Candi Borobudur berasal dari masa kerajaan, sedangkan Tari Saman berasal dari masa kolonial.
- B. Tari Saman hanya dimainkan dan dipertunjukkan di daerah tertentu, sedangkan Candi Borobudur bersifat nasional.
- C. Candi Borobudur berupa bangunan fisik yang dapat dilihat dan disentuh, sedangkan Tari Saman merupakan ekspresi budaya diwariskan melalui gerakan dan pertunjukan.
- D. Karena Candi Borobudur sudah tidak digunakan lagi, sedangkan Tari Saman masih ditampilkan dalam acara budaya.

11. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Candi Prambanan digunakan sebagai tempat ibadah dan memiliki nilai sejarah tinggi.
- 2) Tari saman dilakukan secara berkelompok dengan gerakan khas.
- 3) Candi Borobudur merupakan bangunan bersejarah yang menjadi tujuan wisata budaya.
- 4) Wayang kulit dimainkan dalam pertunjukan tradisional dengan iringan gamelan.

Pernyataan yang menunjukkan kelompok warisan budaya tak benda adalah...

- A. 1 dan 3
- B. 1 dan 4
- C. 2 dan 4
- D. 2 dan 3

12. Penjelasan yang benar mengenai perbandingan antara warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda adalah ...

- A. Warisan budaya tak benda lebih mudah untuk dilestarikan dibandingkan dengan warisan budaya benda, karena tidak memerlukan biaya pemeliharaan yang besar.
- B. Warisan budaya benda hanya berbentuk benda fisik, sedangkan warisan budaya tak benda berupa adat dan kebiasaan yang diturunkan secara turun-temurun.
- C. Warisan budaya benda mencakup tradisi lisan, sedangkan warisan budaya tak benda mencakup benda-benda sejarah.
- D. Warisan budaya benda dapat dilihat dan diraba, sementara warisan budaya tak benda tidak dapat diraba atau dilihat, namun hanya bisa dirasakan melalui pengalaman.

13. Angklung dan Candi Borobudur merupakan warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO. Perbedaan utama dari warisan budaya tersebut adalah...

- A. Keduanya termasuk budaya tak benda karena diwariskan secara turun-temurun melalui masyarakat lokal.
- B. Angklung termasuk budaya tak benda karena nilai budayanya terletak pada praktik memainkannya, sedangkan Candi Borobudur adalah budaya benda karena berupa bangunan fisik bersejarah.
- C. Candi Borobudur termasuk budaya tak benda karena digunakan dalam upacara keagamaan, sedangkan angklung adalah benda karena berupa alat musik.
- D. Angklung dan Candi Borobudur keduanya tidak termasuk budaya benda karena hanya digunakan dalam konteks hiburan.

14. Pasangan warisan budaya berikut menunjukkan perbandingan antara budaya benda dan budaya tak benda yang paling jelas adalah....

- A. Angklung yang merupakan budaya benda dan Tari Saman yang merupakan budaya tak benda
- B. Noken yang merupakan budaya benda dan Batik yang merupakan budaya tak benda.

- C. Batik yang merupakan budaya tak benda dan Candi Borobudur yang merupakan budaya benda.
 - D. Candi Borobudur yang merupakan budaya benda dan Candi Prambanan yang merupakan budaya tak benda.
15. Angklung dan batik sama-sama diakui UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia. Manakah pernyataan yang tepat mengenai angklung dan batik?
- A. Angklung dan batik merupakan warisan budaya benda karena keduanya dapat disimpan dan dipamerkan dalam museum.
 - B. Angklung adalah warisan budaya tak benda karena mengeluarkan suara, sedangkan batik adalah warisan budaya benda karena berbentuk kain yang dapat digunakan.
 - C. Angklung dan batik merupakan warisan budaya tak benda karena nilai budayanya terletak pada pengetahuan, keterampilan, dan proses pembuatannya yang diwariskan secara turun-temurun.
 - D. Batik adalah warisan budaya benda karena berfungsi sebagai pakaian, sedangkan angklung merupakan warisan budaya tak benda karena hanya digunakan dalam pertunjukan seni.
16. Pencak silat merupakan warisan budaya tak benda yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 2019. Pencak silat diakui sebagai warisan budaya tak benda milik Indonesia karena.....
- A. Pencak silat digunakan sebagai alat bela diri modern di seluruh dunia dan dipertandingkan secara internasional.
 - B. Pencak silat memiliki banyak aliran dan jurus khas yang berasal dari berbagai negara Asia Tenggara.
 - C. Pencak silat merupakan seni bela diri tradisional yang diwariskan secara turun-temurun, mencerminkan nilai budaya, spiritual, serta identitas masyarakat Indonesia.
 - D. Pencak silat sudah diajarkan secara resmi di sekolah-sekolah Indonesia sebagai mata pelajaran olahraga.
17. Perhatikan pernyataan berikut!
- 1) Keris dipercaya memiliki nilai simbolik dan digunakan dalam berbagai upacara adat.

- 2) Candi Borobudur dibangun sebagai tempat peribadatan dan wisata sejarah.
- 3) Tari Saman diwariskan melalui pertunjukan antar generasi.
- 4) Noken merupakan tas tradisional buatan tangan yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Jika kamu diminta membandingkan jenis warisan budaya di atas, pasangan yang mewakili warisan budaya tak benda dan benda secara berturut-turut adalah nomor...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 4

18. Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya dibawakan oleh banyak orang dengan pola gerakan yang serentak. Nilai utama yang dapat dipelajari dari tarian ini adalah...

- A. Keberanian dan semangat perlawanan terhadap penjajah.
- B. Kekompakan, kerja sama, dan kedisiplinan dalam kelompok.
- C. Kekuatan fisik dan kelincahan penari dalam menampilkan gerakan.
- D. Kesederhanaan dan keanggunan dalam berpakaian adat.

19. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber: Pusakakeris)

Batik Indonesia telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia. Setiap motif batik memiliki makna filosofis, salah satunya adalah motif parang. Pernyataan berikut yang menunjukkan makna dari batik motif parang adalah...

- A. Nilai ekonomi dan daya jual tinggi di pasar luar negeri.
- B. Nilai kekayaan visual dalam dunia mode dan desain.
- C. Nilai simbolik, filosofi hidup, dan karakter masyarakat.

D. Nilai hiburan dan pertunjukan bagi masyarakat lokal.

20. Candi Prambanan adalah kompleks candi Hindu yang dibangun pada abad ke-9 dan menjadi simbol kejayaan peradaban Jawa kuno. Relief di dinding candi menggambarkan kisah Ramayana. Nilai budaya yang terkandung dari Candi Prambanan adalah....

- A. Nilai rekreatif karena menjadi lokasi pertunjukan budaya seperti Sendratari Ramayana
- B. Nilai sejarah dan spiritualitas yang mencerminkan kebesaran peradaban serta kepercayaan masa lampau
- C. Nilai komersial melalui pengelolaan wisata dan penjualan produk budaya di sekitar candi
- D. Nilai estetika arsitektur yang menjadi inspirasi desain modern dan konten digital

21. Noken, tas tradisional Papua, digunakan tidak hanya untuk membawa barang tetapi juga memiliki makna sebagai lambang perdamaian dan keharmonisan masyarakat Papua. Nilai budaya yang terkandung dari penggunaan noken adalah....

- A. Nilai keindahan dan kepraktisan dalam kehidupan masyarakat
- B. Nilai sosial dan simbolis yang mencerminkan filosofi hidup
- C. Nilai ekonomi karena noken dijual sebagai cinderamata
- D. Nilai sejarah karena noken digunakan sejak zaman nenek moyang

22. Perhatikan dua budaya berikut:

Tari Kecak: ditampilkan di Bali dalam bentuk drama tari tanpa iringan alat musik.

Candi Borobudur: merupakan peninggalan Buddha yang dibangun dari batu vulkanik.

Apa nilai budaya yang dapat dipahami dari kedua warisan budaya tersebut?

- A. Keduanya menunjukkan nilai estetika dan rekreasi dalam pertunjukan modern
- B. Keduanya mencerminkan nilai spiritual dan religius yang diwariskan dalam bentuk berbeda

- C. Keduanya menunjukkan nilai ekonomi karena banyak menarik wisatawan asing
- D. Keduanya memiliki nilai hiburan karena ditampilkan dalam acara-acara seni
23. Pernyataan berikut yang menunjukkan nilai budaya yang tersirat dari warisan budaya angklung dan candi prambanan adalah....
- A. Keduanya menunjukkan bahwa Indonesia kaya akan sumber daya alam
- B. Keduanya memperlihatkan nilai kebersamaan dan spiritual yang diwariskan secara turun-temurun
- C. Keduanya digunakan hanya untuk acara pariwisata modern
- D. Keduanya tidak lagi digunakan dalam kehidupan masyarakat
24. Di Bali, masyarakat masih mempertahankan Subak sebagai sistem pengairan sawah yang dikelola secara gotong royong. Subak tidak hanya mengatur aliran air, tetapi juga mengandung nilai sosial, budaya, dan spiritual yang diwariskan turun-temurun. UNESCO menetapkan sebagai warisan budaya dunia karena peranannya dalam menjaga harmoni manusia dengan alam.
- Unsur budaya utama dari sistem Subak adalah...
- A. Sistem pertanian yang menerapkan teknologi irigasi modern untuk peningkatan hasil panen.
- B. Sistem pembagian air yang didasarkan pada kepemilikan lahan oleh keluarga bangsawan.
- C. Pola pengairan yang mengikuti musim tanam global dan didukung lembaga internasional.
- D. Sistem pengairan tradisional yang mencerminkan harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas melalui nilai Tri Hita Karana.
25. Kapal Pinisi telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO. Kapal Pinisi dianggap sebagai warisan budaya yang penting karena...
- A. Karena kapal ini digunakan untuk pelayaran mewah yang menunjukkan kemajuan teknologi modern bangsa Indonesia.

- B. Karena Pinisi menjadi simbol kekuatan militer kerajaan-kerajaan besar di masa lampau yang menguasai laut.
- C. Karena kapal ini dibangun tanpa menggunakan unsur budaya lokal dan lebih mengandalkan rancangan Eropa.
- D. Karena Pinisi mencerminkan keahlian maritim, tradisi pembuatan kapal secara turun-temurun, dan nilai budaya masyarakat Bugis-Makassar

26. Perhatikan pernyataan berikut!

Keris dari Jawa digunakan dalam upacara tradisional dan menyimpan makna spiritual.

Pinisi dari Sulawesi Selatan dibuat secara turun-temurun dan digunakan untuk pelayaran.

Apa perbedaan nilai budaya yang terkandung dalam kedua warisan budaya tersebut?

- A. Keris mewakili pertahanan diri, Pinisi sebagai alat ekspor
- B. Keris sebagai simbol status sosial, Pinisi sebagai simbol keterampilan maritim
- C. Keris digunakan untuk pertunjukan seni, Pinisi untuk pertanian
- D. Keris digunakan secara massal, Pinisi hanya untuk bangsawan

27. Perhatikan uraian berikut:

- 1) Noken digunakan sebagai tas tradisional masyarakat Papua.
- 2) Noken dipakai dalam berbagai kegiatan adat.
- 3) Noken dibuat oleh perempuan dan diwariskan secara turun-temurun.

Berdasarkan uraian tersebut, analisislah makna budaya noken bagi masyarakat Papua!

- A. Noken menjadi tren baru yang diminati oleh generasi muda Papua dan wisatawan asing.
- B. Noken digunakan dalam kegiatan adat tertentu dan menjadi simbol kehormatan bagi pria dewasa.
- C. Noken mencerminkan identitas budaya, peran perempuan, serta nilai keberlanjutan masyarakat Papua.

- D. Noken merupakan hasil impor dari negara tetangga yang telah dimodifikasi menjadi khas Papua.

28. Perhatikan uraian berikut!

- 1) Motif Parang melambangkan semangat pantang menyerah.
- 2) Motif Kawung mencerminkan kesucian dan pengendalian diri.
- 3) Motif Mega Mendung menggambarkan kesabaran dan keteduhan.

Berdasarkan uraian tersebut, analisislah mengapa batik tidak hanya dipandang sebagai produk tekstil, tetapi juga sebagai simbol budaya!

- A. Karena batik menjadi identitas bangsa yang sarat makna filosofis dalam setiap motifnya.
- B. Karena batik dibuat dengan teknik tradisional menggunakan canting dan malam.
- C. Karena batik lebih banyak dipakai pada acara resmi daripada kegiatan sehari-hari.
- D. Karena batik menjadi komoditas dagang utama yang diminati masyarakat internasional.

29. Perhatikan pernyataan berikut!

- 1) Candi Prambanan adalah bukti kemajuan seni arsitektur dan teknologi pembangunan masyarakat Hindu.
- 2) Relief yang terpahat di dinding candi berfungsi sebagai hiasan.
- 3) Makna utama Candi Prambanan adalah spiritualitas dan religiusitas masyarakat Hindu.
- 4) Candi Prambanan merupakan simbol perdagangan antara kerajaan-kerajaan di Jawa.

Pernyataan yang benar ditunjukkan oleh nomor...

- A. 1 dan 2
- B. 2 dan 3
- C. 3 dan 4
- D. 1 dan 3

30. Batik Indonesia telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia sejak 2009. Batik bukan hanya sekadar kain, tetapi juga mengandung makna simbolik, filosofi, dan identitas bangsa. Namun, di era modern, banyak

generasi muda lebih memilih pakaian bergaya barat dan hanya memakai batik saat upacara atau acara resmi. Jika hal ini terus berlanjut, batik bisa kehilangan makna budaya dan hanya dipandang sebagai pakaian biasa.

Berdasarkan pernyataan di atas, diperlukan adanya pelestarian batik khususnya pada generasi muda yang bertujuan untuk...

- A. Menjaga batik agar tetap menjadi identitas bangsa Indonesia yang diwariskan dan dikenal oleh generasi berikutnya.
- B. Membiasakan generasi muda hanya memakai batik ketika mengikuti acara resmi atau kegiatan tertentu di sekolah.
- C. Membuat batik dipandang lebih mewah dibandingkan dengan pakaian modern yang banyak digunakan saat ini.
- D. Menjadikan batik sebagai pakaian khusus orang dewasa sehingga anak-anak tidak perlu lagi mengenakannya

31. Candi Borobudur adalah candi Buddha terbesar di dunia yang telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia. Setiap tahun, ribuan wisatawan datang berkunjung untuk melihat kemegahan arsitekturnya dan berfoto di sekitar Candi Borobudur. Namun, banyak wisatawan hanya menjadikan Borobudur sebagai latar foto tanpa memahami nilai sejarah, spiritual, dan kebudayaan yang terkandung di dalamnya. Jika hal ini terus dibiarkan, generasi muda bisa melupakan makna penting Borobudur sebagai warisan budaya bangsa.

Hal yang sebaiknya menjadi fokus utama dalam pelestarian Candi Borobudur adalah...

- A. Mengembangkan kegiatan edukasi dan wisata budaya agar pengunjung memahami nilai sejarah serta makna spiritual Borobudur, bukan hanya keindahannya semata.
- B. Mengatur jumlah wisatawan yang datang supaya kebersihan dan ketertiban di area candi dapat terjaga setiap waktu.
- C. Mengubah Borobudur menjadi tempat hiburan utama bagi wisatawan mancanegara agar lebih ramai dikunjungi dan mendatangkan keuntungan ekonomi.

- D. Memusatkan kegiatan promosi pada keindahan foto di media sosial sehingga Borobudur semakin dikenal luas oleh masyarakat modern.
32. Wayang kulit adalah salah satu seni pertunjukan tradisional Indonesia yang menceritakan kisah Mahabharata dan Ramayana. Pertunjukan ini biasanya disertai gamelan dan mengandung pesan moral bagi penontonnya. Namun, di era modern, banyak anak-anak lebih memilih menonton film atau bermain gawai dibanding menyaksikan wayang. Cara yang tepat untuk melestarikan pertunjukan wayang adalah...
- A. Membatasi generasi muda untuk menonton film dari luar dan lebih dianjurkan untuk menonton wayang kulit.
 - B. Mengadaptasi pertunjukan wayang melalui media digital agar tetap dapat dinikmati generasi muda.
 - C. Menghapus pertunjukan wayang dari kebudayaan karena dianggap sudah tidak sesuai zaman.
 - D. Membuat pertunjukan wayang kulit di luar negeri agar lebih dikenal orang asing.

33. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber: Kemendikbud)

Kapal tradisional asal Sulawesi Selatan ini telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia karena keunikan teknik pembuatannya. Namun, saat ini hanya sedikit nelayan muda yang berminat mempelajari keterampilan membuat kapal Pinisi. Jika tidak ada upaya pelestarian, keterampilan ini bisa hilang seiring berjalannya waktu.

Berikut yang merupakan upaya pelestarian paling tepat adalah...

- A. Mengajarkan proses pembuatan kapal Pinisi secara langsung kepada generasi muda melalui sekolah kejuruan atau pelatihan khusus agar keterampilan tetap diwariskan.

- B. Membiarkan pembuatan kapal Pinisi tetap dilakukan oleh pengrajin tua tanpa melibatkan generasi muda, karena dianggap sudah menjadi tradisi mereka sejak dahulu.
 - C. Menyimpan kapal Pinisi hanya sebagai koleksi budaya di museum agar bisa dilihat masyarakat, meskipun keterampilan membuatnya tidak lagi dipraktikkan.
 - D. Mengurangi perhatian terhadap Pinisi karena masyarakat lebih memilih menggunakan kapal modern, sehingga pembuatan Pinisi dianggap kurang diperlukan.
34. Seorang YouTuber terkenal membuat video tentang proses pembuatan alat musik tradisional Sasando dari Nusa Tenggara Timur. Dalam videonya, ia menunjukkan cara merangkai dawai, menjelaskan asal-usul Sasando, serta memperdengarkan suara indah yang dihasilkan. Video ini ditonton jutaan kali dan banyak anak muda menjadi lebih penasaran untuk mengenal Sasando sebagai bagian dari budaya Indonesia. Dampak positif dari kegiatan tersebut terhadap pelestarian warisan budaya Indonesia adalah...
- A. Memberikan peluang bagi pembuat konten untuk memperoleh keuntungan tambahan dari banyaknya penonton yang menonton video tersebut.
 - B. Menjadikan Sasando lebih dikenal luas sebagai hiburan, meskipun pemahaman tentang nilai budayanya bisa berbeda-beda.
 - C. Membuka kesempatan bagi generasi muda untuk mengenal Sasando dengan cara yang menyenangkan sehingga mereka lebih menghargai budaya Indonesia.
 - D. Mengubah penyajian Sasando menjadi bagian dari kegiatan bisnis pribadi yang lebih menekankan aspek ekonomi daripada budaya.
35. Sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler seni. Beberapa siswa memilih ikut workshop tari modern karena dianggap lebih seru, sebagian lainnya mengoleksi foto-foto wisata luar negeri dari internet, dan ada juga yang tertarik ikut lomba membuat motif batik tradisional daerah. Ada pula

siswa yang lebih memilih membeli pakaian bermerek agar terlihat mengikuti tren.

Kegiatan yang paling mencerminkan pelestarian budaya Indonesia adalah...

- A. Mengikuti workshop tari modern untuk melatih kreativitas seni dengan gaya yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.
- B. Mengoleksi foto-foto wisata luar negeri untuk menambah pengetahuan mengenai tempat dan budaya dari berbagai negara.
- C. Mengikuti lomba membuat motif batik tradisional daerah sebagai sarana mengenal kekayaan budaya bangsa sekaligus melestarikannya.
- D. Membeli pakaian bermerek yang sedang populer di kalangan remaja agar tetap tampil percaya diri dalam pergaulan.



KUNCI JAWABAN:

1. C
2. B
3. C
4. C
5. B
6. C
7. D
8. C
9. B
10. C
11. A
12. B
13. B
14. C
15. C
16. C
17. A
18. B
19. C
20. B
21. B
22. B
23. B
24. D
25. D
26. B
27. C
28. A
29. D
30. A
31. A
32. B
33. A
34. C
35. C



Lampiran 12. Uji Coba Instrumen Pilihan Ganda Literasi Budaya

LEMBAR JAWABAN UJI COBA INSTRUMEN TAHUN AJARAN 2025/2026

Nama : Ni Komang Santi Maharani

No. Absen : 21.

Kelas : 6/vi.

Sekolah : SD No. 1 Sibanggede

No	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

No	A	B	C	D
21.	A	B	C	D
22.	A	B	C	D
23.	A	B	C	D
24.	A	B	C	D
25.	A	B	C	D
26.	A	B	C	D
27.	A	B	C	D
28.	A	B	C	D
29.	A	B	C	D
30.	A	B	C	D
31.	A	B	C	D
32.	A	B	C	D
33.	A	B	C	D
34.	A	B	C	D
35.	A	B	C	D

Lampiran 13. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SD NO. 1 SIBANGGEDE

Br. Busana, Desa Sibanggede, Kec. Abiansemal, Kab. Badung, Bali 80352
TELP (0823 4000 3651) Laman : sekolahdasar.no.1sibanggede@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 800/28/SD1SBGD/X/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 1 Sibanggede menerangkan bahwa :

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
NIM : 2211031014
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar mahasiswa tersebut telah melakukan uji coba instrument di kelas VI untuk kepentingan penyusunan skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk kepentingan sebagaimana mestinya.

Sibanggede, 24 Oktober 2025

Kepala SD No. 1 Sibanggede


I. Ika Indungsin, S.Pd
NIP. 19670209 198708 2 001

Lampiran 16. Rekapitulasi hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Tes

No	Butir Soal																																			Skor	
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	11	
2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
3	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	17
4	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
5	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	10
6	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	21
7	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	8	
8	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
9	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	11	
10	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	23	
11	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	25	
12	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22	
13	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	
14	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	
15	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	28	
16	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	28	
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	26	
19	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	
20	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	11	
21	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	25	
22	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24	
23	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	25	
24	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	21	
25	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	19	
26	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	23	
27	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	15	
28	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	18	
Nb	22	13	19	14	19	14	13	9	18	19	21	16	21	12	7	12	6	16	13	19	16	24	18	17	19	14	26	18	24	18	24	13	19	17	18	588	
N	28																																				
p	0,786	0,464	0,679	0,500	0,679	0,500	0,464	0,321	0,643	0,679	0,750	0,571	0,750	0,429	0,250	0,429	0,214	0,571	0,464	0,679	0,571	0,857	0,643	0,607	0,679	0,500	0,929	0,643	0,857	0,643	0,857	0,464	0,679	0,607	0,643		
Ket	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Sedang	Sukar	Sedang	Sukar	Sedang	Sedang	sedang	Sedang	Mudah	sedang	sedang	sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	sedang	Mudah	Sedang	sedang	sedang	Sedang		

Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Uji Daya Beda Butir Tes

Responden	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Soal 31	Soal 32	Soal 33	Soal 34	Soal 35	Skor
8		1	1		1				1	1				1	1	1		1		1	1		1	1	1	1		1		1			1	1	1	20
16		0	1		1				1	1				1	1	1		1		1	1		1	0	0	0		1		1			1	1	1	16
15		0	1		1				1	1				1	0	0		1		1	1		0	1	1	1		1		1			1	1	1	16
17		1	1		1				1	0				1	1	0		1		1	1		1	1	1	1		1		1			1	0	1	17
18		1	1		1				1	1				0	0	0		1		1	0		1	1	0	0		1		1			1	1	1	14
19		1	1		1				1	1				0	0	1		0		1	1		1	1	1	1		1		1			1	1	1	17
2		0	0		0				1	1				0	0	1		1		1	1		0	1	1	0		1		1			1	1	1	13
11		0	1		1				0	1				0	1	1		0		1	1		1	1	1	1		0		0			1	0	0	12
21		1	1		1				1	1				1	0	1		1		1	1		1	1	1	0		0		0			1	1	1	16
23		1	1		1				1	1				1	0	0		1		1	0		1	1	1	0		1		1			0	1	1	15
12		0	1		0				1	0				1	1	1		1		1	1		0	0	0	1		1		1			1	1	0	13
13		1	1		1				1	1				0	0	0		0		1	1		1	1	1	1		1		1			1	1	1	16
22		1	1		1				1	1				1	0	0		1		0	0		1	1	1	0		1		1			1	1	1	15
10		0	1		1				0	1				1	0	0		1		0	1		1	1	1	1		0		0			1	1	0	12
26		1	1		1				0	1				1	1	1		0		1	0		0	1	1	1		1		1			0	0	1	14
4		0	1		1				0	1				0	0	0		0		1	1		1	1	1	1		1		1			1	1	1	14
24		1	1		0				1	1				1	0	1		0		1	1		0	0	1	1		1		1			0	1	1	14
6		0	1		1				1	1				1	1	1		0		0	1		1	1	1	0		0		0			0	0	0	11
14		1	1		1				0	0				0	0	0		0		0	0		1	0	1	1		1		1			1	1	1	11
25		0	0		1				0	0				0	0	1		1		0	0		1	1	1	0		1		1			1	1	0	10
28		1	1		0				1	1				0	0	0		1		1	0		1	0	0	0		0		0			0	0	0	7
3		0	0		0				0	0				0	0	0		1		0	1		1	1	1	1		1		1			1	0	1	10
27		1	0		0				1	1				0	0	0		1		0	0		1	0	0	0		0		0			0	1	1	7
9		0	0		1				1	0				0	0	0		1		1	0		0	0	0	0		0		0			1	0	0	5
1		0	0		0				0	1				0	0	0		0		1	1		0	0	1	0		1		1			0	0	0	6
20		0	1		0				1	0				0	0	0		0		1	0		0	0	0	0		0		0			1	0	1	5
5		0	0		1				0	0				0	0	0		0		0	0		0	0	0	0		0		0			0	0	0	1
7		0	0		0				0	0				0	0	0		0		0	0		0	0	0	0		0		0			0	0	0	0
Rata-rata Atas		0,571	0,929		0,857				0,857	0,857				0,643	0,357	0,500		0,786		0,857	0,786		0,786	0,857	0,786	0,571		0,786		0,786			0,929	0,857	0,786	
Daya Pembeda		-	-		-				-	-0,86				-0,64	-0,36	-0,50		-0,79		-0,86	-0,79		-0,79	-0,86	-0,79	-0,57		-0,79		-0,79			-0,93	-0,86	-0,79	
Rata-rata bawah		0,357	0,500		0,500				0,429	0,500				0,214	0,143	0,286		0,357		0,500	0,357		0,500	0,357	0,571	0,357		0,500		0,500			0,429	0,357	0,500	
Daya Pembeda kriteria		0,21	0,43		0,36				0,43	0,36				0,43	0,21	0,21		0,43		0,36	0,43		0,29	0,50	0,21	0,21		0,29		0,29			0,50	0,50	0,29	

Lampiran 18. Surat Pengantar Uji Ahli Rancang Bangun, Desain, dan Media



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 : 13180/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 17 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
NIM : 2211031014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



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 19. Surat Pengantar Uji Ahli Isi/ Materi Pembelajaran



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

Nomor : 13179/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 17 Oktober 2025
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil, mohon kesediaan Bapak/Tbu untuk dapat memberikan uji validasi ahli media pembelajaran produk penelitian mahasiswa berikut:

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
NIM : 2211031014
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar /PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Ketua Jurusan,



I Gede Astawan
NIP. 198408202012121004



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 20. Hasil Penilaian Uji Ahli Rancang Bangun

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(AHLI RANCANG BANGUN)

Judul Penelitian : Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026.

Peneliti : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

Aspek	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Model pengembangan yang digunakan	1. Model Pengembangan sesuai dengan karakteristik produk.	✓			
	2. Ketepatan alasan penggunaan model pengembangan.		✓		
Tahap-tahap pengembangan	3. Tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan sesuai dengan model pengembangan yang digunakan.		✓		
	4. Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan		✓		

		pengembangan tepat.				
Kejelasan, kepraktisan dan keruntutan	5.	Tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang digunakan jelas.	✓			
	6.	Kepraktisan proses pengembangan yang dilakukan.	✓			
	7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan.		✓		
Evaluasi Formatif dan Sumatif	8.	Rancangan evaluasi sesuai dengan model yang digunakan.	✓			
	9.	Instrumen evaluasi yang dikembangkan jelas.	✓			
	10.	Subjek uji coba yang dilibatkan tepat.	✓			

C. Komentar/Saran Guna Perbaikan

1. Profile Pengembang dan Dosen Pembimbing dijadikan satu.
2. Posisi Petunjuk diletakkan di bagian awal.
3. Pada Storyboard objek 1, objek 2 langsung ditulis nama onjeknya.

D. Kesimpulan

Museum Virtual ini dinyatakan:

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

Denpasar, 31 Oktober 2025
Ahli Rancang Bangun



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

Lampiran 21. Surat Keterangan Uji Ahli Rancang Bangun



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar
Telepon (0361) 720964

SURAT KETERANGAN
UJI AHLI RANCANG BANGUN

Yang bertanda tangan di bawah ini

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

NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

NIP : 2211031014

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji ahli rancang bangun pada 31 Oktober 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 31 Oktober 2025
Ahli Rancang Bangun

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

Lampiran 22. Hasil Penilaian Uji Ahli Isi/ Materi Pembelajaran

LEMBAR UJI VALIDITAS INSTRUMEN UJI AHLI ISI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi
Warisan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya
Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026.
Peneliti : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Isi Materi Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Kurikulum	1. Kebenaran materi dengan capaian pembelajaran.	✓			
	2. Ketepatan materi dengan indikator pembelajaran.	✓			
Materi	3. Ketepatan materi pembelajaran.	✓			
	4. Pentingnya materi pembelajaran.	✓			
	5. Kedalaman materi pembelajaran.	✓			
	6. Keseimbangan materi pembelajaran.	✓			
	7. Kewajaran materi pembelajaran.	✓			
	8. Kecakupan materi pembelajaran.	✓			
	9. Kemenarikan materi pembelajaran.	✓			
	10. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.	✓			
	11. Materi mudah dipahami.	✓			

	12.	Materi didukung dengan media pembelajaran yang tepat.	✓			
	13.	Materi dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.	✓			
	14.	Materi merepresentasikan kehidupan nyata.	✓			
	15.	Materinya bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata.		✓		
	16.	Memberikan sumber lain untuk belajar.	✓			
Kebahasaan	17.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓			
Evaluasi	18.	Tingkat kesulitan soal sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
	19.	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			

C. Komentor/Saran Guna Perbaikan

lebih ditambahkan visual menarik museum agar lebih menarik.

D. Kesimpulan

Museum Virtual ini dinyatakan:

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

Denpasar, 17 Oktober 2025
Ahli Isi Materi

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

Lampiran 23. Surat Keterangan Uji Ahli Isi/Materi Pembelajaran

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**
Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar
Telepon (0361) 720964

**SURAT KETERANGAN
UJI AHLI ISI/MATERI PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini

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

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
NIP : 2211031014
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji ahli isi/materi pembelajaran pada 7 Oktober 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 7 Oktober 2025
Ahli Isi/Materi Pembelajaran,

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

Lampiran 24. Hasil Penilaian Uji Ahli Desain Instruksional

ANGKET PENILAIAN PRODUK

(AHLI DESAIN INTRUKSIONAL)

Judul Penelitian : Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026.

Peneliti : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Desain Intruksional

Aspek	Indikator		Skor			
			4	3	2	1
Tujuan	1.	Kejelasan tujuan umum.	✓			
	2.	Kejelasan tujuan khusus.	✓			
	3.	Konsistensi antara tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran	✓			
Strategi	4.	Strategi penyampaian yang tepat.	✓			
	5.	Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.		✓		
	6.	Kegiatan pembelajaran dapat memotivasi siswa.	✓			
	7.	Diberikan latihan soal untuk pemahaman konsep.	✓			

	8.	Membantu mengaitkan kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	✓			
	9.	Pemberian contoh-contoh dalam penyajian.	✓			
	10.	Penyampaian materi yang menarik	✓			
	11.	Memberikan petunjuk belajar .		✓		
	12.	Siswa diberikan kesempatan untuk belajar mandiri.	✓			
	13.	Memberi penerapan materi dalam kehidupan sehari-hari.	✓			
Evaluasi	14.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.	✓			
	15.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.	✓			

C. Komentar/Saran Guna Perbaikan

1. Petunjuk dibuat lebih jelas dan diletakkan di abgain depan/awal setelah judul.
2. Judul ditambah nama pengembang

D. Kesimpulan

Museum Virtual ini dinyatakan:

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

Denpasar, 31 Oktober 2025
Ahli Desain



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

Lampiran 25. Surat Keterangan Uji Ahli Desain Instruksional

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar
Telepon (0361) 720964

**SURAT KETERANGAN
UJI AHLI DESAIN INTRUKSIONAL**

Yang bertanda tangan di bawah ini

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

NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

NIP : 2211031014

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji ahli desain intruksional pada 31 Oktober 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 31 Oktober 2025

Ahli Desain

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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 26. Hasil Penilaian Uji Ahli Media Pembelajaran

ANGKET PENILAIAN PRODUK (AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)

Judul Penelitian : Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja Tahun Ajaran 2025/2026.

Peneliti : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

A. Petunjuk Pengerjaan

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu membaca setiap butir pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat baik
3 = Baik
2 = Kurang Baik
1 = Tidak Baik
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan pada kolom yang tersedia apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terkait butir pernyataan pada instrumen.

B. Tabel Validasi Instrumen Uji Ahli Media Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor			
		4	3	2	1
Teknis	1. Kemudahan penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata		✓		
	2. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membantu siswa memahami materi.	✓			
	3. Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat membangkitkan motivasi siswa.	✓			

	4.	Media museum virtual berbasis model karyawisata dapat digunakan secara berulang-ulang.	✓			
	5.	Diberikan petunjuk penggunaan media museum virtual berbasis model karyawisata.		✓		
Tampilan	6.	Konsistensi isi materi pada media museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	7.	Kualitas tampilan dan kemenarikan.	✓			
	8.	Komposisi warna yang tetap dan serasi pada media museum virtual berbasis model karyawisata.		✓		
	9.	Keterbacaan teks pada media museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	10.	Penggunaan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.	✓			
	11.	Penggunaan jenis huruf dan ukuran yang tepat		✓		
	12.	Komposisi dan kombinasi warna yang serasi dan tepat		✓		
	13.	Didukung elemen visual yang sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
	14.	Tampilan keseluruhan museum virtual berbasis model karyawisata serasi dan seimbang.	✓			

C. Komentar/Saran Guna Perbaikan

1. Gunakan huruf yang polos atau biasa seperti Tahoma, Arial, Helvetica, dll.
2. Lebih dikontraskan lagi beberapa teks dan latar.
3. Musik disesuaikan dengan topik yang dibahas.

D. Kesimpulan

Museum Virtual ini dinyatakan:

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

Denpasar, 31 Oktober 2025
Ahli Media Pembelajaran



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

Lampiran 27. Surat Keterangan Uji Ahli Media Pembelajaran



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

Alamat: Jalan Raya Sesetan No. 196 Denpasar

Telepon (0361) 720964

**SURAT KETERANGAN
UJI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini

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

NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

NIP : 2211031014

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Pendidikan Dasar

Semester : VII (Tujuh)

Telah melakukan uji ahli media pembelajaran pada 31 Oktober 2025. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Denpasar, 31 Oktober 2025

Ahli Media Pembelajaran

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

NIP. 197108152001121001

Lampiran 28. Daftar hadir Subjek Uji Coba**DAFTAR HADIR SUBJEK****UJI COBA PERORANGAN**

Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	Ni Kadek Rina Dwitara	
2.	I Gusti Ayu Geisha Paramita	
3.	Ni Made Galuh Kartika Putri	

Badung, 11 November 2025

Wali Kelas VI



Ni Wayan Susanti, S.Pd.SD

NIP. 198912042009012001

Lampiran 29. Hasil Penilaian Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026
(UJI COBA PERORANGAN)**

A. Identitas

Nama : Ni Kadek Rina Dwitara
Kelas : VI
No. Absen : 18

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Akses dan amati media Museum Virtual.
2. Mohon baca dan pahami setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Mohon memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
4. Apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terhadap masing-masing komponen dapat menuliskan pada kolom catatan yang tersedia.

C. Angket

Aspek	Pernyataan	Skor			
		4	3	2	1
Tampilan	1. Saya merasa tertarik menggunakan media museum virtual berbasis model karyawan wisata.	✓			
	2. Saya mampu menggunakan museum virtual berbasis model karyawan wisata dengan mudah.	✓			
	3. Saya mampu memahami petunjuk penggunaan museum virtual berbasis model karyawan wisata dengan baik.	✓			
Teks	4. Saya mampu memahami isi teks dengan jelas.		✓		

	5.	Penggunaan jenis huruf dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dan mudah dibaca.		✓		
	6.	Penggunaan ukuran huruf dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dan mudah dibaca.	✓			
Materi	7.	Saya mampu memahami materi dengan mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawisata.		✓		
	8.	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan pada museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	9.	Saya merasa tertarik pada materi yang disajikan pada museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	10.	Saya merasa bisa menambah pengetahuan mengenai materi dan meningkatkan literasi budaya.	✓			
	11.	Pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
Gambar dan Video	12.	Gambar yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dengan materi.		✓		
	13.	Video yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dengan materi.		✓		
Evaluasi	14.	Kesesuaian soal dengan materi.	✓			
	15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	✓			

D. Komentar/Saran Guna Perbaikan

Saya suka karena mudah dipahami

Badung, 11 November 2025

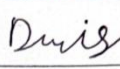
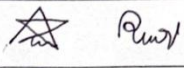
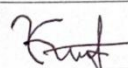
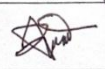
Siswa,


Ni Kadek Rina Dwtara

Lampiran 30. Daftar Hadir Subjek Uji Coba Kelompok Kecil

DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Pengembangan Museum Virtual Berbasis Model Karyawisata Materi Warisan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas VI SD No. 2 Sibangkaja.

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	I Made Dwi Mahardiana	
2.	Ni Made Sonia Putri	
3.	I Putu Artha Juliantara	
4.	I Made raditya Sutresna	
5.	Dea Annisa Fauzi	
6.	I Komang Pramadita Nugraha	
7.	I Kadek Putra Arimbawa	
8.	Ni Komang Trisna Cahyani	
9.	I Putu Adi Wina Pratama	

Badung, 11 November 2025
Wali Kelas VI



Ni Wayan Susanti, S.Pd.SD
NIP. 198912042009012001

Lampiran 31. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

**ANGKET PENILAIAN MEDIA MUSEUM VIRTUAL BERBASIS MODEL
KARYAWISATA MATERI WARISAN BUDAYA INDONESIA UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS VI SD NO. 2
SIBANGKAJA TAHUN AJARAN 2025/2026
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)**

A. Identitas

Nama : *IMADE DWI MAHARDIANA*
Kelas : *6*
No. Absen : *8*

B. Petunjuk pengisian Angket

1. Akses dan amati media Museum Virtual.
2. Mohon baca dan pahami setiap butir pernyataan dengan seksama.
3. Mohon memberikan penilaian pada setiap butir pernyataan dalam instrumen dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
4 = Sangat Setuju
3 = Setuju
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
4. Apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan terhadap masing-masing komponen dapat menuliskan pada kolom catatan yang tersedia.

C. Angket

Aspek	Pernyataan		Skor			
			4	3	2	1
Tampilan	1.	Saya merasa tertarik menggunakan media museum virtual berbasis model karyawan wisata.	✓			
	2.	Saya mampu menggunakan museum virtual berbasis model karyawan wisata dengan mudah.		✓		
	3.	Saya mampu memahami petunjuk penggunaan museum virtual berbasis model karyawan wisata dengan baik.	✓			
Teks	4.	Saya mampu memahami isi teks dengan jelas.	✓			

	5.	Penggunaan jenis huruf dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dan mudah dibaca.	✓			
	6.	Penggunaan ukuran huruf dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dan mudah dibaca.	✓			
Materi	7.	Saya mampu memahami materi dengan mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	8.	Saya mudah memahami bahasa yang digunakan pada museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	9.	Saya merasa tertarik pada materi yang disajikan pada museum virtual berbasis model karyawisata.	✓			
	10.	Saya merasa bisa menambah pengetahuan mengenai materi dan meningkatkan literasi budaya.	✓			
	11.	Pembelajaran menjadi lebih mudah dengan menggunakan museum virtual berbasis model karyawisata.		✓		
Gambar dan Video	12.	Gambar yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dengan materi.	✓			
	13.	Video yang disajikan dalam museum virtual berbasis model karyawisata sesuai dengan materi.	✓			
Evaluasi	14.	Kesesuaian soal dengan materi.	✓			
	15.	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal.	✓			

D. Komentar/Saran Guna Perbaikan

sangat memencet patung komodo model 3D gambar nya tidak terlihat, jujur museum virtual sangat menarik dan seru sekali. karena saya baru tahu ada taman nasional lain selain taman nasional komodo, saya sangat puas sekali.

Badung, 11 November 2025
Siswa,

Duis

IMADE DWI MAHARDIANA

Lampiran 32. RPM IPAS Warisan Budaya Indonesia

**RENCANA PEMBELAJARAN MENDALAM
IPAS KELAS VI**

INFORMASI UMUM

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	Ni Luh Putu Berkah Widyasih
Satuan Pendidikan	SD No. 2 Sibangkaja
Tahun Ajaran	2025/2026
Mata Pelajaran	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Jenjang/Kelas	SD / VI (Enam)
Bab/Topik Spesifik	Bab 4 / Indonesia dan Masyarakat Dunia
Alokasi Waktu	2 JP

B. Identifikasi Murid

Kategori	Deskripsi
Pengetahuan Awal	1. Siswa telah mengenal beberapa contoh kebudayaan daerah (seperti tarian, lagu, atau makanan khas) di lingkungan sekitar atau melalui beberapa media, seperti buku bacaan, internet dan lainnya. 2. Siswa sudah memiliki pemahaman dasar tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia.
Minat	Siswa memiliki minat dan ketertarikan terhadap tampilan visual yang dihasilkan melalui pemanfaatan teknologi. Mereka juga

	menunjukkan antusiasme untuk mengeksplorasi sendiri materi pembelajaran melalui media interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.
Kebutuhan Belajar	Siswa membutuhkan pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan mereka. Mereka perlu melihat contoh nyata bagaimana warisan budaya Indonesia telah mendunia melalui pengakuan dan apresiasi internasional. Melalui media pembelajaran interaktif seperti museum virtual, siswa dapat mengeksplorasi berbagai bentuk warisan budaya bangsa secara menarik dan bermakna, sehingga menumbuhkan rasa bangga serta kepedulian terhadap pelestarian budaya Indonesia

C. Materi Pembelajaran

Poin-poin utama materi yang akan dipelajari pada topik C, yaitu:

1. Jenis Pengetahuan
 - a. Konseptual: Definisi Warisan Budaya Indonesia (WBD dan WBTB UNESCO), karakteristiknya, dan nilai-nilai yang terkandung.
 - b. Prosedural: Langkah-langkah mengelompokkan warisan budaya, membandingkan jenis warisan budaya, dan menelaah peran pelestariannya.
 - c. Metakognitif: Siswa menilai efektivitas upaya pelestarian dan merefleksikan pentingnya warisan budaya sebagai identitas nasional.
2. Relevansi dengan Kehidupan Nyata:
 - a. Meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa.
 - b. Memperkuat identitas nasional dan rasa bangga sebagai warga negara Indonesia.
 - c. Menumbuhkan sikap toleransi dan menghargai kebhinekaan.
 - d. Menghubungkan budaya daerah siswa dengan konteks budaya nasional dan dunia.
3. Tingkat Kesulitan
 Tingkat kesulitan tinggi pada bagian analisis (C4) dan penilaian (C5) mengenai nilai-nilai dan upaya pelestarian. Siswa perlu keterampilan berpikir kritis untuk tidak hanya mendeskripsikan, tetapi juga menelaah dan membandingkan secara mendalam.

D. Dimensi Profil Lulusan

Dimensi Profil Lulusan: Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME, Penalaran Kritis, Kewargaan, Kolaborasi, Kemandirian, Komunikasi

E. Desain Pembelajaran

Komponen	Deskripsi
Capaian Pembelajaran (Elemen Pemahaman IPAS)	Siswa mengenal keragaman budaya nasional yang dikaitkan dengan konteks kebhinekaan.
Lintas Disiplin Ilmu	1. Pendidikan Pancasila: Konteks Kebhinekaan, nilai-nilai luhur bangsa, dan peran warga negara dalam melestarikan budaya. 2. Bahasa Indonesia: Keterampilan presentasi dan komunikasi (lisan dan tulisan) saat mendiskusikan hasil analisis.
Tujuan Pembelajaran	1. Melalui kegiatan penugasan pada media museum virtual warisan budaya Indonesia, Siswa dapat menganalisis karakteristik warisan budaya di Indonesia dengan benar (C4). 2. Melalui kegiatan mengunjungi museum virtual warisan budaya Indonesia, Siswa dapat mengelompokkan warisan budaya Indonesia berdasarkan jenisnya dengan benar (C4). 3. Melalui kegiatan mengunjungi museum virtual warisan budaya Indonesia, Siswa dapat membandingkan warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda dengan benar (C5). 4. Melalui kegiatan penugasan pada media museum virtual warisan budaya Indonesia, Siswa dapat menelaah nilai-nilai yang terkandung dalam warisan budaya Indonesia dengan benar (C4). 5. Melalui kegiatan mengunjungi museum virtual warisan budaya Indonesia, Siswa dapat menganalisis unsur-unsur dalam warisan budaya Indonesia berdasarkan asal daerahnya dan makna budayanya dengan benar (C4). 6. Melalui kegiatan penugasan pada media museum

	virtual warisan budaya Indonesia, Siswa mampu menilai peran dan upaya pelestarian warisan budaya Indonesia dengan benar (C5).
Praktik Pedagogis (Pendekatan <i>Deep Learning</i>)	Model Pembelajaran: Karyawisata Metode: • Pembelajaran Bermakna (<i>Meaningful</i>): Pembelajaran dirancang agar bermakna dengan mengaitkan materi tentang warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO dengan pengalaman hidup, lingkungan sekitar, serta identitas budaya siswa. Melalui eksplorasi museum virtual, siswa dapat memahami makna budaya yang terdapat pada warisan budaya yang ada di Indonesia. • Pembelajaran Menyenangkan (<i>Joyful</i>): Kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan media museum virtual yang mengajak siswa untuk mengeksplorasi koleksi museum secara interaktif dan menyenangkan. Selama eksplorasi, siswa terlibat dalam diskusi aktif dan menjawab kuis yang tersedia di dalam museum virtual. • Pembelajaran Penuh Kesadaran (<i>Mindful</i>): Selama proses pembelajaran, siswa dilatih untuk hadir sepenuhnya dan fokus terhadap kegiatan yang dilakukan. Saat menjelajahi museum virtual, siswa diajak untuk memperhatikan dengan cermat nilai-nilai luhur yang terkandung dalam setiap warisan budaya, seperti gotong royong, keindahan, dan spiritualitas.
Pemanfaatan Lingkungan Belajar	Lingkungan belajar yang dimanfaatkan yaitu ruang kelas VI.
Pemanfaatan Digital	Menamfaatkan media elektronik yaitu Laptop untuk menampilkan Museum Virtual Warisan Budaya Indonesia melalui aplikasi <i>Artsteps</i> .

PENGALAMAN BELAJAR

- **Kegiatan Awal/ Pembuka (15 menit)**
 1. Guru mengucapkan salam pembuka dan menanyakan kabar Siswa
 2. Ketua kelas memimpin doa sebelum materi dimulai.
 3. Siswa disapa dan diperiksa kehadirannya oleh Guru.
 4. Siswa menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam mengikuti proses pembelajaran.
 5. Guru menampilkan gambar/video singkat tentang 4-5 warisan budaya Indonesia yang sudah dikenal mendunia (seperti Batik, Tari Saman, dan Candi Borobudur) (*Mindful Learning*)
 6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa yang membuat budaya dari berbagai daerah ini dikenal dan diakui oleh dunia (UNESCO)?" dan "Apakah kamu tahu di mana kita bisa melihat warisan budaya ini?" untuk memetakan pengetahuan awal siswa.
 7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, yaitu menganalisis dan menilai warisan budaya Indonesia melalui kunjungan museum virtual.
- **Kegiatan Inti (75 menit)**
 1. **Tahap Perencanaan Karyawisata**
 - Guru membagi siswa ke dalam kelompok (5-6 orang) dan menjelaskan tujuan “karyawisata virtual”, yaitu menelusuri, mengamati, dan menilai nilai-nilai luhur dari warisan budaya Indonesia yang mendunia (*Joyful Learning*).
 - Siswa diberikan Lembar Panduan Eksplorasi Museum Virtual yang berisi petunjuk pengamatan aspek Warisan Budaya Benda dan Warisan Budaya Tak Benda.
 2. **Tahap Pelaksanaan Karyawisata**
 - Guru memfasilitasi siswa mengakses museum virtual warisan budaya Indonesia (melalui laptop). Siswa melakukan kunjungan ke galeri I dan Galeri II.
 - Siswa bersama kelompok menjelajahi museum virtual serta mengerjakan LKPD yang telah tersedia.
 - Setiap kelompok mencatat hasil pengamatan, mengelompokkan jenis warisan (benda/tak benda), serta menuliskan asal daerah dan makna budayanya.
 - Kelompok membandingkan hasil pengamatan dan mendiskusikan perbedaan antara WBD dan WBTB, serta nilai-nilai esensial yang terkandung di dalamnya.
 - Guru memberikan penjelasan dan penguatan mengenai pengakuan UNESCO terhadap warisan budaya Indonesia, serta pentingnya

pelestarian budaya nasional di tengah arus globalisasi (*Meaningful Learning*).

3. Tahap Tindak Lanjut

- Siswa bersama dengan kelompok mengerjakan kuis yang tersedia di bagian akhir museum virtual.
- Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil LKPD yang telah dikerjakan.
- Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok karena telah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

• Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan materi pembelajarn yang telah dipelajari hari ini.
2. Siswa menuliskan refleksi singkat:
'Apa hal baru yang saya pelajari mengenai warisan budaya Indonesia yang mendunia?'
3. Guru memberikan apresiasi kepada setiap kelompok karena telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Guru bersama dengan siswa menutup kegiatan pembelajaran dengan doa.

ASESMEN

Jenis Asesmen	Teknik dan Instrumen
Asesmen Awal (Diagnostik)	Tanya Jawab Lisan: Siswa menjawab beberapa pertanyaan guru seperti, bagaimana budaya Indonesia dapat dikenal hingga ke luar negeri.
Asesmen Formatif (Proses)	Observasi: Mengamati aktivitas siswa saat mengunjungi museum virtual dan mencatat data.
Asesmen Sumatif	Tes Tertulis dan Presentasi Hasil.

PENGAYAAN DAN REMEDIAL

- **Pengayaan:**
 - Siswa dengan nilai rata-rata dan nilai diatas rata-rata mengikuti kegiatan pembelajaran dengan pengayaan.
- **Kegiatan Remedial:**
 - Diberikan kepada siswa yang membutuhkan bimbingan untuk memahami materi atau pembelajaran mengulang kepada siswa yang belum mencapai CP.

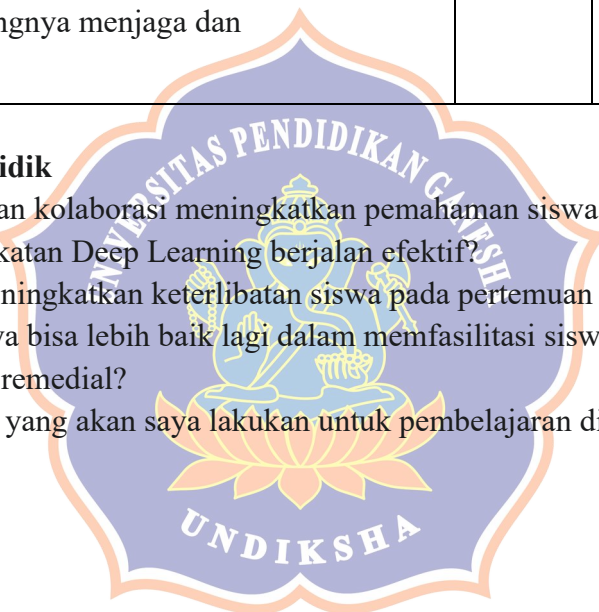
REFLEKSI DIRI SISWA DAN PENDIDIK

Refleksi Diri Siswa:

Pernyataan	Aku Bisa	Aku Masih Perlu Belajar
Saya mampu memahami berbagai warisan budaya Indonesia yang diakui dunia melalui UNESCO.	☐	☐
Saya mampu bekerja sama dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan eksplorasi dan permainan interaktif di museum virtual warisan budaya Indonesia.	☐	☐
Saya memahami bagaimana warisan budaya Indonesia dapat dikenal dan dihargai di tingkat dunia, serta pentingnya menjaga dan melestarikannya.	☐	☐

Refleksi Diri Pendidik

- Apakah kegiatan kolaborasi meningkatkan pemahaman siswa.
- Apakah pendekatan Deep Learning berjalan efektif?
- Bagaimana meningkatkan keterlibatan siswa pada pertemuan berikutnya?
- Bagaimana saya bisa lebih baik lagi dalam memfasilitasi siswa yang membutuhkan remedial?
- Perubahan apa yang akan saya lakukan untuk pembelajaran di bab selanjutnya?



LAMPIRAN

1. Bahan Ajar
2. LKPD
3. Media Pembelajaran

Mengetahui
Wali Kelas VI



Ni Wayan Susanti, S.Pd.SD
NIP. 198912042009012001

Badung, 12 November 2025
Mahasiswa



Ni Luh Putu Berkah Widyasih
NIM 2211031014

Mengetahui



Kepala Sekolah SD No. 2 Sibangkaja

Ni Nyoman Suweni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196710101988042004

Lampiran 33. Bahan Ajar

Gambar Warisan Budaya Indonesia



A. Warisan Budaya Benda

Warisan Budaya Benda (*Tangible Cultural Heritage*) adalah warisan budaya yang dapat di indrawi sebagai benda, bangunan, struktur buatan manusia ataupun alamiah yang dapat memberikan nilai budaya bagi pemakainya.

1. Candi Borobudur

Candi Borobudur yang terletak di Magelang, Jawa Tengah, dibangun pada abad ke-9 M sebagai mahakarya arsitektur Buddha. Bangunan ini terdiri dari sembilan tingkat dengan stupa utama di puncak, dihiasi lebih dari 2.600 relief dan 504 arca Buddha yang menggambarkan ajaran serta kehidupan masyarakat masa itu. Kawasan Borobudur juga menjunjung tinggi toleransi dengan memfasilitasi pengunjung dalam menjalankan ibadah sesuai agamanya.

2. Candi Prambanan

Candi Prambanan atau Candi Loro Jonggrang adalah kompleks candi Hindu terbesar di Indonesia, dibangun pada abad ke-9 oleh Rakai Pikatan dan dikembangkan Balitung Maha Sambu dari Kerajaan Medang Mataram. Candi ini dipersembahkan untuk Trimurti (Brahma, Wisnu, dan Siwa), dengan arca Siwa Mahadewa setinggi tiga meter sebagai pusat utamanya. Terletak di perbatasan Sleman (DIY) dan Klaten (Jawa Tengah), Prambanan memiliki arsitektur tinggi ramping khas Hindu, dengan candi utama setinggi 47 meter. Sebagai Situs Warisan Dunia UNESCO, Prambanan dikenal sebagai salah satu candi termegah di Asia Tenggara serta menjadi daya tarik wisata dunia.

3. Taman Nasional Ujung Kulon

Taman Nasional Ujung Kulon didirikan pada 26 Februari 1992 melalui Keputusan Menteri Kehutanan No. 284/Kpts-II/1992. Terletak di Kecamatan Sumur dan Cimanggu, Kabupaten Pandeglang, Banten, kawasan ini berawal dari cagar alam yang pertama kali diperkenalkan oleh ahli botani Jerman, F. Junghuhn (1846). Meskipun sempat rusak akibat letusan Krakatau 1883, ekosistem Ujung Kulon pulih dengan cepat. Pada tahun 1992, kawasan ini ditetapkan UNESCO sebagai Natural World Heritage Site dengan luas 122.956 ha (darat 78.619 ha dan laut 44.337 ha).

4. Taman Nasional Komodo

Taman Nasional Komodo adalah kawasan lindung di Indonesia yang didirikan pada tahun 1980 untuk melindungi komodo, reptil terbesar di dunia, serta habitat dan keanekaragaman hayati lainnya. Terletak di Nusa Tenggara Timur, taman ini meliputi beberapa pulau utama dan lautannya, dan telah diakui oleh UNESCO sebagai Situs Warisan Dunia dan Cagar Biosfer karena nilai alam dan budaya yang sangat tinggi. Terletak di perbatasan antara Provinsi Nusa Tenggara Timur dan Nusa Tenggara Barat, di Kepulauan Sunda Kecil.

5. Museum Fossil Sangiran

Situs Sangiran terletak sekitar 15 km utara Solo, Jawa Tengah, dengan luas 5.600 hektar. Situs ini terkenal sejak 1930-an setelah ditemukannya fosil *Homo erectus* dan artefak batu (industri serpih Sangiran). Lapisan geologi Sangiran merekam evolusi manusia, fauna, dan budaya selama 2,4 juta tahun, termasuk hunian arkeologi sejak 1,2 juta tahun lalu. Dari situs ini ditemukan lebih dari 100 individu *Homo erectus* berusia 1,5–0,4 juta tahun yang menunjukkan proses evolusi manusia. Fosil fauna dan alat batu juga ditemukan dalam lapisan stratigrafi yang berkesinambungan, menjadikan Sangiran sebagai salah satu situs kunci untuk memahami sejarah evolusi manusia. Pada tahun 1996, UNESCO menetapkan Situs Sangiran sebagai Situs Warisan Dunia karena nilai pentingnya bagi penelitian evolusi manusia.

6. Taman Nasional Lorentz

Taman Nasional Lorentz terletak di Papua dengan luas 2,35 juta hektar, menjadikannya kawasan konservasi terbesar di Asia Tenggara. Kawasan ini

membentang dari Pegunungan Cordillera hingga Laut Arafura, mencakup Puncak Cartenz (4.884 m), puncak tertinggi di Asia Tenggara.

Ditetapkan sebagai taman nasional pada 1997, Lorentz memiliki keanekaragaman ekosistem luar biasa, mulai dari gunung bersalju, hutan pegunungan, hingga lahan basah dan pesisir. Lorentz juga menjadi satu dari sedikit wilayah tropis dengan gletser, memiliki fosil penting, tingkat endemisme tinggi, serta kekayaan hayati terbesar di kawasan ini. Pada tahun 1999, UNESCO menetapkan Taman Nasional Lorentz sebagai Situs Warisan Dunia karena nilai universalnya dalam keanekaragaman hayati dan geologi.

B. Warisan Budaya Tak Benda

Warisan Budaya Takbenda adalah berbagai praktik, representasi, ekspresi, pengetahuan, keterampilan, serta instrumen, obyek, artefak dan ruang-ruang budaya terkait dengannya bahwa masyarakat, kelompok dan, dalam beberapa kasus, perorangan merupakan bagian dari warisan budaya tersebut.

1. Keris

Keris adalah senjata tradisional khas Indonesia yang berbentuk belati dengan bilah asimetris. Selain sebagai senjata, keris juga dianggap memiliki kekuatan magis dan nilai spiritual. Keris sudah ada sejak abad ke-10 dan berasal dari Pulau Jawa sebelum menyebar ke berbagai daerah di Asia Tenggara.

Keris memiliki berbagai bentuk atau dhapur, serta nilai sejarah berdasarkan umur dan asal pembuatannya. Keris sering digunakan dalam upacara adat, sebagai pusaka keluarga, hiasan pakaian tradisional, dan simbol keberanian serta status sosial. Baik laki-laki maupun perempuan dapat mengenakan keris.

2. Pertunjukan Wayang

Wayang adalah seni pertunjukan tradisional dari Pulau Jawa, Indonesia, yang menggabungkan cerita, musik, dan boneka. Wayang sudah ada sejak lebih dari seribu tahun yang lalu dan berkembang di istana kerajaan serta di masyarakat pedesaan Jawa dan Bali. Ada dua jenis utama wayang, yaitu wayang kulit yang terbuat dari kulit dan dimainkan dengan bayangan di layar, serta wayang golek yang terbuat dari kayu dan berbentuk tiga dimensi. Pertunjukan wayang dimainkan oleh seorang dalang, yaitu orang

yang menggerakkan boneka sambil menceritakan kisahnya, diiringi musik gamelan dan nyanyian.

3. Batik

Batik adalah kain tradisional Indonesia yang dibuat dengan cara melukis pola menggunakan lilin panas, lalu diwarnai dengan pewarna alami. Setelah itu, lilin dihilangkan sehingga muncul motif indah di kain. Proses ini bisa diulang beberapa kali untuk menghasilkan banyak warna. Motif batik memiliki makna dan simbol khusus, seperti harapan untuk keberuntungan, kebahagiaan, atau keselamatan. Setiap daerah di Indonesia memiliki motif batik yang berbeda-beda, misalnya ada yang terinspirasi dari bunga, burung, atau bentuk alam. Batik diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2009. Oleh karena itu, kita perlu melestarikan batik sebagai kebanggaan dan identitas bangsa Indonesia (UNESCO, 2009).

4. Tari Saman

Tari Saman adalah tarian tradisional dari suku Gayo di Provinsi Aceh, Sumatra. Tarian ini biasanya dibawakan oleh anak laki-laki dan remaja putra yang duduk berbaris rapat sambil berlutut atau berjinjit. Mereka mengenakan pakaian hitam bersulam warna-warni yang melambangkan keindahan alam dan nilai-nilai luhur masyarakat Gayo.

Tari Saman biasanya ditampilkan untuk merayakan hari besar dan acara adat serta mempererat hubungan antar desa. Tari Saman diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2011 (UNESCO, 2011).

5. Tari Bali

Tari tradisional Bali adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang terkenal di dunia. Tari Bali dibagi menjadi tiga yaitu, Tari Wali, Bebali, dan Balih-balihan yang dibedakan berdasarkan fungsinya. Tari Wali bersifat sakral dan dipentaskan di tempat serta waktu tertentu dalam upacara agama; Tari Bebali adalah tarian semi-sakral yang melengkapi ritual dengan lakon dan skenario yang lebih kompleks; sedangkan Tari Balih-balihan adalah tarian sekuler yang ditujukan sebagai hiburan untuk khalayak ramai. Tari Bali tidak hanya membutuhkan keahlian gerak, tetapi juga kedisiplinan, kerendahan hati, dan energi spiritual agar penampilan terlihat hidup. Anak-anak Bali biasanya belajar menari sejak kecil agar bisa menjaga warisan budaya leluhur

mereka. Tari Bali diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2015 (UNESCO, 2015).

6. Angklung

Angklung adalah alat musik tradisional Indonesia yang terbuat dari bambu. Setiap angklung terdiri atas dua sampai empat tabung bambu yang digantung pada bingkai, dan akan berbunyi jika digoyangkan. Setiap angklung hanya menghasilkan satu nada, sehingga untuk memainkan lagu, beberapa orang harus bekerja sama.

Angklung sering dimainkan dalam upacara adat, seperti menanam padi, panen, dan upacara penting lainnya. Alat musik ini juga diajarkan di sekolah-sekolah karena dapat melatih kerja sama, disiplin, dan rasa tanggung jawab. Angklung diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2010. Oleh sebab itu, kita harus melestarikan angklung sebagai salah satu kebanggaan budaya Indonesia (UNESCO, 2010).

7. Noken

Noken adalah tas tradisional khas Papua dan Papua Barat yang dibuat dengan cara dianyam menggunakan serat kayu atau daun. Tas ini dibuat dengan tangan dan memiliki bentuk seperti jaring atau kantong anyaman. Noken digunakan oleh laki-laki dan perempuan untuk membawa hasil kebun, ikan, kayu bakar, bahkan bayi. Selain itu, Noken juga dipakai dalam upacara adat atau diberikan sebagai simbol perdamaian.

Proses pembuatan Noken sangat rumit. Serat dari kulit pohon dikeringkan, lalu dipintal menjadi tali kuat yang kemudian dianyam menjadi tas dengan berbagai pola dan ukuran. Pembuatan satu Noken membutuhkan ketelatenan dan keterampilan tinggi. Sayangnya, sekarang semakin sedikit orang yang membuat dan memakai Noken, karena banyak yang beralih ke tas pabrik dan mulai melupakan nilai budaya tradisionalnya. Noken diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2012 (UNESCO, 2012).

8. Kapal Pinisi

Pinisi adalah kapal layar tradisional asal Sulawesi Selatan yang terkenal sebagai hasil karya bangsa Indonesia. Kapal ini dibuat dengan teknik pembuatan perahu yang diwariskan secara turun-temurun oleh masyarakat di daerah Tana Beru, Bira, dan Batu Licin.

Pembuatan kapal Pinisi membutuhkan keahlian tinggi dan kerja sama banyak orang. Setiap bagian kapal dibuat dengan teliti oleh para pengrajin yang sudah berpengalaman. Kapal ini digunakan untuk berlayar, berdagang, dan mengangkut barang, serta menjadi simbol kebanggaan dan identitas masyarakat pesisir Sulawesi Selatan. Selain sebagai sumber mata pencaharian, pembuatan kapal Pinisi juga mencerminkan nilai gotong royong, kebersamaan, dan warisan budaya maritim Indonesia.

Seni pembuatan kapal Pinisi diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2017. Karena itu, kita perlu melestarikan tradisi pembuatan kapal Pinisi agar tetap dikenal sebagai warisan kebanggaan bangsa Indonesia (UNESCO, 2017).

9. Pencak Silat

Silat adalah seni bela diri tradisional yang berasal dari Kepulauan Melayu, termasuk Indonesia. Silat bukan hanya tentang pertarungan, tetapi juga mengajarkan kedisiplinan, kekuatan fisik, dan ketenangan batin. Gerakan dalam silat terinspirasi dari alam dan hewan, misalnya Silat Harimau yang meniru gerakan lincah dan kuat seperti harimau. Dalam latihan silat, para pesilat memakai pakaian tradisional Melayu dan diiringi alat musik khas, terutama saat ditampilkan dalam acara budaya. Dulu, silat dipelajari oleh para pendekar untuk melindungi diri dan menegakkan keadilan. Sekarang, silat juga diajarkan di banyak sanggar dan sekolah sebagai olahraga, seni pertunjukan, dan warisan budaya. Silat diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Takbenda Dunia pada tahun 2019. (UNESCO, 2019).

Lampiran 34. Lembar Kerja Peserta Didik

Lembar Kerja Peserta Didik

LKPD

IPAS KELAS VI



Kelompok:
Nama Anggota:

Petunjuk Kegiatan

1. Bacalah setiap perintah dengan teliti sebelum menjawab.
2. Amati dengan saksama isi museum virtual warisan budaya Indonesia.
3. Catat hasil pengamatan kelompokmu pada LKPD dengan rapi.
4. Diskusikan jawaban bersama teman sekelompok sebelum menuliskannya.
5. Pilih satu anggota untuk mempresentasikan hasil.
6. Kumpulkan LKPD kepada guru setelah semua kegiatan selesai.

Aktivitas I

Kegiatan Eksplorasi Museum Virtual Warisan Budaya Indonesia
Isilah tabel berikut dengan warisan budaya yang telah diamati pada Museum Virtual Warisan Budaya Indonesia.

No.	Nama Warisan Budaya	Jenis (Benda/ Tak Benda)	Keterangan (Nilai Budaya)

Aktivitas 2

Tuliskan hasil diskusi kelompok dalam menyelesaikan Quiz yang terdapat pada Museum Virtual warisan Budaya Indonesia.

1.	
2.	
3.	
4.	
5.	

Link Museum Virtual: <https://www.artsteps.com/view/687f6865871613004fd8415f>

Lampiran 35. Lembar Soal *Pretest* dan *Posttest*



SOAL TES KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA

Satuan Pendidikan	: Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	: IPAS
Kelas	: VI (Enam)
Bentuk Soal	: Pilihan Ganda Biasa
Jumlah Soal	: 20 Soal
Alokasi Waktu	: 90 menit

Petunjuk Umum:

1. Tuliskan identitasmu di bagian atas lembar jawaban!
2. Bacalah setiap soal dengan seksama!
3. Selama tes berlangsung, tidak diperkenankan untuk bertanya atau meminta jawaban soal kepada siapapun termasuk pengawas!
4. Semua jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang sudah disediakan!
5. Laporkan kepada pengawas apabila terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak, atau jumlah soal yang tidak sesuai!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan jawaban diserahkan kepada pengawas.

Petunjuk Khusus:

1. Berilah tanda silang (X) huruf A, B, C atau D pada jawaban yang benar di lembar jawaban yang telah disediakan!

*****SELAMAT MENGERJAKAN*****

1. Pertunjukan Wayang tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai kehidupan kepada penontonnya. Karakteristik pertunjukan wayang berdasarkan pernyataan tersebut adalah...
 - A. Pertunjukan wayang mengutamakan keindahan bentuk wayangnya
 - B. Pertunjukan wayang berfungsi sebagai alat pendidikan dan pembentuk karakter

- C. Pertunjukan wayang hanya berfungsi sebagai sarana untuk dipentaskan saat upacara adat tertentu
- D. Pertunjukan wayang sudah tidak dimainkan oleh generasi muda
2. Dalam pentas angklung di luar negeri, biasanya pemain berasal dari berbagai negara dan latar belakang budaya. Mereka belajar memainkan angklung bersama. Makna budaya dari fenomena ini adalah...
- A. Pentas angklung hanya menjadi ajang hiburan semata tanpa membawa pesan budaya yang lebih luas.
- B. Angklung memperlihatkan bahwa warisan budaya Indonesia dapat menjadi sarana memperkuat kerja sama lintas negara dan lintas budaya.
- C. Fenomena pentas angklung menunjukkan bahwa budaya lokal hanya bisa dikenal dalam lingkup masyarakat setempat.
- D. Keterlibatan banyak orang dari negara berbeda justru membuat angklung kehilangan identitas budaya asalnya dan menjadi budaya universal tanpa makna khusus.
3. Batik, angklung, dan wayang adalah warisan budaya tak benda yang diakui UNESCO. Kesamaan karakteristik dari ketiga budaya tersebut adalah...
- A. Berasal dari daerah yang sama
- B. Memiliki nilai budaya dan diwariskan turun-temurun
- C. Digunakan dalam upacara pernikahan
- D. Berfungsi sebagai alat perdagangan
4. Warisan budaya Indonesia dibagi menjadi dua jenis, yaitu warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda. Pernyataan berikut ini yang menunjukkan warisan budaya tak benda adalah...
- A. Candi Borobudur dan Museum Nasional, karena keduanya memiliki bentuk fisik yang nyata dan dapat dikunjungi oleh masyarakat.
- B. Tari Saman dan Wayang Kulit, karena keduanya diwariskan melalui tradisi pertunjukan, keterampilan, serta ekspresi seni yang tidak berwujud fisik.
- C. Rumah Adat Tongkonan dan Batik, karena keduanya berbentuk benda nyata yang dapat dilihat sekaligus menyimpan nilai budaya.

- D. Keris dan Naskah Kuno, karena keduanya merupakan benda pusaka yang memiliki nilai simbolis dan sejarah tinggi.
5. Perbedaan Candi Borobudur sebagai warisan budaya benda dan Tari Saman sebagai warisan budaya tak benda terletak pada...
- A. Candi Borobudur berasal dari masa kerajaan, sedangkan Tari Saman berasal dari masa kolonial.
 - B. Tari Saman hanya dimainkan dan dipertunjukkan di daerah tertentu, sedangkan Candi Borobudur bersifat nasional.
 - C. Candi Borobudur berupa bangunan fisik yang dapat dilihat dan disentuh, sedangkan Tari Saman merupakan ekspresi budaya diwariskan melalui gerakan dan pertunjukan.
 - D. Karena Candi Borobudur sudah tidak digunakan lagi, sedangkan Tari Saman masih ditampilkan dalam acara budaya.
6. Pasangan warisan budaya berikut menunjukkan perbandingan antara budaya benda dan budaya tak benda yang paling jelas adalah....
- A. Angklung yang merupakan budaya benda dan Tari Saman yang merupakan budaya tak benda
 - B. Noken yang merupakan budaya benda dan Batik yang merupakan budaya tak benda.
 - C. Batik yang merupakan budaya tak benda dan Candi Borobudur yang merupakan budaya benda.
 - D. Candi Borobudur yang merupakan budaya benda dan Candi Prambanan yang merupakan budaya tak benda.
7. Angklung dan batik sama-sama diakui UNESCO sebagai warisan budaya Indonesia. Manakah pernyataan yang tepat mengenai angklung dan batik?
- A. Angklung dan batik merupakan warisan budaya benda karena keduanya dapat disimpan dan dipamerkan dalam museum.
 - B. Angklung adalah warisan budaya tak benda karena mengeluarkan suara, sedangkan batik adalah warisan budaya benda karena berbentuk kain yang dapat digunakan.

- C. Angklung dan batik merupakan warisan budaya tak benda karena nilai budayanya terletak pada pengetahuan, keterampilan, dan proses pembuatannya yang diwariskan secara turun-temurun.
- D. Batik adalah warisan budaya benda karena berfungsi sebagai pakaian, sedangkan angklung merupakan warisan budaya tak benda karena hanya digunakan dalam pertunjukan seni.
8. Pencak silat merupakan warisan budaya tak benda yang telah diakui oleh UNESCO pada tahun 2019. Pencak silat diakui sebagai warisan budaya tak benda milik Indonesia karena.....
- A. Pencak silat digunakan sebagai alat bela diri modern di seluruh dunia dan dipertandingkan secara internasional.
- B. Pencak silat memiliki banyak aliran dan jurus khas yang berasal dari berbagai negara Asia Tenggara.
- C. Pencak silat merupakan seni bela diri tradisional yang diwariskan secara turun-temurun, mencerminkan nilai budaya, spiritual, serta identitas masyarakat Indonesia.
- D. Pencak silat sudah diajarkan secara resmi di sekolah-sekolah Indonesia sebagai mata pelajaran olahraga.
9. Tari Saman berasal dari Aceh dan biasanya dibawakan oleh banyak orang dengan pola gerakan yang serentak. Nilai utama yang dapat dipelajari dari tarian ini adalah...
- A. Keberanian dan semangat perlawanan terhadap penjajah.
- B. Kekompakan, kerja sama, dan kedisiplinan dalam kelompok.
- C. Kekuatan fisik dan kelincahan penari dalam menampilkan gerakan.
- D. Kesederhanaan dan keanggunan dalam berpakaian adat.
10. Candi Prambanan adalah kompleks candi Hindu yang dibangun pada abad ke-9 dan menjadi simbol kejayaan peradaban Jawa kuno. Relief di dinding candi menggambarkan kisah Ramayana. Nilai budaya yang terkandung dari Candi Prambanan adalah....
- A. Nilai rekreatif karena menjadi lokasi pertunjukan budaya seperti Sendratari Ramayana

- B. Nilai sejarah dan spiritualitas yang mencerminkan kebesaran peradaban serta kepercayaan masa lampau
 - C. Nilai komersial melalui pengelolaan wisata dan penjualan produk budaya di sekitar candi
 - D. Nilai estetika arsitektur yang menjadi inspirasi desain modern dan konten digital
11. Noken, tas tradisional Papua, digunakan tidak hanya untuk membawa barang tetapi juga memiliki makna sebagai lambang perdamaian dan keharmonisan masyarakat Papua. Nilai budaya yang terkandung dari penggunaan noken adalah...
- A. Nilai keindahan dan kepraktisan dalam kehidupan masyarakat
 - B. Nilai sosial dan simbolis yang mencerminkan filosofi hidup
 - C. Nilai ekonomi karena noken dijual sebagai cinderamata
 - D. Nilai sejarah karena noken digunakan sejak zaman nenek moyang
12. Pernyataan berikut yang menunjukkan nilai budaya yang tersirat dari warisan budaya angklung dan candi prambanan adalah....
- A. Keduanya menunjukkan bahwa Indonesia kaya akan sumber daya alam
 - B. Keduanya memperlihatkan nilai kebersamaan dan spiritual yang diwariskan secara turun-temurun
 - C. Keduanya digunakan hanya untuk acara pariwisata modern
 - D. Keduanya tidak lagi digunakan dalam kehidupan masyarakat
13. Di Bali, masyarakat masih mempertahankan Subak sebagai sistem pengairan sawah yang dikelola secara gotong royong. Subak tidak hanya mengatur aliran air, tetapi juga mengandung nilai sosial, budaya, dan spiritual yang diwariskan turun-temurun. UNESCO menetapkan sebagai warisan budaya dunia karena peranannya dalam menjaga harmoni manusia dengan alam.
- Unsur budaya utama dari sistem Subak adalah...
- A. Sistem pertanian yang menerapkan teknologi irigasi modern untuk peningkatan hasil panen.
 - B. Sistem pembagian air yang didasarkan pada kepemilikan lahan oleh keluarga bangsawan.

- C. Pola pengairan yang mengikuti musim tanam global dan didukung lembaga internasional.
- D. Sistem pengairan tradisional yang mencerminkan harmoni antara manusia, alam, dan spiritualitas melalui nilai Tri Hita Karana.
14. Kapal Pinisi telah ditetapkan sebagai warisan budaya tak benda oleh UNESCO. Kapal Pinisi dianggap sebagai warisan budaya yang penting karena...
- A. Karena kapal ini digunakan untuk pelayaran mewah yang menunjukkan kemajuan teknologi modern bangsa Indonesia.
- B. Karena Pinisi menjadi simbol kekuatan militer kerajaan-kerajaan besar di masa lampau yang menguasai laut.
- C. Karena kapal ini dibangun tanpa menggunakan unsur budaya lokal dan lebih mengandalkan rancangan Eropa.
- D. Karena Pinisi mencerminkan keahlian maritim, tradisi pembuatan kapal secara turun-temurun, dan nilai budaya masyarakat Bugis-Makassar
15. Perhatikan pernyataan berikut!
- Keris dari Jawa digunakan dalam upacara tradisional dan menyimpan makna spiritual.
- Pinisi dari Sulawesi Selatan dibuat secara turun-temurun dan digunakan untuk pelayaran.
- Apa perbedaan nilai budaya yang terkandung dalam kedua warisan budaya tersebut?
- A. Keris mewakili pertahanan diri, Pinisi sebagai alat ekspor
- B. Keris sebagai simbol status sosial, Pinisi sebagai simbol keterampilan maritim
- C. Keris digunakan untuk pertunjukan seni, Pinisi untuk pertanian
- D. Keris digunakan secara massal, Pinisi hanya untuk bangsawan
16. Perhatikan uraian berikut!
- 1) Motif Parang melambangkan semangat pantang menyerah.
 - 2) Motif Kawung mencerminkan kesucian dan pengendalian diri.
 - 3) Motif Mega Mendung menggambarkan kesabaran dan keteduhan.

Berdasarkan uraian tersebut, analisislah mengapa batik tidak hanya dipandang sebagai produk tekstil, tetapi juga sebagai simbol budaya!

- A. Karena batik menjadi identitas bangsa yang sarat makna filosofis dalam setiap motifnya.
- B. Karena batik dibuat dengan teknik tradisional menggunakan canting dan malam.
- C. Karena batik lebih banyak dipakai pada acara resmi daripada kegiatan sehari-hari.
- D. Karena batik menjadi komoditas dagang utama yang diminati masyarakat internasional.

17. Batik Indonesia telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia sejak 2009.

Batik bukan hanya sekadar kain, tetapi juga mengandung makna simbolik, filosofi, dan identitas bangsa. Namun, di era modern, banyak generasi muda lebih memilih pakaian bergaya barat dan hanya memakai batik saat upacara atau acara resmi. Jika hal ini terus berlanjut, batik bisa kehilangan makna budaya dan hanya dipandang sebagai pakaian biasa.

Berdasarkan pernyataan di atas, diperlukan adanya pelestarian batik khususnya pada generasi muda yang bertujuan untuk...

- A. Menjaga batik agar tetap menjadi identitas bangsa Indonesia yang diwariskan dan dikenal oleh generasi berikutnya.
- B. Membiasakan generasi muda hanya memakai batik ketika mengikuti acara resmi atau kegiatan tertentu di sekolah.
- C. Membuat batik dipandang lebih mewah dibandingkan dengan pakaian modern yang banyak digunakan saat ini.
- D. Menjadikan batik sebagai pakaian khusus orang dewasa sehingga anak-anak tidak perlu lagi mengenakannya

18. Perhatikan gambar berikut!



(Sumber: Kemendikbud)

Kapal tradisional asal Sulawesi Selatan ini telah diakui UNESCO sebagai warisan budaya dunia karena keunikan teknik pembuatannya. Namun, saat ini hanya sedikit nelayan muda yang berminat mempelajari keterampilan membuat kapal Pinisi. Jika tidak ada upaya pelestarian, keterampilan ini bisa hilang seiring berjalannya waktu.

Berikut yang merupakan paya pelestarian paling tepat adalah...

- A. Mengajarkan proses pembuatan kapal Pinisi secara langsung kepada generasi muda melalui sekolah kejuruan atau pelatihan khusus agar keterampilan tetap diwariskan.
 - B. Membiarkan pembuatan kapal Pinisi tetap dilakukan oleh pengrajin tua tanpa melibatkan generasi muda, karena dianggap sudah menjadi tradisi mereka sejak dahulu.
 - C. Menyimpan kapal Pinisi hanya sebagai koleksi budaya di museum agar bisa dilihat masyarakat, meskipun keterampilan membuatnya tidak lagi dipraktikkan.
 - D. Mengurangi perhatian terhadap Pinisi karena masyarakat lebih memilih menggunakan kapal modern, sehingga pembuatan Pinisi dianggap kurang diperlukan.
19. Seorang YouTuber terkenal membuat video tentang proses pembuatan alat musik tradisional Sasando dari Nusa Tenggara Timur. Dalam videonya, ia menunjukkan cara merangkai dawai, menjelaskan asal-usul Sasando, serta memperdengarkan suara indah yang dihasilkan. Video ini ditonton jutaan kali dan banyak anak muda menjadi lebih penasaran untuk mengenal Sasando sebagai bagian dari budaya Indonesia.

Dampak positif dari kegiatan tersebut terhadap pelestarian warisan budaya Indonesia adalah...

- A. Memberikan peluang bagi pembuat konten untuk memperoleh keuntungan tambahan dari banyaknya penonton yang menonton video tersebut.
- B. Menjadikan Sasando lebih dikenal luas sebagai hiburan, meskipun pemahaman tentang nilai budayanya bisa berbeda-beda.
- C. Membuka kesempatan bagi generasi muda untuk mengenal Sasando dengan cara yang menyenangkan sehingga mereka lebih menghargai budaya Indonesia.
- D. Mengubah penyajian Sasando menjadi bagian dari kegiatan bisnis pribadi yang lebih menekankan aspek ekonomi daripada budaya.

20. Sekolah mengadakan kegiatan ekstrakurikuler seni. Beberapa siswa memilih ikut workshop tari modern karena dianggap lebih seru, sebagian lainnya mengoleksi foto-foto wisata luar negeri dari internet, dan ada juga yang tertarik ikut lomba membuat motif batik tradisional daerah. Ada pula siswa yang lebih memilih membeli pakaian bermerek agar terlihat mengikuti tren.

Kegiatan yang paling mencerminkan pelestarian budaya Indonesia adalah...

- A. Mengikuti workshop tari modern untuk melatih kreativitas seni dengan gaya yang lebih sesuai dengan perkembangan zaman.
- B. Mengoleksi foto-foto wisata luar negeri untuk menambah pengetahuan mengenai tempat dan budaya dari berbagai negara.
- C. Mengikuti lomba membuat motif batik tradisional daerah sebagai sarana mengenal kekayaan budaya bangsa sekaligus melestarikannya
- D. Membeli pakaian bermerek yang sedang populer di kalangan remaja agar tetap tampil percaya diri dalam pergaulan.

KUNCI JAWABAN

Satuan Pendidikan : Sekolah Dasar
 Mata Pelajaran : IPAS
 Kelas : VI (Enam)
 Bentuk Soal : Pilihan Ganda Biasa
 Jumlah Soal : 20 Soal
 Alokasi Waktu : 90 menit

- | | |
|-------|-------|
| 1. B | 11. B |
| 2. C | 12. B |
| 3. B | 13. D |
| 4. B | 14. D |
| 5. C | 15. B |
| 6. C | 16. A |
| 7. C | 17. A |
| 8. C | 18. A |
| 9. B | 19. C |
| 10. B | 20. C |

Lampiran 36. Lembar Jawaban Hasil *Pretest*

**LEMBAR JAWABAN
PRE-TEST
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Nama : Nancy Gracia Kamlasi

No. Absen : 17

Kelas : 6/VI

Sekolah : SD NO 2 Sibangkaja

No	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

Lampiran 37. Lembar Jawaban Hasil *Posttest*

LEMBAR JAWABAN POST-TEST TAHUN AJARAN 2025/2026

Nama : Ni Made Sonia Putri

No. Absen : 24

Kelas : V1

Sekolah : SDN 02 Sibang Kelor

No	A	B	C	D
1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10.	A	B	C	D
11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13.	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15.	A	B	C	D
16.	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18.	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

Lampiran 38. Rekapitulasi Hasil *Pretest*

Responden	Nama Siswa	Butir soal																				Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Dea Annisa Fauzi	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	14	70
2	I Gusti Ayu Geisha Paramita	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	13	65
3	I Kadek Dicky Sugi Pranatha	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	14	70
4	I Kadek Putra Arimbawa	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	70
5	I Komang Pramadita Nugraha	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
6	I Made Abi Satya Syandana	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	13	65
7	I Made Bhakta Priya	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	12	60
8	I Made Dwi Mahardiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	15	75
9	I Made Raditya Sutresna	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	14	70
10	I Putu Adi Wina Pratama	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	10	50
11	I Putu Artha Juliantara	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	13	65
12	I Putu Gede Nanta Wiguna	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	60
13	I Putu Nanditya Pratama	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	70
14	Ida Bagus Gede Wira Amlapraja	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	10	50
15	Kadek Widya Iswari Dewi	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	11	55
16	Nathanael Azka Lodisadera	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	12	60
17	Nency Gracia Kamlasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	15	75
18	Ni Kadek Rina Dwitari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	18	90
19	Ni Kadek Srimartini	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	15	75
20	Ni Komang Trisna Cahyani	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	12	60
21	Ni Made Dwi Ambika Nathian Thari	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	85
22	Ni Made Galuh Kartika Putri	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	12	60
23	Ni Made Juniasari	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	12	60
24	Ni Made Sonia Putri	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18	90
25	Ni Nyoman Cahya Paramitha	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	14	70
26	Ni Putu Kirana Calista Putri	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	13	65
27	Ni Putu Risya Dewi	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	16	80
28	Putu Ayu Artha Vina Cynara	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80

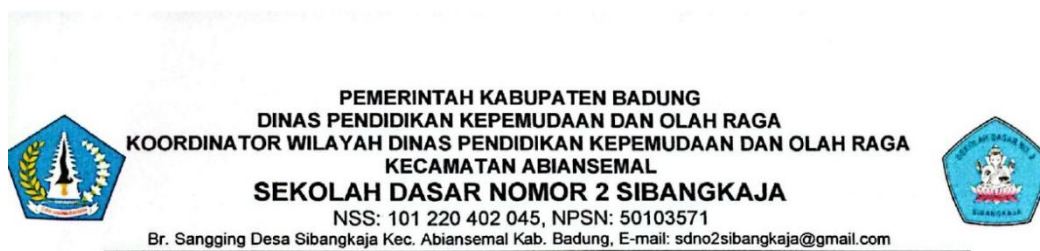
Rata-rata *pretest* = 68

Lampiran 39. Rekapitulasi Hasil *Posttest*

Responden	Nama Siswa	Butir soal																				Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
1	Dea Annisa Fauzi	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
2	I Gusti Ayu Geisha Paramita	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
3	I Kadek Dicky Sugi Pranatha	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	90
4	I Kadek Putra Arimbawa	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	15	75
5	I Komang Pramadita Nugraha	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85
6	I Made Abi Satya Syandana	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
7	I Made Bhakta Priya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	17	85
8	I Made Dwi Mahardiana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
9	I Made Raditya Sutresna	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	16	80
10	I Putu Adi Wina Pratama	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	15	75
11	I Putu Artha Juliantara	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	80
12	I Putu Gede Nanta Wiguna	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
13	I Putu Nanditya Pratama	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
14	Ida Bagus Gede Wira Amlapraja	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
15	Kadek Widya Iswari Dewi	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16	80
16	Nathanael Azka Lodisadera	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	85
17	Nency Gracia Kamlasi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	19	95
18	Ni Kadek Rina Dwitari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
19	Ni Kadek Srimartini	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	16	80
20	Ni Komang Trisna Cahyani	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	75
21	Ni Made Dwi Ambika Nathian Thari	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
22	Ni Made Galuh Kartika Putri	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16	80
23	Ni Made Juniasari	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	16	80
24	Ni Made Sonia Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
25	Ni Nyoman Cahya Paramitha	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	100
26	Ni Putu Kirana Calista Putri	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	80
27	Ni Putu Risya Dewi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	95
28	Putu Ayu Artha Vina Cynara	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	85

Rata-rata *posttest* = 85

Lampiran 40. Surat Keterangan Telah Melaksanakan *Pretest*



SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/150/SD2SBK/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 2 Sibangkaja, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha :

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih

NIM : 2211031014

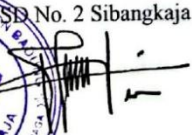
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Jurusan : Pendidikan Dasar

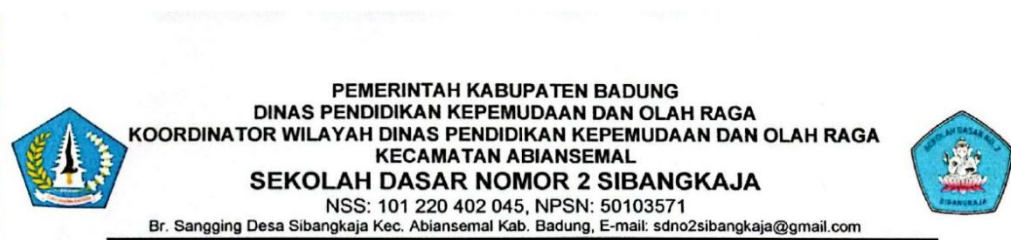
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

memang benar telah melaksanakan *pre-test* kepada kelas VI pada tanggal 11 November 2025 untuk kepentingan penelitian (pengumpulan data) di SD No. 2 Sibangkaja.

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

Sibangkaja, 13 Nopember 2025
Kepala SD No. 2 Sibangkaja

Ni Nyoman Suweni, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19671010 198804 2 004

Lampiran 41. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Posttest



SURAT KETERANGAN

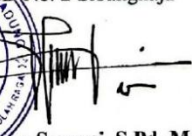
Nomor : 421.2/151/SD2SBK/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD No. 2 Sibangkaja, menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha :

Nama : Ni Luh Putu Berkah Widyasih
 NIM : 2211031014
 Fakultas : Ilmu Pendidikan
 Jurusan : Pendidikan Dasar
 Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

memang benar telah melaksanakan *post-test* kepada kelas VI pada tanggal 12 November 2025 untuk kepentingan penelitian (pengumpulan data) di SD No. 2 Sibangkaja.

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

Sibangkaja, 13 Nopember 2025
 Kepala SD No. 2 Sibangkaja

Ni Nyoman Suweni, S.Pd., M.Pd.
 NIP. 19671010 198804 2 004

Lampiran 42.Rekapitulasi Hasil Uji Normalitas *Shapiro wilk*

Lampiran 43. Rekapitulasi Hasil Uji Homogenitas

No	Pretest	$X - \bar{X}$	$(X - \bar{X})^2$	X^2	Posttest	$Y - \bar{Y}$	$(Y - \bar{Y})^2$	Y^2
1	70	1,25	1,56	4900,00	90	5,00	25,00	8100,00
2	65	-3,75	14,06	4225,00	80	-5,00	25,00	6400,00
3	70	1,25	1,56	4900,00	90	5,00	25,00	8100,00
4	70	1,25	1,56	4900,00	75	-10,00	100,00	5625,00
5	80	11,25	126,56	6400,00	85	0,00	0,00	7225,00
6	65	-3,75	14,06	4225,00	85	0,00	0,00	7225,00
7	60	-8,75	76,56	3600,00	85	0,00	0,00	7225,00
8	75	6,25	39,06	5625,00	95	10,00	100,00	9025,00
9	70	1,25	1,56	4900,00	80	-5,00	25,00	6400,00
10	50	-18,75	351,56	2500,00	75	-10,00	100,00	5625,00
11	65	-3,75	14,06	4225,00	80	-5,00	25,00	6400,00
12	60	-8,75	76,56	3600,00	80	-5,00	25,00	6400,00
13	70	1,25	1,56	4900,00	80	-5,00	25,00	6400,00
14	50	-18,75	351,56	2500,00	70	-15,00	225,00	4900,00
15	55	-13,75	189,06	3025,00	80	-5,00	25,00	6400,00
16	60	-8,75	76,56	3600,00	85	0,00	0,00	7225,00
17	75	6,25	39,06	5625,00	95	10,00	100,00	9025,00
18	90	21,25	451,56	8100,00	100	15,00	225,00	10000,00
19	75	6,25	39,06	5625,00	80	-5,00	25,00	6400,00
20	60	-8,75	76,56	3600,00	75	-10,00	100,00	5625,00
21	85	16,25	264,06	7225,00	95	10,00	100,00	9025,00
22	60	-8,75	76,56	3600,00	80	-5,00	25,00	6400,00
23	60	-8,75	76,56	3600,00	80	-5,00	25,00	6400,00
24	90	21,25	451,56	8100,00	100	15,00	225,00	10000,00
25	70	1,25	1,56	4900,00	100	15,00	225,00	10000,00
26	65	-3,75	14,06	4225,00	80	-5,00	25,00	6400,00
27	80	11,25	126,56	6400,00	95	10,00	100,00	9025,00
28	80	11,25	126,56	6400,00	85	0,00	0,00	7225,00
Total	1925	0,00	3081,25	135425	2380	0	1900	204200
Rata-Rata Pre-Test					68,75			
Rata-Rata Post-Test					85,00			
Varian Pre test					114,12			
Varian Post test					70,37			
F HITUNG					1,85			
F-TABEL					4,21			
KEPUTUSAN (F TABEL > F HITUNG)					HOMOGEN			
KEPUTUSAN (F TABEL < F HITUNG)					HETEROGEN			
KEPUTUSAN (4,21 > 1,85)					HOMOGEN			

Lampiran 44. Rekapitulasi Hasil Uji Paired sample T-test

No	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	$X_1 - X_2$	$\bar{D}$	$(X_1 - X_2) - \bar{D}$	$((X_1 - X_2) - \bar{D})^2$
1	70	90	20	16,25	3,750	14,063
2	65	80	15		-1,250	1,563
3	70	90	20		3,750	14,063
4	70	75	5		-11,250	126,563
5	80	85	5		-11,250	126,563
6	65	85	20		3,750	14,063
7	60	85	25		8,750	76,563
8	75	95	20		3,750	14,063
9	70	80	10		-6,250	39,063
10	50	75	25		8,750	76,563
11	65	80	15		-1,250	1,563
12	60	80	20		3,750	14,063
13	70	80	10		-6,250	39,063
14	50	70	20		3,750	14,063
15	55	80	25		8,750	76,562
16	60	85	25		8,750	76,563
17	75	95	20		3,750	14,063
18	90	100	10		-6,250	39,063
19	75	80	5		-11,250	126,563
20	60	75	15		-1,250	1,563
21	85	95	10		-6,250	39,063
22	60	80	20		3,750	14,063
23	60	80	20		3,750	14,063
24	90	100	10		-6,250	39,063
25	70	100	30		13,750	189,063
26	65	80	15		-1,250	1,563
27	80	95	15		-1,250	1,563
28	80	85	5		-11,250	126,563
$\sum X_1 - X_2$			455			1331,250
$\sqrt{n}$			5,291502622			
Varian (SD^2)			49,30555556			
SD			7,021791478			
t_{hitung}			12,2457236			
t_{tabel}			2,052			

T-Test**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum menggunakan Museum Virtual	68.7500	28	10.68271	2.01884
	Setelah menggunakan Museum Virtual	85.0000	28	8.38870	1.58532

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum menggunakan Museum Virtual & Setelah menggunakan Museum Virtual	28	.754	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Sebelum menggunakan Museum Virtual - Setelah menggunakan Museum Virtual	-16.25000	7.02179	1.32699	-18.97277	-13.52723	-12.246	27	.000



Lampiran 45. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 1.
Penyerahan Surat Observasi dan Ijin
Penelitian Kepada Kepala Sekolah SD
No. 2 Sibangkaja



Gambar 1.
Wawancara Bersama wali Kelas VI SD
No 2 Sibangkaja



Gambar 3.
Uji Validitas Instrumen Penilaian Media

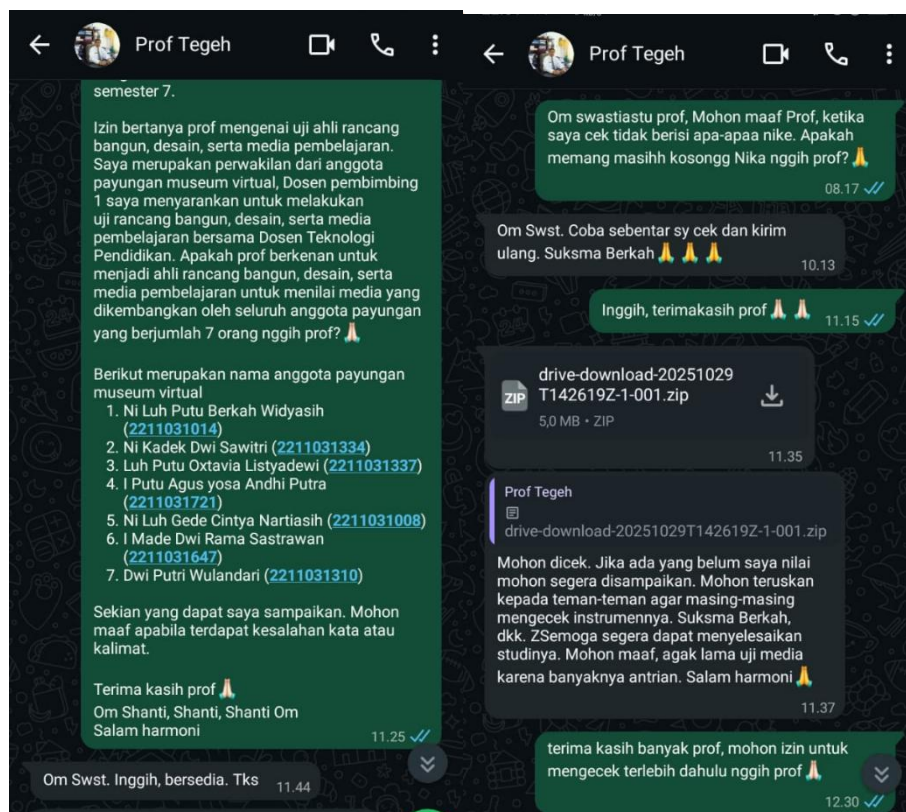


Gambar 4.
Uji Validitas Instrumen Uji Efektivitas



Gambar 5.

Validasi Ahli Isi/Materi Pembelajaran



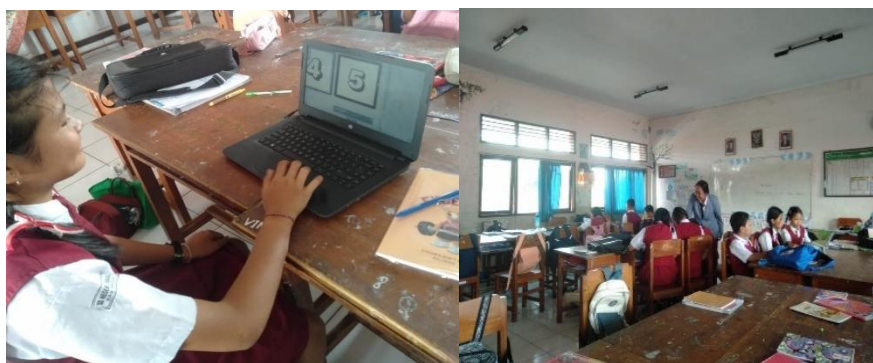
Gambar 6.

Validasi Ahli Rancang Bangun, Desain dan Media Pembelajaran



Gambar 7.

Uji Coba Instrumen



Gambar 8.

Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil



Gambar 9.

Pelaksanaan *Pretest*



Gambar 10.

Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Museum Virtual

Gambar 11. Pelaksanaan *Posttest*