





**LAMPIRAN-LAMPIRAN**



## Lampiran 1. Surat Izin Observasi dan Pengumpulan Data Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</b> <b>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</b>	
	Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman : <a href="https://fip.undiksha.ac.id">https://fip.undiksha.ac.id</a> Surel : <a href="mailto:fip@undiksha.ac.id">fip@undiksha.ac.id</a>	
Nomor	: 2885/UN48.10.6/LT/2024	Singaraja, 11 Maret 2025
Lampiran	: -	
Hal	: Observasi Awal	
<p>Yth. Kepala Sekolah SDN 1 Sumita di tempat</p> <p>Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Proposal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi yang Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.</p> <p>Nama : I Kadek Suhita Budi Karana NIM : 2211031147 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p>Demikian surat ini disampaikan atas kesediaan dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.</p>		
<p>-</p> <p>Ketua Jurusan</p>  <p>Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. NIP. 198408202012121004</p>		
 <a href="http://fip.undiksha.ac.id">http://fip.undiksha.ac.id</a>  Fakultas Ilmu Pendidikan  fipundiksha  FIP Undiksha  0877 8811 6905		



**Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Instrumen**

**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR**  
**DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUMITA**  
Alamat : BR. MULUNG, DESA SUMITA, GIANYAR, TELP. 0361-954349

---

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 421.2 / 113 / SD/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sumita, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: I Kadek Suhita Budi Karana
NIM	: 2211031147
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Memang benar bahwa mahasiswa tersebut telah melakukan uji coba instrumen di kelas VI SD N 1 Sumita, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar, untuk kepentingan skripsi. Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 19 Desember 2025  
Kepala SD Negeri 1 Sumita



I Wayan Kartika, S.Pd.SD  
NIP. 19771204 2005011 009

## Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Pengumpulan Data



**PEMERINTAH KABUPATEN GIANYAR  
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN GIANYAR  
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SUMITA**

Alamat : BR. MULUNG, DESA SUMITA, GIANYAR, TELP. 0361-954349

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2 / 001 / SD/2026

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri 1 Sumita, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: I Kadek Suhita Budi Karana
NIM	: 2211031147
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Memang benar bahwa mahasiswa tersebut melakukan pengumpulan data di kelas V SD N 1 Sumita, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar dalam rangka untuk kepentingan skripsi

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya, untuk dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Gianyar, 10 Januari 2026

Kepala SD Negeri 1 Sumita

I Wayan Kartika, S.Pd.SD

NIP. 19771204 2005011 009

## Lampiran 5. Hasil Wawancara

### HASIL WAWANCARA

Nama Sekolah : SD Negeri 1 Sumita

Nama Guru : Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd.

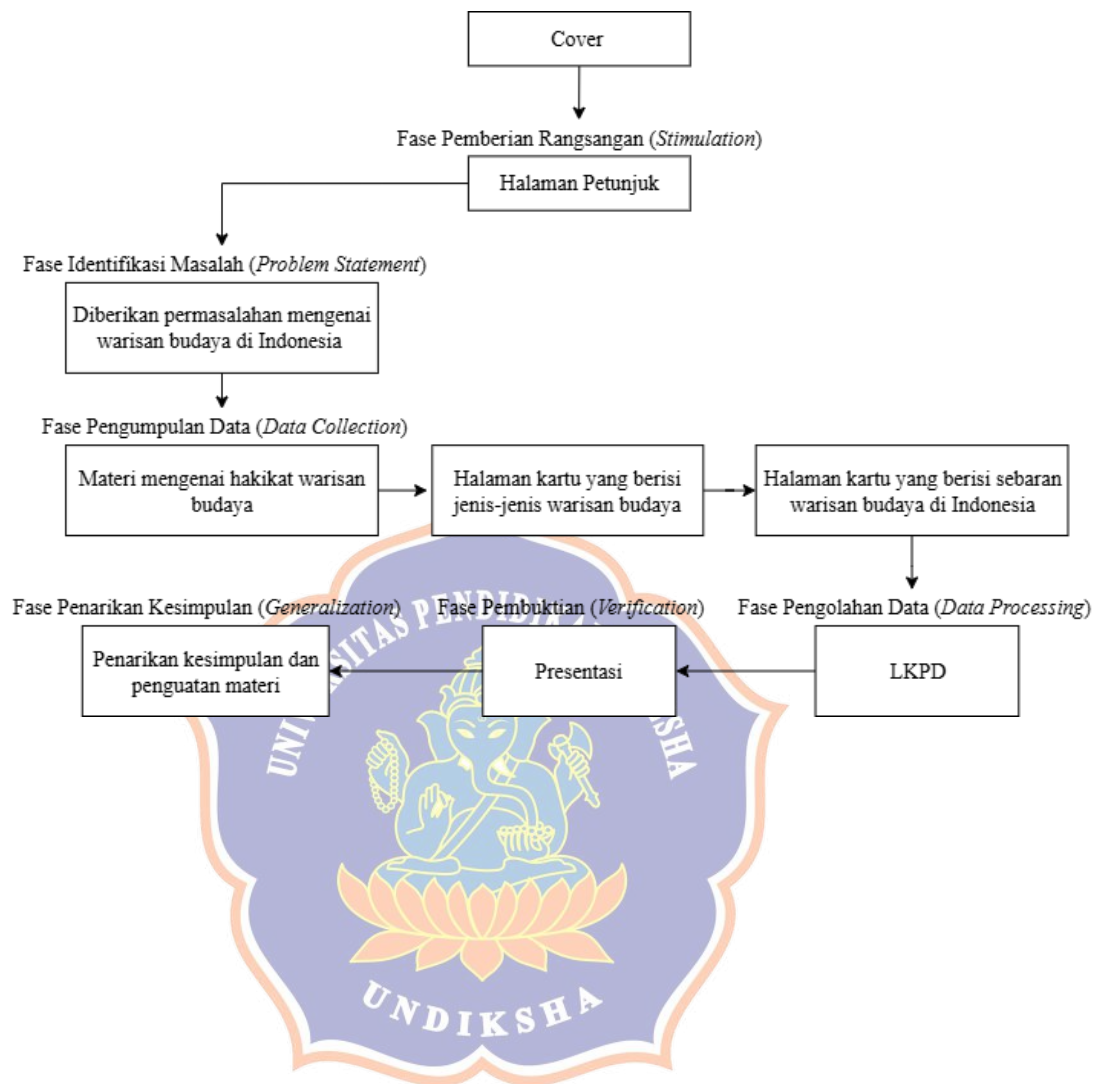
Guru Kelas : V

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Metode pembelajaran apa yang Ibu gunakan dalam menyampaikan materi teori pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)?	Metode pembelajaran yang digunakan antara lain adalah ceramah dan diskusi kelompok yang diterapkan secara bergantian sesuai kebutuhan materi
2	Apa saja kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran berlangsung?	Salah satu kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah ketiadaan stop kontak di ruang kelas, yang mengakibatkan proyektor tidak dapat digunakan. Jika ingin menggunakan proyektor harus pindah ke kelas 3.
3	Apakah dalam proses pembelajaran ibu menggunakan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan materi?	Media konvensional serta metode pembelajaran kreatif yang tidak bergantung pada perangkat digital, seperti pembuatan peta konsep (mind mapping) dan sesekali poster, digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan pembelajaran.
4	Apakah media yang ibu gunakan cukup efektif dalam proses pembelajaran?	Cukup efektif, peserta didik cukup tertarik terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.
5	Apakah dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sudah tersedia media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk digital?	Tidak ada, karena kita kekurangan fasilitas.
6	Materi apa saja yang dipelajari di kelas V dari semester 1 sampai 2?	BAB I Melihat karena Cahaya, Mendengar karena Bunyi BAB II Harmoni dalam Ekosistem. BAB III Magnet, Listrik, dan Teknologi untuk Kehidupan BAB IV Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita BAB V Bagaimana Kita Hidup dan Bertumbuh BAB VI Indonesiaku Kaya Raya BAB VII Daerahku Kebanggaanku BAB VIII Bumiku Sayang, Bumiku Malang

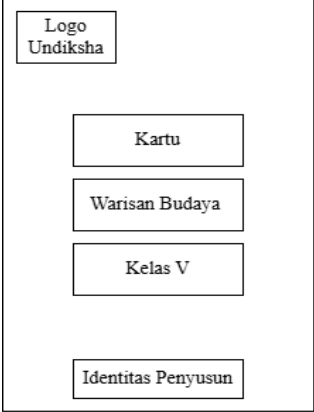
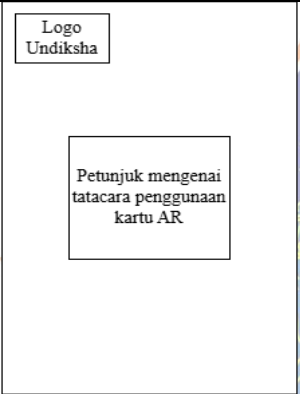
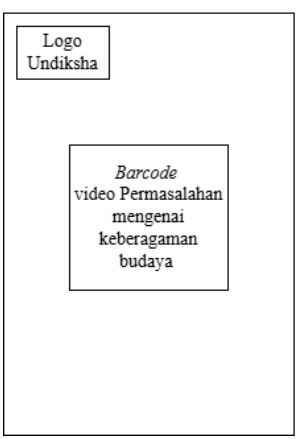
7	Apakah setiap akhir pembelajaran ibu sering memberikan kuis/tugas?	Pemberian tugas jarang dilakukan karena sebagian besar peserta didik dapat menyelesaikannya secara langsung di sekolah.
8	Bagaimana hasil belajar peserta didik selama ini?	Tidak semua diatas rata-rata, ada juga yang dibawah rata-rata yang telah ditetapkan.
9	Kurikulum apa yang diterapkan kepada peserta didik kelas V?	Untuk saat ini pembelajaran di kelas V sudah menggunakan Kurikulum Merdeka.



### Lampiran 6. *Flowchart Media Kartu Augmented Reality*



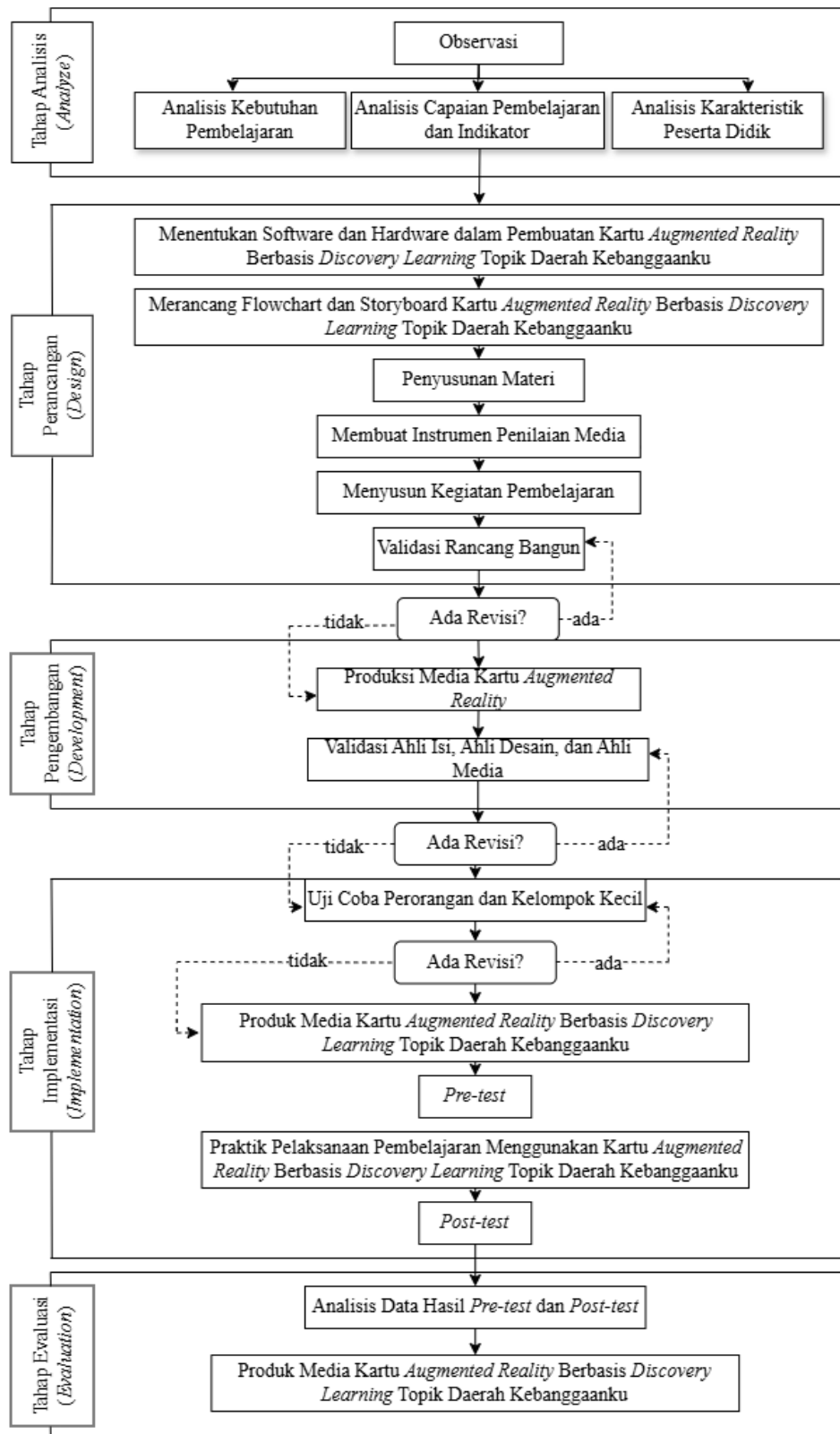
**Lampiran 7. Storyboard Media Kartu Augmented Reality**

No	Tampilan	Keterangan
1		<p>Pada tampilan awal terdapat judul materi, kelas dan identitas pengembang. Pada produk serta terdapat logo Tut Wuri Handayani, Kampus Merdeka dan Undiksha.</p>
2		<p>Fase 1 Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)            Pada tampilan berikutnya disajikan informasi mengenai panduan penggunaan media kartu <i>augmented reality</i> secara sistematis sebagai latihan awal, disertai dengan penempatan logo resmi Universitas Pendidikan Ganesha.</p>
3		<p>Fase 2 Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>). Menampilkan video yang berisi situasi tentang keberagaman budaya. Siswa mengamati video dan menjawab pertanyaan pemicu seperti “Mengapa setiap daerah memiliki budaya yang berbeda?”. Pada bagian atas berisi logo Undiksha. Menampilkan video singkat yang memperlihatkan beberapa daerah di Indonesia (misalnya Bali, Jawa, Papua) dengan contoh budaya seperti pakaian adat, tarian, dan rumah adat untuk memunculkan permasalahan keberagaman budaya.</p>

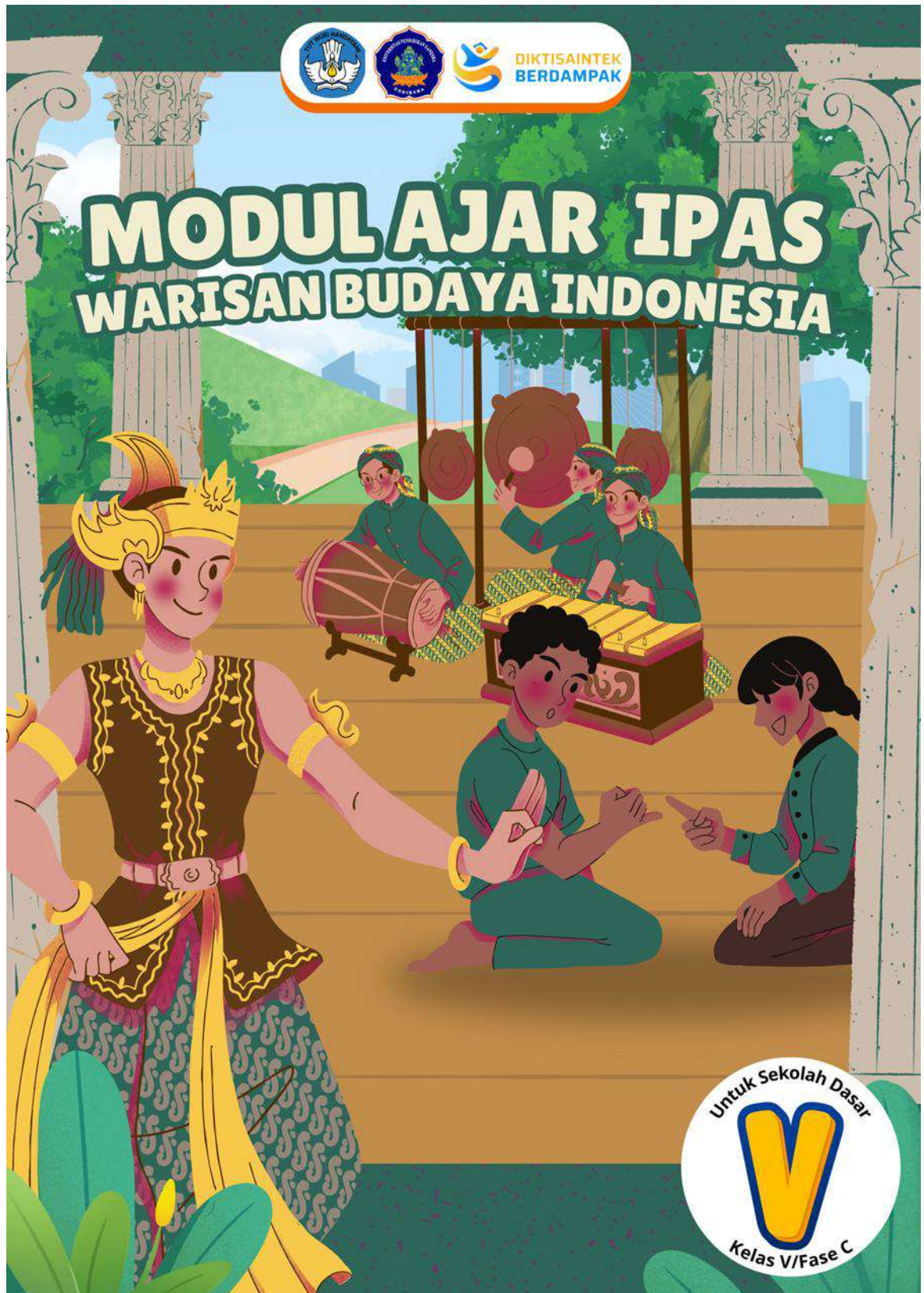
4		<p>Fase 3 Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)</p> <p>Pada tampilan ini yaitu tampilan produk yang berisi paparan materi mengenai jenis-jenis warisan budaya benda dan tak benda. Pada bagian atas produk terdapat logo Undiksha.</p>
5		<p>Lanjutan Fase 3 Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)</p> <p>Pada tampilan ini berisi warisan budaya di Indonesia. Pada bagian atas berisi ilustrasi gambar sesuai nama daerah yang berada pada bagian bawah. Pada bagian bawah terdapat nama rumah adat, senjata adat, tari daerah dan pakaian adat. Seluruh kartu akan dapat di scan pada barcode AR yang ada di bagian atas.</p>

6	<div data-bbox="483 241 791 678" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div data-bbox="499 253 595 309" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Logo Undiksha</div> <div data-bbox="499 331 775 387" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Kalimat Perintah mencatat hasil pengamatan</div> <div data-bbox="499 398 775 678" style="border: 1px solid black; height: 125px;"></div> </div>	<p>Fase 4 Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)</p> <p>Pada tampilan ini berisi tabel atau area kosong untuk mencatat hasil pengamatan siswa. Siswa menuliskan hasil temuan dari kartu AR ke dalam lembar kerja atau tabel pengelompokan. contoh: (rumah adat → benda, tarian → tak benda)</p>
7	<div data-bbox="483 701 791 1126" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div data-bbox="499 712 595 768" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Logo Undiksha</div> <div data-bbox="499 813 775 1025" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Kalimat perintah untuk mencocokkan hasil presentasi jenis budaya yang telah dibuat dengan hasil pengamatan.</p> </div> </div>	<p>Fase 5 Pembuktian (<i>Verification</i>)</p> <p>Berisi perintah mencocokkan kartu dengan jenis budaya atau daerah asalnya. Siswa memverifikasi hasil diskusi dengan melakukan presentasi.</p>
8	<div data-bbox="483 1149 791 1556" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <div data-bbox="499 1160 595 1216" style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Logo Undiksha</div> <div data-bbox="555 1283 722 1417" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 20px;"> <p>Kalimat motivasi dan ajakan untuk melestarikan budaya</p> </div> </div>	<p>Fase 6 Menarik Kesimpulan (<i>Generalization</i>)</p> <p>Berisi kalimat motivasi dan ajakan untuk melestarikan budaya Indonesia. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan bahwa Indonesia memiliki beragam budaya yang harus dijaga dan dilestarikan.</p>

Lampiran 8. Diagram Alir Media Kartu *Augmented Reality*



Lampiran 9. Modul Ajar



**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA  
IPAS KELAS V**

**INFORMASI UMUM**

**A. IDENTITAS MODUL**

Penyusun	:	I Kadek Suhita Budi Karana
Instansi	:	SD Negeri 1 Sumita
Tahun Penyusunan	:	Tahun 2025/2026
Jenjang Sekolah	:	Sekolah Dasar
Mata Pelajaran	:	IPAS
Fase / Kelas	:	C/V (Lima)
Topik	:	Daerah Kebanggaanku
Subtopik	:	Seperti Apakah Budaya Daerahku?
Alokasi Waktu	:	Pertemuan Ke-1 (2 x 35 Menit)

**B. KOMPETENSI AWAL**

- a. Peserta didik mampu mengamati dan mengenali keberagaman warisan budaya Indonesia (rumah adat, tarian adat, dan pakaian adat) melalui media Kartu AR sebagai bagian dari kekayaan budaya bangsa.
- b. Peserta didik memiliki pengalaman mengumpulkan informasi dari hasil pengamatan visual (gambar/objek AR) serta mengungkapkan hasil temuannya secara lisan dan tertulis sederhana sesuai proses Discovery Learning.

**C. PROFIL PELAJAR PANCASILA**

- a. Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia,
- b. Berkebhinekaan global,
- c. Bernalar kritis,
- d. Bergotong royong,
- e. Kreatif.

**D. SARANA DAN PRASARANA**

- a. Media Pembelajaran:
  - a) Kartu *Augmented Reality*
  - b) *Handphone*
- b. Sumber Belajar: Buku Ipas Kelas V dan Bahan Ajar Warisan Budaya
- c. Alat Pembelajaran:
  - a) Papan tulis,
  - b) spidol,
  - c) Buku Tulis,
  - d) Pulpen,

e) LKPD		
<b>E. TARGET PESERTA DIDIK</b>		
Peserta didik reguler/tipikal		
<b>F. JUMLAH PESERTA DIDIK</b>		
15 Peserta didik		
<b>G. MODEL PEMBELAJARAN</b>		
a. Pendekatan : <i>SAINTIFIK-TPACK</i>		
b. Model : Model <i>Discovery Learning</i>		
c. Metode Diskusi : Ceramah, Tanya Jawab, Unjuk Kerja, dan Diskusi.		
<b>KOMPONEN INTI</b>		
<b>A. CAPAIAN PEMBELAJARAN</b>		
<p>Dengan penuh kesadaran, peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menilai berbagai warisan budaya di setiap wilayah Indonesia melalui pemanfaatan media inovatif seperti kartu <i>augmented reality</i>, serta menunjukkan sikap apresiatif terhadap kekayaan budaya bangsa dengan menerapkan nilai, makna, dan fungsi budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung pelestarian budaya secara berkelanjutan.</p>		
<b>B. TUJUAN PEMBELAJARAN</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Melalui diskusi, siswa dapat menghubungkan mengenai warisan budaya di setiap wilayah Indonesia dengan percaya diri (A4/Sikap)</li> <li>2) Melalui Augmental Reality, siswa dapat menganalisis jenis-jenis warisan budaya benda dan tak benda beserta ciri khas budaya pada setiap wilayah di Indonesia dengan benar (C4/Pengetahuan)</li> <li>3) Melalui diskusi, siswa dapat menilai peran budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar (C5/Pengetahuan)</li> <li>4) Melalui diskusi, siswa dapat menilai efektivitas peran masyarakat dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya daerah dengan benar (C5/Pengetahuan)</li> <li>5) Melalui penugasan, siswa dapat merumuskan beberapa kesimpulan mengenai warisan budaya Indonesia dengan terampil (P4/Keterampilan)</li> </ol>		
<b>C. MATERI AJAR</b>		
Materi Reguler	Materi Remedial	Materi Pengayaan
1) Pengertian warisan budaya	1) Pengertian warisan budaya	Dampak globalisasi terhadap warisan budaya Indonesia
2) Warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda	2) Warisan budaya benda dan warisan budaya tak benda	
3) Jenis-jenis rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional,	3) Jenis-jenis rumah adat, pakaian adat, senjata tradisional,	

makanan tradisional dan tarian tradisional	makanan tradisional dan tarian tradisional	
4) Cara melestarikan warisan budaya Indonesia	4) Cara melestarikan warisan budaya Indonesia	

#### D. PEMAHAMAN BERMAKNA

“Dengan memahami warisan budaya Indonesia, saya dapat menghargai keberagaman, menjaga budaya daerah, dan bersikap bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia.”

#### E. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah budaya ini benda atau tak benda?
- Apa nilai atau makna yang terkandung di dalam budaya tersebut?
- Mengapa warisan budaya bisa punah?
- Siapa yang bertanggung jawab melestarikannya?
- Apa peran pelajar dalam menjaga budaya?

#### F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN
<b>Pendahuluan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa</li> <li>Siswa bersama guru bersama menyanyikan lagu nasional “Halo-halo Bandung”</li> <li>Guru menampilkan kutipan “bangsa yang besar adalah bangsa yang menghargai budayanya”</li> <li>Siswa diajak melakukan permainan singkat yakni guru menyebut nama daerah kemudian siswa spontan menyebutkan hal yang dipikirkan tentang daerah tersebut</li> <li>Apersepsi “Siapa disini yang pernah menyaksikan pertunjukkan budaya secara langsung?”</li> <li>Beberapa siswa berbagi pengalaman secara langsung</li> <li>Guru menghubungkan dengan topik warisan budaya Indonesia</li> <li>Guru menjelaskan bahwa hari ini siswa akan belajar warisan budaya Indonesia dengan teknologi AR.</li> </ol>
<b>Inti</b>	<p><b>TAHAP 1. STIMULATION</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru menampilkan cover dan halaman petunjuk penggunaan kartu Augmented Reality (AR).</li> <li>Guru membagikan kartu AR warisan budaya ke setiap kelompok.</li> <li>Siswa memindai kartu dengan gadget, muncul visual 3D budaya (misalnya: Budaya Aceh: Rumah adat, Pakaian adat dan Tarian)</li> <li>Guru memancing rasa ingin tahu dengan pertanyaan: <ol style="list-style-type: none"> <li>Apakah budaya ini benda atau tak benda?</li> <li>Apa nilai atau makna yang terkandung di dalam budaya tersebut?</li> </ol> </li> </ol> <p><b>TAHAP 2. PROBLEM STATEMENT</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Guru memberikan permasalahan mengenai warisan budaya berupa</li> </ol>

	<p>video yang ditampilkan pada layar</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Guru memberikan tanya jawab kepada siswa yang muncul terkait keberagaman dan pelestarian budaya Indonesia       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Mengapa warisan budaya bisa punah?</li> <li>b) Siapa yang bertanggung jawab melestarikannya?</li> <li>c) Apa peran pelajar dalam menjaga budaya?</li> </ol> </li> <li>3. Kelompok menuliskan minimal 3 pertanyaan kunci di buku contoh:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Bagaimana membedakan warisan budaya benda dan tak benda?</li> <li>b) Apa peran budaya ini dalam kehidupan sehari-hari?</li> <li>c) Apa ancaman terhadap kelestarian budaya ini di era globalisasi?</li> </ol> </li> </ol> <p><b>TAHAP 3. DATA COLLECTION</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberikan bahan ajar mengenai warisan budaya Indonesia sebagai sumber belajar siswa</li> <li>2. Siswa bekerja dalam kelompok kecil (4–5 orang)</li> <li>3. Setiap kelompok mendapat kartu AR berisi budaya berbeda.</li> <li>4. Masing-masing anggota memindai kartu → muncul objek 3D.</li> <li>5. Mereka mencatat informasi ke LKPD:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Nama Budaya</li> <li>b) Daerah Asal</li> <li>c) Kategori (benda/tak benda)</li> <li>d) Fungsi</li> <li>e) Ciri khas</li> </ol> </li> <li>6. Guru berperan sebagai fasilitator dengan berkeliling memberikan arahan</li> </ol> <p><b>TAHAP 4. DATA PROCESSING</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelompok menyusun data yang sudah mereka dapatkan menjadi tabel klasifikasi di LKPD</li> <li>2. Untuk memperkuat pemahaman, guru melaksanakan kegiatan penguatan melalui permainan “Tebak Budaya”, dengan langkah sebagai berikut:       <ol style="list-style-type: none"> <li>a) Satu kelompok menampilkan kartu AR tanpa menyebut namanya.</li> <li>b) Kelompok lain menebak nama budaya dan daerah asalnya.</li> <li>c) Guru memberi poin tambahan untuk jawaban benar.</li> </ol> </li> </ol> <p><b>TAHAP 5. VERIFICATION</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Setiap kelompok mempresentasikan budaya yang telah mereka analisis.</li> <li>2. Setiap kelompok menjelaskan kategori, ciri khas, peran, dan tantangan kelestariannya.</li> <li>3. Kelompok lain boleh mengajukan pertanyaan/tanggapan.</li> <li>4. Guru meluruskan jika ada kesalahan.</li> </ol>
--	--

	<p><b>TAHAP 6. GENERALIZATION</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran mengenai jenis-jenis warisan budaya Indonesia, makna, serta pentingnya pelestarian budaya.</li> <li>2. Siswa mengerjakan refleksi individu pada LKPD untuk menguatkan pemahaman dan menumbuhkan sikap bangga terhadap budaya daerah Indonesia.</li> </ol>
<b>Penutup</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik yang sudah di depan kelas di minta untuk menyimpulkan pembelajaran hari ini.</li> <li>2. Guru meluruskan kesimpulan yang sudah disampaikan oleh peserta didik di depan kelas.</li> <li>3. Peserta didik bersama guru melaksanakan refleksi atas apa yang sudah di pelajari.</li> <li>4. Guru membimbing peserta didik untuk melakukan kegiatan berdoa untuk menutup kegiatan pembelajaran (Religius)</li> <li>5. Guru mengakhiri pembelajaran dengan memberikan pesan kepada peserta didik untuk tetap menjaga kesehatan.</li> </ol>

Mengetahui,  
Wali Kelas V

Gianyar, .....2025

Mahasiswa

Ni Komang Damayanti Devi Dasi  
NIP.

I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM 2211031147

Kepala SD Negeri 1 Sumita

Nama Kepala Sekolah  
NIP.

## G. REFLEKSI

### TABEL REFLEKSI UNTUK PESERTA DIDIK

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
2	Apa yang kalian lakukan untuk dapat lebih memahami materi ini?	

3	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
4	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	
5	Jika kalian diminta memberikan bintang dari 1 sampai 5, berapa bintang yang akan kalian berikan pada usaha yang kalian lakukan untuk memahami materi ini?	

**TABEL REFLEKSI UNTUK GURU**

NO	PERTANYAAN	JAWABAN
1	Apakah 100 % peserta didik mencapai tujuan pembelajaran? Jika tidak, berapa persen kira-kira peserta didik yang mencapai pembelajaran?	
2	Apa kesulitan yang dialami peserta didik sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran? Apa yang akan anda lakukan untuk membantu peserta didik?	
3	Apakah terdapat peserta didik yang tidak fokus? Bagaimana cara guru agar mereka bisa fokus pada kegiatan berikutnya?	

## **PENILAIAN**

### 1. Teknik Penilaian

#### a. Teknik Penilaian Sikap

Penilaian sikap dalam pembelajaran ini menggunakan teknik observasi. Teknik observasi yang dicatat langsung oleh guru selama proses pembelajaran.

#### b. Teknik Penilaian Pengetahuan

Penilaian pengetahuan dalam pembelajaran ini meliputi tes tertulis berupa tes objektif pilihan ganda sebanyak 10 butir soal.

#### c. Teknik Penilaian Keterampilan

Penilaian keterampilan dalam pembelajaran ini meliputi penilaian penyelesaian LKPD dan kuis berkelompok

### 1. Instrumen Penilaian Sikap

#### a. Instrumen Penilaian Sikap Spiritual

#### 1) Format Lembar Observasi

No.	Banyak Indikator yang Terpenuhi	Total Skor	Nilai
-----	---------------------------------	------------	-------

	Nama Peserta Didik	Ketaatan Beribadah			Toleransi dalam beribadah			Berperilaku Syukur				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
4.												

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

## 2) Rubrik Penilaian Sikap Spiritual

No	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1	Ketaatan beribadah	a. Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Tertib ketika berdoa.		Jika 2 hal dilakukan
		c. Melaksanakan ibadah sesuai agama dan kepercayaan masing-masing		Jika 3 hal dilakukan
2	Toleransi dalam beribadah	a. Menghormati teman yang berbeda agama	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Tidak mengganggu teman pada saat berdoa.		Jika 2 hal dilakukan
		c. Tidak menjelekkan agama lain.		Jika 3 hal dilakukan
3	Berprilaku syukur	a. Tidak suka mengeluh.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Selalu berterima kasih bila menerima pertolongan.		Jika 2 hal dilakukan
		c. Selalu menerima penugasan dengan sikap terbuka.		Jika 3 hal dilakukan

--	--	--	--	--

N.1.1

Penilaian (Penskoran) :  $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

## b. Instrumen Penilaian Sikap Sosial

## 1) Format Lembar Observasi

No.	Nama Peserta Didik	Banyak Indikator yang Terpenuhi									Total Skor	Nilai
		Ketaatan Beribadah			Toleransi dalam beribadah			Berperilaku Syukur				
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
4.												
5.												

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

## 2) Rubrik Penilaian Sikap Sosial

No	Sikap	Indikator Pernyataan	Kategori	
1	Disiplin	a. Mengikuti kegiatan pembelajaran tepat waktu.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Tidak bermain atau bercanda ketika kegiatan berlangsung.		
		c. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan seragam yang rapi sesuai aturan.		
2	Tanggung Jawab	a. Melakukan instruksi yang diarahkan oleh guru.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika ≤ 1 hal dilakukan
		b. Mengerjakan tugas dengan baik.		
		c. Mengumpulkan tugas tepat waktu		
			2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

			3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan
3	Percaya Diri	a. Berani mengemukakan pendapat ataupun bertanya.	1 (Perlu Bimbingan)	Jika $\leq 1$ hal dilakukan
		b. Tidak mudah putus asa dalam melaksanakan tugas.	2 (Baik)	Jika 2 hal dilakukan
		c. Bersedia tampil untuk mempresentasikan hasil kerjanya.	3 (Sangat Baik)	Jika 3 hal dilakukan

N1.2

Penilaian (Penskoran) :  $\frac{\text{Total nilai siswa}}{\text{Total nilai maksimal}} \times 100$

$$N1 = \frac{1.1 + 1.2}{2} \times 100$$

### 3. Instrumen Penilaian Aspek Pengetahuan (Soal terlampir)

Keterangan:

Bobot Soal

Benar: 2

Salah: 0

Skor Maksimal = 10

$$N2 = \frac{\text{Skor}}{\text{Skor Max}} \times 100$$

No.	Nama Peserta Didik	Skor Benar	Nilai
1			
2			
3			
4			
5			

### 4. Instrumen Penilaian Keterampilan

## a. Format Lembar Observasi

No	Nama Peserta Didik	Rincian Unjuk Kerja						Total Skor	Nilai
		Kemampuan Presentasi			Keaktifan Berdiskusi				
		1	2	3	1	2	3		
1									
2									
3									
4									
5									

Catatan: centang (√) pada bagian yang memenuhi kriteria.

### KISI-KISI SOAL EVALUASI

NO	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Tingkat Kognitif	Nomor Soal	Bobot
(1)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1.	a) Melalui <i>Augmental Reality</i> , siswa dapat menganalisis warisan budaya pada setiap wilayah di Indonesia dengan benar	1. Disajikan gambar warisan budaya, siswa dapat menganalisis asal daerah warisan budaya tersebut dengan benar.	C4	1,2	1
		2. Disajikan peta Indonesia dengan tanda budaya tertentu, siswa dapat menganalisis keterkaitan budaya dengan wilayah asalnya.	C4	3,4	1
		3. Disajikan narasi singkat tentang sebuah tradisi, siswa dapat menganalisis daerah asal tradisi tersebut.	C4	5	1
	b) Melalui <i>Augmental Reality</i> , siswa dapat menganalisis jenis-jenis warisan budaya benda dan tak benda pada setiap wilayah di Indonesia dengan benar	1. Disajikan gambar benda budaya siswa dapat menelaah sebagai warisan budaya benda.	C4	6,7	1
		2. Disajikan pernyataan tentang tarian atau upacara adat, siswa dapat menelaah sebagai warisan budaya tak benda.	C4	8,9	1
		3. Disajikan permasalahan tentang pelestarian budaya siswa dapat menganalisis kategori budaya yang terancam.	C4	10	1
	c) Melalui <i>Augmental Reality</i> , siswa dapat menganalisis ciri khas budaya di setiap daerah dengan benar	1. Disajikan gambar pakaian adat, siswa dapat menganalisis ciri khas pakaian adat tersebut dan menentukan asalnya.	C4	11	1
		2. Disajikan narasi tentang alat musik tradisional, siswa dapat	C4	12,13	1

		mengidentifikasi ciri khas bunyi dan asal daerahnya.			
		3. Disajikan pernyataan perbandingan budaya antar daerah, siswa dapat menentukan ciri khas budaya yang membedakan.	C4	14	1
d)	Melalui diskusi, siswa dapat menilai peran budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar	1. Disajikan narasi tentang penggunaan batik di sekolah dan upacara, siswa dapat menilai peran batik dalam kehidupan sehari-hari.	C5	15	1
		2. Disajikan gambar aktivitas masyarakat tradisional (misal gotong royong, pasar rakyat), siswa dapat menilai peran budaya tersebut dalam menjaga kebersamaan.	C5	16	1
		3. Disajikan pernyataan tentang kuliner tradisional vs makanan cepat saji, siswa dapat menilai peran kuliner tradisional dalam mempertahankan identitas budaya.	C5	17	1
e)	Melalui diskusi, siswa dapat menilai efektivitas peran masyarakat dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya daerah dengan benar	1. Disajikan pernyataan tentang festival budaya daerah, siswa dapat menilai efektivitas kegiatan tersebut dalam melestarikan budaya.	C5	18	1
		2. Disajikan narasi tentang generasi muda yang lebih memilih budaya asing, siswa dapat menilai efektivitas usaha masyarakat menjaga budaya lokal.	C5	19	1
		3. Disajikan permasalahan tentang budaya lokal yang hampir punah, siswa dapat menilai langkah konkret masyarakat dalam melestarikan budaya tersebut.	C5	20	1

### SOAL EVALUASI

Identitas Peserta didik

Nama :  
Kelas :  
Absen :

PETUNJUK UMUM :

1. Tulislah identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!

----- SELAMAT BEKERJA -----

1. Perhatikan gambar berikut!



Berdasarkan iri arsitektur pada gambar di atas atap gonjong menyerupai tanduk, rumah panggung memanjang, dan ukiran khas pada dinding rumah adat tersebut kemungkinan besar berasal dari daerah...

- A. Jawa Tengah (Joglo)
  - B. Sumatera Barat (Gadang)
  - C. Sulawesi Selatan (Tongkonan)
  - D. Papua (Honai)
2. Perhatikan gambar berikut!



Dari unsur visual dan performatif pada gambar peserta duduk melingkar, gerakan tangan sinkron, vokal serempak tanpa musik tarian tradisional tersebut paling mungkin berasal dari ...

- A. Aceh
  - B. Bali
  - C. Sumatera Barat
  - D. Jawa Timur
3. Perhatikan gambar peta berikut !



Budaya yang ditunjukkan pada peta di atas dikenal dengan nama ...

- A. Wayang Kulit (Jawa Tengah)
- B. Tari Saman (Aceh)
- C. Angklung (Jawa Barat)
- D. Rumah Honai (Papua)

4. Perhatikan gambar peta berikut !



Budaya yang ditunjukkan pada peta di atas dikenal dengan nama ...

- A. Tari Jaipong (Jawa Timur)
- B. Angklung (Jawa Barat)
- C. Rumah Tongkonan (Sulawesi Selatan)
- D. Tenun Ikat (NTB)

5. Tradisi ini dilakukan dengan duduk melingkar sambil menepuk tangan, bersuara serempak, dan menceritakan kisah Ramayana. Tradisi ini biasanya ditampilkan untuk menyambut wisatawan. Tradisi yang dimaksud berasal dari ...

- A. Bali
- B. Sumatera Barat
- C. Kalimantan Timur
- D. Sulawesi Tenggara

6. Perhatikan gambar berikut !



Berdasarkan ciri fisik pada gambar, benda budaya tersebut dikategorikan sebagai warisan budaya ...

- A. Tak benda, karena berbentuk ritual
- B. Benda, karena berupa bangunan bersejarah
- C. Benda, karena berupa seni pertunjukkan
- D. Tak benda, karena berbentuk tradisi lisan

7. Perhatikan gambar berikut!



Keris sebagai benda budaya termasuk kategori ...

- A. Warisan budaya tak benda, karena dipakai dalam upacara
- B. Warisan budaya benda, karena berbentuk fisik dan dapat dilihat
- C. Warisan budaya tak benda, karena memiliki nilai magis
- D. Warisan budaya tak benda, karena diwariskan melalui cerita lisan

8. Upacara ngaben termasuk kategori warisan budaya...

- A. Benda, karena melibatkan sarana bangunan
- B. Benda, karena ada perlengkapan upacara
- C. Tak benda, karena berupa ritual dan kepercayaan
- D. Tak benda, karena diwariskan melalui benda pusaka

9. Tari Piring dalam pernyataan tersebut dikategorikan sebagai warisan budaya ...

- A. Benda, karena menggunakan piring
- B. Tak benda, karena berupa seni pertunjukkan
- C. Tak benda, karena terkait hasil panen
- D. Benda, karena bisa dilihat wujudnya

10. Di era modern, banyak generasi muda lebih memilih musik pop dibandingkan gamelan. Akibatnya, kesenian gamelan semakin jarang dipelajari. Berdasarkan permasalahan tersebut, budaya yang terancam adalah ...

- A. Warisan budaya tak benda berupa alat musik gamelan
- B. Warisan budaya tak benda berupa keterampilan memainkan gamelan

- C. Warisan budaya benda berupa rumah adat Jawa
- D. Warisan budaya tak benda berupa bahasa Jawa

11. Perhatikan gambar berikut!



Gambar pakaian adat dengan dominasi warna emas, hiasan suntiang (mahkota besar di kepala), serta kain songket dengan motif khas. Berdasarkan ciri pada gambar, pakaian adat tersebut berasal dari daerah ...

- A. Jawa Tengah
  - B. Sumatera Barat
  - C. Bali
  - D. Papua
12. Alat musik ini terbuat dari bambu, dimainkan dengan cara ditiup, menghasilkan bunyi mendesir, dan biasanya digunakan untuk mengiringi pertunjukan wayang. Alat musik tradisional pada narasi tersebut adalah ...
- A. Jawa Barat
  - B. Jawa Timur
  - C. NTT
  - D. Sumatera Utara
13. Alat musik petik berbentuk setengah lingkaran, menggunakan dawai, berasal dari Pulau Rote, NTT. Alat musik yang dimaksud adalah ...
- A. Angklung
  - B. Sasando
  - C. Gambus
  - D. Kecapi
14. Tari Saman dari Aceh dilakukan dengan posisi duduk dan gerakan tangan cepat, sedangkan Tari Kecak dari Bali ditarikan oleh laki-laki duduk melingkar sambil bersuara “cak”. Perbedaan utama kedua tarian tersebut terletak pada ...
- A. Gerakan dan iringan vokal
  - B. Kostum dan perlengkapan
  - C. Jumlah penari
  - D. Tempat pertunjukkan
15. Saat upacara hari besar nasional, banyak siswa dan guru memakai batik sebagai pakaian resmi. Peran batik dalam situasi tersebut adalah ...
- A. Sebagai pakaian adat daerah tertentu
  - B. Sebagai simbol identitas nasional
  - C. Sebagai pakaian kerja sehari-hari
  - D. Sebagai pengganti pakaian modern

16. Perhatikan gambar berikut!



Nilai budaya yang tercermin dari aktivitas tersebut adalah ...

- A. Persaingan
  - B. Individualisme
  - C. Kebersamaan
  - D. Konsumenisme
17. Banyak remaja lebih suka makan pizza atau burger dibandingkan sate, gudeg, atau rendang. Peran kuliner tradisional dalam konteks tersebut adalah ...
- A. Menjadi penanda gaya hidup modern
  - B. Menjadi identitas budaya bangsa
  - C. Menjadi makanan mahal untuk wisatawan
  - D. Menjadi pengganti makanan cepat saji
18. Setiap tahun, masyarakat Tengger di kawasan Gunung Bromo mengadakan upacara adat Kasada. Dalam upacara ini, mereka melakukan ritual melarung sesajen berupa hasil bumi dan ternak ke kawah gunung. Selain sebagai wujud syukur dan persembahkan kepada leluhur, upacara Kasada juga menjadi daya tarik wisata yang unik. Berdasarkan narasi tersebut, bagaimana efektivitas upacara Kasada dalam upaya pelestarian budaya daerah?
- A. Upacara Kasada sangat efektif karena ritualnya yang unik menarik banyak wisatawan, sehingga budaya Tengger menjadi lebih dikenal dan dihargai secara luas.
  - B. Upacara Kasada tidak efektif karena ritual melarung sesajen dianggap sebagai pemborosan dan tidak relevan dengan kondisi modern, sehingga sulit dipertahankan.
  - C. Upacara Kasada hanya efektif dari sisi pariwisata, tetapi tidak efektif dalam melestarikan nilai-nilai spiritual dan tradisi aslinya.
  - D. Upacara Kasada efektif karena hanya melibatkan masyarakat Tengger, sehingga nilai-nilai budaya tetap terjaga tanpa adanya pengaruh dari pihak luar.
19. Seorang pengamat budaya mencatat bahwa banyak generasi muda Indonesia saat ini lebih tertarik dengan budaya populer dari luar negeri seperti K-Pop, J-Pop, dan budaya Barat. Menanggapi fenomena ini, komunitas seniman dan budayawan di Jakarta berinisiatif mengadakan festival musik gamelan secara modern, dengan menggabungkan instrumen gamelan dengan alat musik elektronik dan genre musik populer. Apakah inisiatif tersebut merupakan langkah yang efektif untuk menarik minat generasi muda terhadap budaya lokal?

- A. Tidak efektif, karena mencampurkan gamelan dengan musik modern justru merusak keaslian dan nilai-nilai luhur dari gamelan itu sendiri.
- B. Sangat efektif, karena pendekatan modern dan kolaboratif membuat gamelan lebih relevan dan menarik bagi generasi muda yang terbiasa dengan musik populer.
- C. Kurang efektif, karena gamelan adalah seni tradisional yang sulit dipahami oleh generasi muda, tidak peduli seberapa modern penyajiannya.
- D. Efektif, tetapi hanya di kota besar seperti Jakarta, sedangkan di daerah lain upaya ini tidak akan berhasil menarik minat generasi muda.
20. Batik tulis adalah salah satu warisan budaya Indonesia yang diakui UNESCO. Namun, seiring perkembangan zaman, banyak perajin batik tulis kesulitan bersaing dengan batik cetak yang lebih murah dan cepat. Hal ini menyebabkan regenerasi perajin terhenti dan banyak motif batik kuno terancam punah. Langkah konkret apa yang dapat dilakukan masyarakat untuk memastikan kelestarian batik tulis, terutama motif kuno, agar tidak punah?
- A. Pemerintah harus membatasi impor batik cetak dari luar negeri agar perajin lokal tidak merasa tersaingi.
- B. Masyarakat harus mendesak UNESCO untuk memberikan pengakuan lebih tinggi kepada batik tulis agar lebih dihargai.
- C. Komunitas perajin dapat membuka kelas atau lokakarya membuat batik gratis, serta bekerja sama dengan desainer muda untuk membuat produk batik yang lebih modern.
- D. Sekolah-sekolah harus menjadikan pelajaran membuat batik sebagai mata pelajaran wajib di seluruh jenjang pendidikan, sehingga setiap siswa bisa membuat batik.

Kunci Jawaban :

Pedoman Penskoran

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

## b. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

### Pengayaan dan Remedial

Pengayaan :

- Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai Capaian Pembelajaran (CP).
- Pengayaan dapat ditagihkan atau tidak ditagihkan, sesuai kesepakatan dengan peserta didik.
- Berdasarkan hasil analisis penilaian, peserta didik yang sudah mencapai ketuntasan belajar diberi kegiatan pembelajaran pengayaan untuk perluasan atau pendalaman materi.

Remedial :

- Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajaran belum tuntas.
- Guru memberi semangat kepada peserta didik yang belum tuntas.
- Guru akan memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok, pemanfaatan tutor sebaya bagi peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar sesuai hasil analisis penilaian.

## LAMPIRAN

### A. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

**LKPD**  
**WARISAN BUDAYA INDONESIA**

**IDENTITAS KELOMPOK**

NAMA KELOMPOK : .....

.....

.....

.....

**Capaian Pembelajaran**

Dengan penuh kesadaran, peserta didik mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan menilai berbagai warisan budaya di setiap wilayah Indonesia melalui pemanfaatan media inovatif seperti kartu augmented reality, serta menunjukkan sikap apresiatif terhadap kekayaan budaya bangsa dengan menerapkan nilai, makna, dan fungsi budaya tersebut dalam kehidupan sehari-hari untuk mendukung pelestarian budaya secara berkelanjutan.

**Tujuan Pembelajaran**

1. Peserta didik dapat mengidentifikasi warisan budaya pada setiap wilayah di Indonesia melalui kartu augmented reality dengan benar
2. Peserta didik dapat menganalisis jenis-jenis warisan budaya benda dan tak benda pada setiap wilayah di Indonesia melalui kartu augmented reality dengan benar
3. Peserta didik mampu menganalisis ciri khas budaya di setiap daerah melalui media kartu augmented reality dengan benar
4. Peserta didik mampu menilai peran budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari dengan benar
5. Peserta didik dapat menilai efektivitas peran masyarakat dalam menjaga dan melestarikan warisan budaya daerah dengan benar

**Tahap 1**

Pindai setiap kartu AR yang diberikan oleh guru. Amati dan catat informasi yang muncul di gadget kalian ke dalam tabel di bawah ini!

Nama Budaya	Daerah Asal	Benda/Tak Benda	Fungsi	Ciri Khas

**Tahap 2**

Setelah semua data terkumpul, diskusikan dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Berdasarkan data yang sudah kalian catat, jelaskan bagaimana cara membedakan warisan budaya benda dengan warisan budaya tak benda? berikan contohnya

**Jawaban**

**Tahap 2**

Setelah semua data terkumpul, diskusikan dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

2. Menurut kalian, apa peran utama budaya yang kalian temukan dalam kehidupan sehari-hari masyarakat asalnya? Jelaskan satu perannya.

**Jawaban**

**Tahap 2**

Setelah semua data terkumpul, diskusikan dalam kelompok untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

3. Di era globalisasi ini, apa saja ancaman yang mungkin dihadapi oleh warisan budaya tersebut? Tuliskan minimal satu ancaman untuk setiap budaya yang kalian temukan.

**Jawaban**

# Bahan Ajar

## Wawasan Budaya Indonesia

Untuk Sekolah Dasar  
Kelas V/Pada C

### Karakter

**Dio**

1. Aktif dan suka bertanya
2. Energik dan cerua, sering terlihat antusias jika ada hal baru
3. Lebih senang mendengar penjelasan orang lain daripada membaca sendiri

**Ayu**

1. Suka membaca dan meneliti hal yang baru dari buku atau gambar
2. Rapi dan tenang, lebih sering mengamati sebelum bertanya
3. Memiliki rasa ingin tahu tinggi tentang budaya dan seni

**Pak Wisnu**

1. Tenang dan sabar saat mendengarkan siswa berbicara
2. Peka terhadap rasa ingin tahu siswa
3. Berwibawa namun ramah

2

Suatu Pagi di kelas. Ayu sedang membaca sebuah buku bergambar tentang tari daerah. Ia terlihat serius memperhatikan pakaian Penari yang berwarna-warni.

Hai Ayu, serius banget tuh. Kamu lagi baca apa?

\*Suara dalam hati (Wih keren sekali ya budaya-budaya yang ada di Indonesia)

Ayu? Ayu? wihh fokus sekali ia nampaknya

3

Hai Pak Wisnu, kami punya pertanyaan nih

Wah hai Ayu dan Dio, hmmm baiklah bapak mulai dari mana ya. Baiklah bapak akan jelaskan rumah adat dulu ya

7

## Rumah Adat di Indonesia

**Sulawesi Selatan**

**Rumah Adat Tongkonan**

Salah satu ciri khas dari rumah adat ini adalah teras yang beraturan luas dan jumlah anak tangga yang ganjil



**Sumatra Barat**

**Rumah Gadang**

Rumah Gadang sendiri dibuat dengan konsep rumah tahanan gempa di berbagai panggunung untuk menghindari serangan hewan buas dan banjir



**Jawa Tengah**

**Rumah Adat Joglo**

Bangunan ini memiliki 4 tiang utama yang disebut soko guru untuk menyangga seluruh rumah dengan atap yang terbuat dari kayu



**Aceh**

**Rumah Krong Bade**

Pada rumah Krong Bade, kamu juga akan menemukan bangkai ukiran di dinding rumahnya. Semakin banyak ukirannya, maka semakin tinggi pula tingkat ekonomisnya



### Warisan Budaya Benda



**1. Pengertian**

Warisan budaya benda adalah warisan budaya yang memiliki bentuk fisik atau berwujud, dapat disentuh, dilihat, dan disimpan. Warisan ini sering kali berupa objek-objek peninggalan sejarah atau hasil karya manusia yang berumur tua.

**2. Ciri-Ciri**

1. Berwujud
2. Dapat Dipindahkan
3. Hasil Karya Manusia
4. Terintegrasi dengan alam

**3. Contoh**

  
Bangunan

  
Senjata

  
Pakaian Adat


  
Makanan I khas

8

15


### C. MEDIA PEMBELAJARAN

a. Kartu *Augmented Reality*



KARTU AUGMENTED REALITY

# WARISAN BUDAYA



Oleh: I Kadek Suhita Budi Karana



SCAN ME



**ACEH**

**Rumah Adat:**  
Krong Bade

**Senjata Tradisional:**  
Rencong

**Tarian Adat:**  
Saman

**Pakaian Adat:**  
Ulee Balang

## Lampiran 10. Surat Ijin Uji Instrumen



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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 10797/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 07 Agustus 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

Yth.  
Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
di tempat

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

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM : 2211031147  
Program Studi : Pendidikan 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



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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 11232/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 13 Agustus 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

Yth.  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd  
di tempat

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

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM : 2211031147  
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 11. Angket Uji Instrumen Rancang Bangun (Ahli 1)

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY* *LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓		
3	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	✓		
4	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	✓		
5	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang dilaksanakan	✓		
6	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	✓		
7	Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓		
8	Rancangan evaluasi sesuai model pengembangan ADDIE	✓		
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	✓		
10	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi 3nstrument rancang bangun media kartu pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan Ipas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 12. Angket Uji Instrumen Rancang Bangun (Ahli 2)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
LEARNING TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuisioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Rancang Bangun**

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan.	✓		
2	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓		
3	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	✓		
4	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	✓		
5	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang dilaksanakan	✓		
6	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	✓		
7	Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓		
8	Rancangan evaluasi sesuai model pengembangan ADDIE	✓		
9	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	✓		
10	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓		

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrument rancang bangun media kartu pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan Ipas Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 13 Agustus 2025

Validator,



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

NIP -

### Lampiran 13. Angket Uji Instrumen Isi/Materi (Ahli 1)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI/MATA PELAJARAN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY  
LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Isi/Mata Pelajaran**

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kejelasan target hasil belajar.	✓		
2.	Tujuan pembelajarannya mudah dipahami.	✓		
3.	Kebenaran materi.	✓		
4.	Ketepatan materi.	✓		
5.	Pentingnya materi.	✓		
6.	Kedalaman materi.	✓		
7.	Keseimbangan materi.	✓		
8.	Kewajaran materi.	✓		
9.	Kecakupan materi.	✓		
10.	Kemenarikan materi.	✓		
11.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.	✓		
12.	Materinya mudah dipahami.	✓		
13.	Materinya <i>up-to-date</i> .	✓		
14.	Materinya didukung media yang tepat.	✓		
15.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas.	✓		
16.	Materinya dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.	✓		
17.	Materinya merepresentasikan kehidupan nyata.	✓		
18.	Memberikan sumber lain untuk belajar.	✓		
19.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓		
20.	Materi menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
21.	Tingkat kesulitan materi.	✓		
22.	Tingkat kesulitan soal.	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:


Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 14. Angket Uji Instrumen Isi/Materi (Ahli 2)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI ISI/MATA PELAJARAN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
LEARNING TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Isi/Mata Pelajaran

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kejelasan target hasil belajar.	✓		
2.	Tujuan pembelajarannya mudah dipahami.	✓		
3.	Kebenaran materi.	✓		
4.	Ketepatan materi.	✓		
5.	Pentingnya materi.	✓		
6.	Kedalaman materi.	✓		
7.	Keseimbangan materi.	✓		
8.	Kewajaran materi.	✓		
9.	Kecakupan materi.	✓		
10.	Kemenarikan materi.	✓		
11.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.	✓		
12.	Materinya mudah dipahami.	✓		
13.	Materinya <i>up-to-date</i> .	✓		
14.	Materinya didukung media yang tepat.	✓		
15.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas.	✓		
16.	Materinya dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.	✓		
17.	Materinya merepresentasikan kehidupan nyata.	✓		
18.	Memberikan sumber lain untuk belajar.	✓		
19.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.	✓		
20.	Materi menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa	✓		
21.	Tingkat kesulitan materi.	✓		
22.	Tingkat kesulitan soal.	✓		

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP :-

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli isi/materi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 13 Agustus 2025  
Validator,



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

### Lampiran 15. Angket Uji Instrumen Desain Pembelajaran (Ahli 1)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN INTRUKSIONAL  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
LEARNING TOPIK DAERAH KEBANGGANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Petunjuk Pengisian**

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Desain Pembelajaran**

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kejelasan tujuan umum pembelajaran.	✓		
2.	Kejelasan tujuan khusus pembelajaran.	✓		
3.	Kejelasan sasaran program.	✓		
4.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.	✓		
5.	Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas.	✓		
6.	Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.	✓		
7.	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa.	✓		
8.	Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.	✓		
9.	Memberikan penarik perhatian.	✓		
10.	Penyampaian materi yang menarik.	✓		
11.	Memberikan petunjuk belajar.	✓		
12.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu.	✓		
13.	Melibatkan emosi dan perasaan.	✓		
14.	Membantu penerapan materi dalam kehidupan.	✓		
15.	Diberikan latihan untuk pemahaman konsep.	✓		
16.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.	✓		
17.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.	✓		
18.	Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	✓		
19.	Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri.	✓		
20.	Memberikan penguatan.	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji ahli desain intruksional pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Komik *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:


Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 16. Angket Uji Instrumen Desain Pembelajaran (Ahli 2)

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI DESAIN INTRUKSIONAL PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY* *LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Desain Pembelajaran

No	Indikator	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kejelasan tujuan umum pembelajaran.	✓		
2.	Kejelasan tujuan khusus pembelajaran.	✓		
3.	Kejelasan sasaran program.	✓		
4.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.	✓		
5.	Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas.	✓		
6.	Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.	✓		
7.	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa.	✓		
8.	Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.	✓		
9.	Memberikan penarik perhatian.	✓		
10.	Penyampaian materi yang menarik.	✓		
11.	Memberikan petunjuk belajar.	✓		
12.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu.	✓		
13.	Melibatkan emosi atau perasaan.	✓		
14.	Membantu penerapan materi dalam kehidupan.	✓		
15.	Diberikan latihan untuk pemahaman konsep.	✓		
16.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.	✓		
17.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.	✓		
18.	Mengaitkan kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.	✓		
19.	Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri.	✓		
20.	Memberikan penguatan.	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP :-

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji ahli desain intruksional pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Komik *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri I Sumita" yang disusun oleh:


Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 13 Agustus 2025  
Validator,



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

## Lampiran 17. Angket Uji Instrumen Media Pembelajaran (Ahli 1)

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY* *LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kemudahan menggunakan media.	✓		
2.	Kualitas penanganan respon siswa.	✓		
3.	Kualitas pengelolaan program.	✓		
4.	Kualitas pendokumentasian.	✓		
5.	Navigasi yang memberikan siswa dalam menggunakannya.	✓		
6.	Konsistensi dengan tema.	✓		
7.	Media yang digunakan dapat memonitor kegiatan siswa.	✓		
8.	Media yang digunakan dapat merespon kegiatan siswa.	✓		
9.	Diberikan petunjuk penggunaan.	✓		
10.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.	✓		
11.	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.	✓		
12.	Penggunaan narasi yang sesuai.	✓		
13.	Penggunaan kartu <i>augmented reality</i> yang mendukung pemahaman materi.	✓		
14.	Antisipasi kemungkinan respon siswa.	✓		
15.	Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya.	✓		
16.	Kualitas tampilan.	✓		
17.	Keterbacaan.	✓		
18.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat.	✓		
19.	Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran.	✓		
20.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.	✓		
21.	Penggunaan animasi yang tepat.	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen ahli media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Sthita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 18. Angket Uji Instrumen Media Pembelajaran (Ahli 2)

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI MEDIA PEMBELAJARAN PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY* *LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

#### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Relevansi		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1.	Kemudahan menggunakan media.	✓		
2.	Kualitas penanganan respon siswa.	✓		
3.	Kualitas pengelolaan program.	✓		
4.	Kualitas pendokumentasian.	✓		
5.	Navigasi yang memberikan siswa dalam menggunakannya.	✓		
6.	Konsistensi dengan tema.	✓		
7.	Media yang digunakan dapat memonitor kegiatan siswa.	✓		
8.	Media yang digunakan dapat merespon kegiatan siswa.	✓		
9.	Diberikan petunjuk penggunaan.	✓		
10.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.	✓		
11.	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.	✓		
12.	Penggunaan narasi yang sesuai.	✓		
13.	Penggunaan kartu <i>augmented reality</i> yang mendukung pemahaman materi.	✓		
14.	Antisipasi kemungkinan respon siswa.	✓		
15.	Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya.	✓		
16.	Kualitas tampilan.	✓		
17.	Keterbacaan.	✓		
18.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat.	✓		
19.	Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran.	✓		
20.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.	✓		
21.	Penggunaan animasi yang tepat.	✓		

**C. Catatan/Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi sudah dilakukan pada butir pernyataan  
A indikator

Denpasar, 13 Agustus 2025  
Validator,



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

## Lampiran 19. Angket Uji Instrumen Respon Praktis Guru (Ahli 1)

### FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY* *LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

#### A. Petunjuk Pengisian

4. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

#### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemnarikan tampilan kartu <i>augmented reality</i>	✓		
2	Instruksi penggunaan kartu jelas dan mudah dipahami.	✓		
3	Kemnarikan warna, background, gambar, dan animasi pada kartu <i>augmented reality</i>	✓		
4	Kartu <i>augmented reality</i> dapat dijalankan dengan lancar di perangkat yang tersedia	✓		
5	Kemudahan dalam memahami materi pada kartu <i>augmented reality</i>	✓		
6	Kesesuaian materi pada kartu <i>augmented reality</i> dengan tujuan pembelajaran	✓		
7	Aktivitas pada kartu selaras dengan sintaks model <i>discovery learning</i>	✓		
8	Kartu <i>augmented reality</i> mendorong siswa aktif mengeksplorasi topik pembelajaran	✓		
9	Kemudahan mengakses kartu <i>augmented reality</i> berulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran	✓		
10	Peluang kartu <i>augmented reality</i> untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 20. Angket Uji Instrumen Respon Praktis Guru (Ahli 2)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI KEPRAKTISAN OLEH GURU  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
*LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Petunjuk Pengisian**

4. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
5. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
6. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

**B. Lembar Validasi Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru**

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Kemenaarikan tampilan kartu <i>augmented reality</i>	✓		
2	Instruksi penggunaan kartu jelas dan mudah dipahami.	✓		
3	Kemenaarikan warna, background, gambar, dan animasi pada kartu <i>augmented reality</i>	✓		
4	Kartu <i>augmented reality</i> dapat dijalankan dengan lancar di perangkat yang tersedia	✓		
5	Kemudahan dalam memahami materi pada kartu <i>augmented reality</i>	✓		
6	Kesesuaian materi pada kartu <i>augmented reality</i> dengan tujuan pembelajaran	✓		
7	Aktivitas pada kartu selaras dengan sintaks model <i>discovery learning</i>	✓		
8	Kartu <i>augmented reality</i> mendorong siswa aktif mengeksplorasi topik pembelajaran	✓		
9	Kemudahan mengakses kartu <i>augmented reality</i> berulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran	✓		
10	Peluang kartu <i>augmented reality</i> untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP :-

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 13 Agustus 2025  
Validator,



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

## Lampiran 21. Angket Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok kecil (Ahli 1)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA**  
**KELOMPOK KECIL DAN PERORANGAN**  
**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY***  
**LEARNING TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V**  
**DI SD NEGERI 1 SUMITA**

### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil dan Perorangan

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Pembelajaran menggunakan produk media kartu <i>augmented reality</i> menarik bagi saya	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media ini dilengkapi dengan contoh yang relevan bagi saya	✓		
3	Media kartu <i>augmented reality</i> mudah digunakan bagi saya	✓		
4	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> diuraikan dengan jelas bagi saya	✓		
5	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> bermanfaat bagi saya	✓		
6	Warna pada kartu <i>augmented reality</i> menarik bagi saya	✓		
7	Animasi tiga dimensi (3D) dalam media kartu <i>augmented reality</i> terlihat jelas bagi saya	✓		
8	Media kartu <i>augmented reality</i> membantu saya dalam memahami materi	✓		
9	Media kartu <i>augmented reality</i> mampu membangkitkan motivasi belajar saya	✓		
10	Media kartu <i>augmented reality</i> membuat saya lebih tertarik dan semangat dalam belajar	✓		

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.

NIP : 19560520 198303 1 002

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebangaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

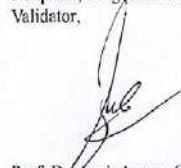
Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 7 Agustus 2025  
Validator,



Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd.  
NIP 19560520 198303 1 002

## Lampiran 22. Angket Uji Instrumen Perorangan dan Kelompok kecil (Ahli 2)

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN UJI COBA  
KELOMPOK KECIL DAN PERORANGAN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
*LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

### A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu membaca pernyataan dengan seksama.
2. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang sesuai untuk setiap pernyataan kuesioner.
3. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

### B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil dan Perorangan

No	Pernyataan	Penilaian Ahli		Keterangan
		Relevan	Tidak Relevan	
1	Pembelajaran menggunakan produk media kartu <i>augmented reality</i> menarik bagi saya	✓		
2	Materi yang disajikan dalam media ini dilengkapi dengan contoh yang relevan bagi saya	✓		
3	Media kartu <i>augmented reality</i> mudah digunakan bagi saya	✓		
4	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> diuraikan dengan jelas bagi saya	✓		
5	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> bermanfaat bagi saya	✓		
6	Warna pada kartu <i>augmented reality</i> menarik bagi saya	✓		
7	Animasi tiga dimensi (3D) dalam media kartu <i>augmented reality</i> terlihat jelas bagi saya	✓		
8	Media kartu <i>augmented reality</i> membantu saya dalam memahami materi	✓		
9	Media kartu <i>augmented reality</i> mampu membangkitkan motivasi belajar saya	✓		
10	Media kartu <i>augmented reality</i> membuat saya lebih tertarik dan semangat dalam belajar	✓		

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen uji perorangan dan kelompok kecil pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri I Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 13 Agustus 2025  
Validator,



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

## Lampiran 23. Surat Pengantar Uji Ahli



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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 160336/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 16 Desember 2025  
Lampiran : -  
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

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

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM : 2211031147  
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.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP. 198504022009121009



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



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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 16036/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 16 Desember 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM : 2211031147  
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.

Pt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP. 198504022009121009



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



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](mailto:fip@undiksha.ac.id)  
Laman: [www.fip.undiksha.ac.id](http://www.fip.undiksha.ac.id)

Nomor : 160336/UN48.10.6/PK.01.03/2025 Singaraja, 16 Desember 2025  
Lampiran : -  
Hal : Uji Judges

Yth.  
Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.  
di tempat

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

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana  
NIM : 2211031147  
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.

Plt. Ketua Jurusan,



I Gede Margunayasa  
NIP. 198504022009121009



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 24. Hasil Penilaian Rancang Bangun (Ahli I)

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
*LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS  
V SD NEGERI 1 SUMITA  
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian	: Pengembangan Kartu <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Discovery Learning</i> Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita
Sasaran Program	: Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita
Peneliti	: I Kadek Suhita Budi Karana
Pembimbing	: Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1) : Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Nama Validator	: Prof. Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* khususnya mengenai subtopik A. Seperti Apakah Budaya Daerahku yang meliputi warisan budaya benda dan tak benda bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media Kartu *Augmented Reality*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPAS Topik Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

**B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	√			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan		√		
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan Media</b>					
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan		√		
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	√			
<b>Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan</b>					
5.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang dilaksanakan	√			
6.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	√			
7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan	√			
<b>Aspek Evaluasi Pembelajaran</b>					
8.	Rancangan evaluasi sesuai model pengembangan ADDIE		√		
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan	√			
10.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	√			

**C. Catatan/Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada Bagan Alir, saat Tahap Analisis juga perlu ada Evaluasi karena Model ADDIE mensyaratkan setiap tahapan ada evaluasinya.
2. Pada Storyboard, gambar/latar harus diberi informasi atau uraian singkat agar memudahkan dalam tahap pengembangan produknya.

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

**Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)**

Singaraja, 19 Desember 2025

Validator,



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan memvalidasi instrumen rancang bangun media komik pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebangaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Singaraja, 19 Desember 2025

Validator



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

## Lampiran 25. Hasil Penilaian Rancang Bangun (Ahli II)

**ANGKET PENILAIAN RANCANG BANGUN  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY*  
*LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS  
V SD NEGERI 1 SUMITA  
(AHLI RANCANG BANGUN)**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis  
*Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan  
IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : -

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V SD Negeri 1 Sumita", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap rancang bangun media pembelajaran sebagai salah satu inovasi media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* khususnya mengenai subtopik A. Seperti Apakah Budaya Daerahku yang meliputi warisan budaya benda dan tak benda bagi siswa kelas V yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media Kartu *Augmented Reality*. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran di kelas V muatan pelajaran IPAS Topik Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

**A. Petunjuk Pengisian**

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

**Keterangan Skala:**

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

**B. Penilaian Produk oleh Ahli Rancang Bangun**

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		4	3	2	1
<b>Aspek Model Pengembangan yang Digunakan</b>					
1.	Kesesuaian model pengembangan yang digunakan dengan karakteristik produk yang dihasilkan	✓			
2.	Ketepatan alasan pemilihan model pengembangan	✓			
<b>Aspek Tahapan-tahapan Pengembangan Media</b>					
3.	Kesesuaian tahapan-tahapan pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan yang digunakan	✓			
4.	Ketepatan penggambaran tahapan-tahapan pengembangan	✓			
<b>Aspek Kejelasan, Kepraktisan, dan Keruntutan</b>					
5.	Kejelasan tahapan-tahapan pengembangan berdasarkan model pengembangan yang dilaksanakan	✓			
6.	Tingkat kepraktisan proses pengembangan yang dilaksanakan	✓			
7.	Keruntutan langkah-langkah pengembangan	✓			
<b>Aspek Evaluasi Pembelajaran</b>					
8.	Rancangan evaluasi sesuai model pengembangan ADDIE		✓		
9.	Kejelasan instrumen evaluasi yang dikembangkan		✓		
10.	Ketepatan subjek coba yang dilibatkan	✓			

**C. Catatan/Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Revisi flow chart dan story board sudah  
sesuai saran.

**D. Kesimpulan**

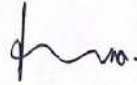
Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 26 Agustus 2025

Validator,



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP :-

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan memvalidasi instrumen rancang bangun media komik pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

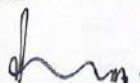
Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 26 Agustus 2025  
Validator



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

## Lampiran 26. Hasil Penilaian Isi atau Materi Pembelajaran (Ahli I)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
( AHLI MATERI PEMBELAJARAN )**

**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI 1 SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD  
Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan Ips Siswa Kelas V Di SD Negeri 1 Sumita”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa V muatan pelajaran IPAS topik Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan

pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Isi/Materi

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1.	Kejelasan target hasil belajar.				✓
2.	Tujuan pembelajarannya mudah dipahami.				✓
<b>Aspek Materi</b>					
3.	Kebenaran materi.			✓	
4.	Ketepatan materi.			✓	
5.	Pentingnya materi.				✓
6.	Kedalaman materi.				✓
7.	Keseimbangan materi.				✓
8.	Kewajaran materi.				✓
9.	Kecakupan materi.				✓
10.	Kemenarikan materi.				✓
11.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.			✓	
12.	Materinya mudah dipahami.				✓
13.	Materinya <i>up-to-date</i> .				✓
14.	Materinya didukung media yang tepat.				✓
15.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas.			✓	✓
16.	Materinya dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.				✓
17.	Materinya merepresentasikan kehidupan nyata.				✓
18.	Memberikan sumber lain untuk belajar.				✓
<b>Aspek Kebahasaan</b>					

19.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.			✓	
20.	Materi menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa				✓
<b>Aspek Evaluasi</b>					
21.	Tingkat kesulitan materi.				✓
22.	Tingkat kesulitan soal.				✓

**C. Catatan/Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Soal direvisi untuk pernyataan dengan galian atau kelomay.  
Soal yg bisa kita bisa perayaannya. Pajepelan

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 16 Desember 2025  
Validator /Ahli Materi/Isi,



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

## Lampiran 27. Hasil Penilaian Isi atau Materi Pembelajaran (Ahli II)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(AHLI MATERI PEMBELAJARAN)**

**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V  
DI SD NEGERI I SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD  
Negeri I Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri I Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan Ips Siswa Kelas V Di SD Negeri I Sumita", saya mohon kesediaan Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian materi pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu mengenai Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa V muatan pelajaran IPAS topik Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran yang Ibu berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan

pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Uji Isi/Materi

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Kurikulum</b>					
1.	Kejelasan target hasil belajar.				✓
2.	Tujuan pembelajarannya mudah dipahami.				✓
<b>Aspek Materi</b>					
3.	Kebenaran materi.				✓
4.	Ketepatan materi.				✓
5.	Pentingnya materi.				✓
6.	Kedalaman materi.				✓
7.	Keseimbangan materi.				✓
8.	Kewajaran materi.				✓
9.	Kecakupan materi.				✓
10.	Kemernarikan materi.				✓
11.	Kesesuaian materi dengan situasi siswa.				✓
12.	Materinya mudah dipahami.				✓
13.	Materinya <i>up-to-date</i> .				✓
14.	Materinya didukung media yang tepat.				✓
15.	Konsep yang diberikan dapat dilogika dengan jelas.			✓	
16.	Materinya dapat digunakan semua jenis kelamin, ras, dan agama.				✓
17.	Materinya merepresentasikan kehidupan nyata.				✓
18.	Memberikan sumber lain untuk belajar.				✓
<b>Aspek Kebahasaan</b>					

19.	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.				✓
20.	Materi menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa				✓
<b>Aspek Evaluasi</b>					
21.	Tingkat kesulitan materi			✓	
22.	Tingkat kesulitan soal				✓

**C. Catatan/Komentar/Saran**

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

*tidak ada*

.....

.....

.....

**D. Kesimpulan**

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 08 Desember 2025  
Validator Ahli Materi/Isi,



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 199008052015042001

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai materi/isi pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebangaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 18 Desember 2025  
Validator/Ahli Materi/Isi,



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

## Lampiran 28. Hasil Penilaian Desain Pembelajaran (Ahli I)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
( AHLI DESAIN PEMBELAJARAN )  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING*  
TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS  
V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD  
Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

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

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa V mata pelajaran IPAS materi Daerah Kebanggaanku. Penilaian,

komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Tujuan</b>					
1.	Kejelasan tujuan umum pembelajaran.				√
2.	Kejelasan tujuan khusus pembelajaran.			√	
3.	Kejelasan sasaran program.				
4.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.				√
<b>Aspek Strategi</b>					
5.	Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas.			√	
6.	Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.				√
7.	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa.				√
8.	Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.			√	
9.	Memberikan penarik perhatian.				√
10.	Penyampaian materi yang menarik.			√	
11.	Memberikan petunjuk belajar.				√
12.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu.				√
13.	Melibatkan emosi dan perasaan.				√

14.	Membantu penerapan materi dalam kehidupan.			√	
15.	Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.				√
16.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.				√
17.	Memberikan penguatan.				√
<b>Aspek Evaluasi</b>					
18.	Diberikan latihan untuk pemahaman konsep.				√
19.	Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri.				√
20.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.				√

### C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Gunakan huruf yang *sans-serif* (polos, tidak runcing, tidak berlekuk).
2. Beberapa teks yang kabur perlu direvisi, seperti pada Warisan Budaya benda.
3. Apabila mengambil video dari suatu sumber perlu mencantumkan sumbernya.

### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

**Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)**

Singaraja, 19 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah me-*review* dan menilai desain media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Singaraja, 19 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



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

## Lampiran 29. Hasil Penilaian Desain Pembelajaran (Ahli II)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(AHLI DESAIN PEMBELAJARAN)  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY  
LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS  
V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD  
Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian desain pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa V mata pelajaran IPAS materi Daerah Kebanggaanku. Penilaian,

komentar, dan saran yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Desain Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Tujuan</b>					
1.	Kejelasan tujuan umum pembelajaran.				✓
2.	Kejelasan tujuan khusus pembelajaran.				✓
3.	Kejelasan sasaran program.				✓
4.	Konsistensi antara tujuan, materi dan evaluasi.				✓
<b>Aspek Strategi</b>					
5.	Penyampaian materinya memberikan langkah-langkah yang logis dan alur navigasi yang bebas.			✓	
6.	Penyampaian materinya mengikuti desain pembelajaran yang efektif dan prinsip-prinsip pembelajaran.				✓
7.	Kegiatan pembelajarannya dapat memotivasi siswa.				✓
8.	Memberikan contoh-contoh dalam penyajiannya.				✓
9.	Memberikan penarik perhatian.				✓
10.	Penyampaian materi yang menarik.				✓
11.	Memberikan petunjuk belajar.				✓
12.	Pembelajarannya memperhatikan perbedaan individu.				✓
13.	Melibatkan emosi dan perasaan.				✓

14.	Membantu penerapan materi dalam kehidupan.				✓
15.	Membantu mengingat kemampuan dan pengetahuan sebelumnya.			✓	
16.	Diberikan evaluasi untuk mengukur kemampuan siswa.				✓
17.	Memberikan penguatan.				✓
<b>Aspek Evaluasi</b>					
18.	Diberikan latihan untuk pemahaman konsep.				✓
19.	Memberikan kesempatan siswa untuk melatih sendiri.			✓	
20.	Memberikan umpan balik hasil evaluasi.				✓

### C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

*Walaupun dibuat lebih menarik termasuk yang penting  
out sehingga lebih memotivasi siswa belajar*

.....

.....

.....

### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 16 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran.



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai desain media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebangaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri I Sumita" yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 16 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



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

### Lampiran 30. Hasil Penilaian Media Pembelajaran (Ahli I)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(AHLI MEDIA PEMBELAJARAN)**

**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD  
Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Prof. Dr. IMade Teguh, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita”, saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa Kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa Kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa IV mata pelajaran IPAS materi Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran

yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Teknis</b>					
1.	Kemudahan menggunakan media.				√
2.	Kualitas penanganan respon siswa.				√
3.	Kualitas pengelolaan program.				√
4.	Kualitas pendokumentasian.				√
5.	Navigasi yang memberikan siswa dalam menggunakannya.				√
6.	Media yang digunakan dapat memonitor kegiatan siswa.			√	
7.	Media yang digunakan dapat merespon kegiatan siswa.				√
8.	Diberikan petunjuk penggunaan.			√	
9.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.				√
10.	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.				√
11.	Penggunaan narasi yang sesuai.			√	
12.	Penggunaan kartu <i>augmented reality</i> yang mendukung pemahaman materi.				√
13.	Antisipasi kemungkinan respon siswa.			√	
14.	Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya.				√
<b>Aspek Penampilan</b>					
15.	Konsistensi dengan tema.				√
16.	Kualitas tampilan.			√	
17.	Keterbacaan.				√

18.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat.				√
19.	Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran.			√	
20.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.			√	
21.	Penggunaan animasi yang tepat.				√

#### C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

1. Pada bagian awal atau cover tambahkan sasarannya. Misalnya: SD Kelas IV.
2. Nama tim pengembang perlu dicantumkan di bagian akhir.

#### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

**Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)**

Singaraja, 19 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : 197108152001121001

Menyatakan bahwa saya telah *me-review* dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul “Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita” yang disusun oleh:

Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Singaraja, 19 Desember 2025  
Validator/Ahli Desain Pembelajaran,



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

## Lampiran 31. Hasil Penilaian Media Pembelajaran (Ahli II)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
( AHLI MEDIA PEMBELAJARAN )**

**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

Judul Penelitian : Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning*  
Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Sasaran Program : Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

Peneliti : I Kadek Suhita Budi Karana

Pembimbing : Prof. Dr. Anak Agung Gede Agung, M.Pd. (Pembimbing 1)  
: Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing 2)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Nama Validator : Drs. I Wayan Sujana, S.Pd., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Schubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita", saya mohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa Kelas V sebagai salah satu inovasi yang dikembangkan dengan mengisi angket penilaian media pembelajaran. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak mengenai Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* untuk siswa Kelas V yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan untuk pembelajaran siswa IV mata pelajaran IPAS materi Daerah Kebanggaanku. Penilaian, komentar, dan saran

yang Bapak berikan akan digunakan sebagai indikator kualitas dan pertimbangan untuk perbaikan terhadap media yang dikembangkan. Atas perhatian dan kesediaannya untuk mengisi angket penilaian media pembelajaran ini, saya ucapkan terima kasih.

#### A. Petunjuk Pengisian

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

##### Keterangan Skala:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju
2	Skor 3	Setuju
3	Skor 2	Tidak Setuju
3	Skor 1	Sangat Tidak Setuju

#### B. Penilaian Produk oleh Ahli Media Pembelajaran

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Teknis</b>					
1.	Kemudahan menggunakan media.				✓
2.	Kualitas penanganan respon siswa.				✓
3.	Kualitas pengelolaan program.				✓
4.	Kualitas pendokumentasian.				✓
5.	Navigasi yang memberikan siswa dalam menggunakannya.			✓	
6.	Media yang digunakan dapat memonitor kegiatan siswa.				✓
7.	Media yang digunakan dapat merespon kegiatan siswa.				✓
8.	Diberikan petunjuk penggunaan.				✓
9.	Media yang digunakan dapat membantu pemahaman materi.				✓
10.	Media yang digunakan dapat membangkitkan motivasi siswa.				✓
11.	Penggunaan narasi yang sesuai.				✓
12.	Penggunaan kartu <i>augmented reality</i> yang mendukung pemahaman materi.				✓
13.	Antisipasi kemungkinan respon siswa.			✓	
14.	Dapat dikontrol siswa sesuai dengan kecepatan berpikirnya.				✓
<b>Aspek Penampilan</b>					
15.	Konsistensi dengan tema.				✓
16.	Kualitas tampilan.			✓	
17.	Keterbacaan.				✓

18.	Penggunaan jenis huruf, ukuran huruf, dan spasi tulisan yang tepat.				✓
19.	Penggunaan gambar yang mendukung pembelajaran.				✓
20.	Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi.				✓
21.	Penggunaan animasi yang tepat.				✓

#### C. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

*ada error, budaya tak benar, isi nama budayanya  
jelas (bahasa asing), dan corongkan*

#### D. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan:

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

Nb. (Mohon beri lingkaran pada nomor sesuai kesimpulan Bapak/Ibu)

Denpasar, 16 Desember 2026  
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

NIP : -

Menyatakan bahwa saya telah me-review dan menilai media pembelajaran pada skripsi yang berjudul "Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri I Sumita" yang disusun oleh:

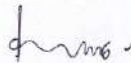
Nama : I Kadek Suhita Budi Karana

NIM : 2211031147

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Denpasar, 16 Desember 2025  
Validator/Ahli Media Pembelajaran,



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

### Lampiran 32. Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru (Praktisi I)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(UJI KEPRAKTISAN GURU)  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
*DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN  
IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Identitas**

Nama Guru : Ni Komang Damayanti Dewi Dasi, S.Pd  
 NIPPPK : 19980708 202521 2 091.  
 Sekolah : SD Negeri 1 Sumita.

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian guru.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

## C. Penilaian Uji Kepraktisan Guru

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Tampilan</b>					
1.	Kemenarikan tampilan kartu <i>augmented reality</i>				✓
2.	Kemenarikan warna, background, gambar, dan animasi pada kartu <i>augmented reality</i>				✓
<b>Aspek Materi</b>					
3.	Kemudahan dalam memahami materi pada kartu <i>augmented reality</i>				✓
4.	Kesesuaian materi pada kartu <i>augmented reality</i> dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Aktivitas pada kartu selaras dengan sintaks model <i>discovery learning</i>				✓
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
6.	Instruksi penggunaan kartu jelas dan mudah dipahami				✓
7.	Kartu <i>augmented reality</i> dapat dijalankan dengan lancar di perangkat yang tersedia				✓
8.	Kemudahan mengakses kartu <i>augmented reality</i> berulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran				✓
<b>Aspek Motivasi</b>					
9.	Kartu <i>augmented reality</i> mendorong siswa aktif mengeksplorasi topik pembelajaran			✓	
10.	Peluang kartu <i>augmented reality</i> untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa				✓

## D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Media yang dibuat sangat menarik sehingga siswa merasa senang dalam kegiatan belajar.

Gianyar, 18 Desember 2025

Guru,

Ni Kemang Daryanti D.D. S.Pd.

### Lampiran 33. Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru (Praktisi II)

**ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(UJI KEPRAKTISAN GURU)  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
*DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN  
IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Identitas**

Nama Guru : Ni Ketut Ratna, S.Pd  
NIPPPK : 19840621 202321 2021  
Sekolah : SD Negeri 1 Sumita

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh guru.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (√) pada kolom yang sesuai menurut penilaian guru.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

## C. Penilaian Uji Kepraktisan Guru

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Tampilan</b>					
1.	Kemendatarikan tampilan kartu <i>augmented reality</i>				✓
2.	Kemendatarikan warna, background, gambar, dan animasi pada kartu <i>augmented reality</i>				✓
<b>Aspek Materi</b>					
3.	Kemudahan dalam memahami materi pada kartu <i>augmented reality</i>				✓
4.	Kesesuaian materi pada kartu <i>augmented reality</i> dengan tujuan pembelajaran			✓	
5.	Aktivitas pada kartu selaras dengan sintaks model <i>discovery learning</i>				✓
<b>Aspek Pengoperasian</b>					
6.	Instruksi penggunaan kartu jelas dan mudah dipahami				✓
7.	Kartu <i>augmented reality</i> dapat dijalankan dengan lancar di perangkat yang tersedia				✓
8.	Kemudahan mengakses kartu <i>augmented reality</i> berulang sehingga membantu efektivitas pembelajaran			✓	
<b>Aspek Motivasi</b>					
9.	Kartu <i>augmented reality</i> mendorong siswa aktif mengeksplorasi topik pembelajaran			✓	
10.	Peluang kartu <i>augmented reality</i> untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa				✓

## D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Dengan pakian materi langsung dalam mengenal rumah adat  
Tayan adat, senjata tradisional dan pakaian adat  
yang ada di Sumatera utara.

Gianyar, 18 Desember 2025

Guru,

Ni Lehet Ratna, S. Pd

### Lampiran 34. Hasil Uji Coba Perorangan

**ANGKET PENILAIAN PRODUK**  
(UJI COBA PERORANGAN)  
**PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
*DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN  
IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA**

**A. Identitas**  
 Nama : *ibadek juna Pratama*  
 Absen : *12*  
 Kelas : *v (lima)*

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

- Lembar angket ini diisi oleh siswa.
- Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
- Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
- Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
- Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

- Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

## C. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
2.	Menyajikan materi dengan contoh yang relevan				✓
3.	Media dapat menyajikan materi yang efektif			✓	
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> diuraikan dengan jelas				✓
5.	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> bermanfaat bagi peserta didik				✓
<b>Aspek Media</b>					
6.	Kemudahan penggunaan media				✓
7.	Kejelasan animasi tiga dimensi (3D) dalam kartu <i>augmented reality</i>				✓
8.	Media dapat membantu peserta didik memahami materi			✓	
9.	Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik				✓
10.	Fleksibilitas penggunaan media				✓

## D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

Kartunya sangat bagus dan rumah dan nya bagus karena

3D

Gianyar, 18 Desember 2025




Siswa,



ilcahek gum pratama

**Lampiran 35. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Perorangan****DAFTAR HADIR SUBJEK  
UJI COBA PERORANGAN**

Penelitian: Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Ni Made Ayu Apriliani	
2	I Kadek Juna Pratama	
3	Ni Made Ayu Paramita	

Gianyar, 18 Desember 2025  
Guru Wali Kelas V



Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd.  
NIPPPK 19980708 202521 2 031

## Lampiran 36. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

ANGKET PENILAIAN PRODUK  
(UJI COBA KELOMPOK KECIL)  
PENGEMBANGAN KARTU *AUGMENTED REALITY* BERBASIS  
*DISCOVERY LEARNING* TOPIK DAERAH KEBANGGAANKU MUATAN  
IPAS SISWA KELAS V DI SD NEGERI 1 SUMITA

### A. Identitas

Nama : Papde gede septina P<sup>u</sup>ct<sup>u</sup>

Absen : No

Kelas : 5-

### B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Lembar evaluasi ini diisi oleh siswa.
2. Sebelum mengisi instrumen di bawah ini, isi identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
3. Sebelum mengisi evaluasi, baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama.
4. Evaluasi dapat diberikan pada kolom jawaban dengan memberikan centang (✓) pada kolom yang sesuai menurut penilaian siswa.
5. Rentang skala setiap komponen penilaian menggunakan skala 4 dengan keterangan sebagai berikut:

No	Skor	Keterangan
1	Skor 4	Sangat Setuju (SS)
2	Skor 3	Setuju (S)
3	Skor 2	Tidak Setuju (TS)
4	Skor 1	Sangat Tidak Setuju (STS)

6. Komentar dan saran terhadap masing-masing komponen silahkan tulis pada kolom yang telah disediakan.

## C. Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Aspek/Pernyataan	Skala Penilaian			
		1	2	3	4
<b>Aspek Pembelajaran</b>					
1.	Meningkatkan motivasi belajar peserta didik				✓
2.	Menyajikan materi dengan contoh yang relevan				✓
3.	Media dapat menyajikan materi yang efektif				✓
<b>Aspek Materi</b>					
4.	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> diuraikan dengan jelas			✓	
5.	Materi pada kartu <i>augmented reality</i> bermanfaat bagi peserta didik				✓
<b>Aspek Media</b>					
6.	Kemudahan penggunaan media				✓
7.	Kejelasan animasi tiga dimensi (3D) dalam kartu <i>augmented reality</i>				✓
8.	Media dapat membantu peserta didik memahami materi				✓
9.	Media dapat membangkitkan motivasi peserta didik				✓
10.	Fleksibilitas penggunaan media				✓

## D. Catatan/Komentar/Saran

Mohon menuliskan butir-butir revisi pada kolom berikut.

kefungsian bagus ada 3D sangat suka

Gianyar, 18 Desember 2025

Siswa,












Pandi Gede Setiawan Purnama

### Lampiran 37. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

#### DAFTAR HADIR SUBJEK UJI COBA KELOMPOK KECIL

Penelitian: Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaan Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

No	Nama Siswa	Tanda Tangan
1	Ni Pt Meysia Pafamartha	
2	Pande puturanitjo	
3	Pande gede setiawan putra	
4	I Komang agus eriana pueta	
5	Ni Pitu widati sanjani	
6	Ni Luh pande putu anggreni	
7	I Wayan Dewa Boskora	
8	Ni Leokik diben ari putri	
9	Ni Komang Sri rohayu	

Gianyar, 18 Desember 2025  
Guru Wali Kelas V


















Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd.  
NIPPPK.19980708.202521.2.031

### Lampiran 38. Daftar Hadir Uji Instrumen

#### DAFTAR HADIR SUBJEK UJI INSTRUMEN

Penelitian: Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	Amir Yoman Angga Widyadana	1. 	2. 
2	Putu ardi ariawan		
3	Pande Pitu Gde Arsen Pratama	3. 	4. 
4	Ni Putu ayik cahyani		
5	Pande Ni Kadek dewi candra ash	5. 	6. 
6	Ni Putu dinda pascyanti		
7	Ni made dwi intan	7. 	8. 
8	Ni kadek dwi maharani		
9	Kadec hendrawan	9. 	10. 
10	Ni kadek ita oriani		
11	Pande Made Kenta Adi Pranata	11. 	12. 
12	Pande Komang putri creu rawi		
13	Ni made rahayu tirta dewi	13. 	14. 
14	Ni Luh made sri kusuma dewi		
15	i Pande kadek Sri rejelci	15. 	

Gianyar, 19 Desember 2025  
Guru Wali Kelas VI



Ni Ketut Ratna, S.Pd.  
NIPPPK.198406212023212021

## Lampiran 39. Hasil Uji Instrumen Butir Tes

**LEMBAR JAWABAN**  
**UJI INSTRUMENT TEST**

N=77

**Identitas**

Mata Pelajaran : IPAS

Hari/Tanggal : 19 Desember 2023

Nama : ihyoman Angga Windu Puana

Kelas : 6

No Absen : 1

**Pilihan Ganda**

No	Pilihan			
1	A	<del>B</del>	C	D
2	A	<del>B</del>	C	D
3	A	B	<del>C</del>	D
4	A	B	C	<del>D</del>
5	A	B	C	<del>D</del>
6	A	B	C	<del>D</del>
7	A	<del>B</del>	C	D
8	<del>A</del>	B	C	D
9	A	B	C	<del>D</del>
10	A	<del>B</del>	C	D
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	<del>C</del>	D
13	A	B	C	<del>D</del>
14	A	B	<del>C</del>	D
15	A	<del>B</del>	C	D

No	Pilihan			
16	A	B	<del>C</del>	D
17	A	<del>B</del>	C	D
18	A	B	C	<del>D</del>
19	A	B	C	<del>D</del>
20	A	B	<del>C</del>	D
21	A	B	<del>C</del>	D
22	A	<del>B</del>	<del>C</del>	D
23	A	B	C	<del>D</del>
24	A	B	C	<del>D</del>
25	A	<del>B</del>	C	D
26	A	B	C	<del>D</del>
27	A	B	<del>C</del>	D
28	A	<del>B</del>	C	D
29	A	B	<del>C</del>	D
30	A	<del>B</del>	C	D

B = 23

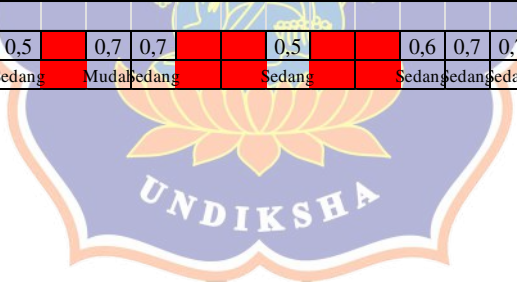


**Lampiran 41. Hasil Analisis Reliabilitas Instrumen test**

No	Responden	Butir Tes																														TOTAL	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	I Nyoman Angga Windu P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	I Putu Ardi Ariawan	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	1	1	1	1	19
3	Pande Putu Gede Arjun Pratama	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	1	1	1	1	1	1	17
4	Ni Putu Ayik Cahyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
5	Pande Ni Kadek Dwi Candra Asih	0	1	0	1	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	13
6	Ni Putu Dina Pujayanti	1	1	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	1	1	19
7	Ni Made Dwi Intan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
8	Ni Kadek Dwi Maharani	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
9	I Kadek Hendrawan	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	4
10	Ni Kadek Ita Ariani	0	0	0	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	4
11	Pande Made Kenta Adi Pranata	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
12	Pande Komang Putri Ayu Dewi	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	1	1	1	1	15
13	Ni Made Rahayu Tirta Dewi	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
14	Ni Luh Made Sri Kusuma Dewi	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	Ni Pande Kadek Sri Rejeki	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
<b>Jumlah Siswa Benar</b>		<b>10</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>		
<b>P</b>		0,7	0,6	0,7	0,5	0,5	0,7	0,7	0,5	0,6	0,7	0,7	0,9	0,4	0,6	0,7	0,7	0,7	0,9	0,4	0,6	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7		
<b>q</b>		0,3	0,4	0,3	0,5	0,5	0,3	0,3	0,5	0,4	0,3	0,3	0,1	0,6	0,4	0,3	0,3	0,3	0,1	0,6	0,4	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3	0,3		
<b>pq</b>		0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2	0,1	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2	0,2		
$\sum pq$		4,408888889																															
<b>K</b>		20																															
<b>K-1</b>		19																															
<b>SD</b>		47,92380952																															
<b>KR20</b>		<b>0,955791705</b>																															
<b>Status</b>		<b>Sangat Tinggi</b>																															

**Lampiran 42. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen Test**

No	Responden	Butir Tes																														TOTAL		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	I Nyoman Angga Windu P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
2	I Putu Ardi Ariawan	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	1	1	1	1	19	
3	Pande Putu Gede Arjun Pratama	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
4	Ni Putu Ayik Cahyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
5	Pande Ni Kadek Dwi Candra Asih	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	13	
6	Ni Putu Dina Pujayanti	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
7	Ni Made Dwi Intan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
8	Ni Kadek Dwi Maharani	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
9	I Kadek Hendrawan	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	4	
10	Ni Kadek Ita Ariani	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	4	
11	Pande Made Kenta Adi Pranata	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
12	Pande Komang Putri Ayu Dewi	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	15	
13	Ni Made Rahayu Tirta Dewi	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	8	
14	Ni Luh Made Sri Kusuma Dewi	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
15	Ni Pande Kadek Sri Rejeki	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
<b>Jumlah Siswa Benar</b>		<b>10</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>13</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>10</b>				
<b>Jumlah Siswa</b>		<b>15</b>																																
<b>Indeks Siswa</b>		0,7	0,6	0,7	0,5	0,5	0,5	0,7	0,7	0,5	0,5	0,5	0,5	0,6	0,7	0,7	0,9	0,4	0,6	0,4	0,6	0,4	0,6	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7	0,7			
<b>Tingkat Kesukaran</b>		sedang	sedang	sedang	sedang	Sedang	Sedang	Mudah	sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	sedang	sedang	Mudah	Sedang	sedang	Sedang	sedang	Sedang	sedang	Sedang	Mudah	Sedang	sedang	Mudah	sedang	Mudah	sedang			





**Lampiran 44. Soal *Pre-test* dan *Post-test***

**LEMBAR SOAL OBJEKTIF**  
**PENGETAHUAN ILMU PENGETAHUAN ALAM & SOSIAL (IPAS)**  
**TAHUN AJARAN 2025/2026**

Satuan Pendidikan	:SD Negeri 1 Sumita
Kelas	: VI (Enam)
Muatan	: IPAS
Materi	: Daerah Kebanggaanku
Alokasi Waktu	: 60 Menit

Petunjuk Umum:

1. Tulislah identitas dan nama muatan/mata pelajaran pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Tuliskan semua jawaban di lembar jawaban!
3. Bacalah setiap butir soal dengan baik sebelum dijawab!
4. Kerjakan lebih dahulu soal yang dianggap mudah!
5. Tanyakan kepada pengawas apabila ada soal yang kurang jelas!
6. Periksa kembali pekerjaanmu sebelum lembar soal dan lembar jawaban diserahkan kepada pengawas!

----- **SELAMAT BEKERJA** -----

- 
1. Pemerintah Kota A sedang menyusun Peraturan Daerah mengenai pelestarian. Terdapat usulan untuk hanya melestarikan bangunan-bangunan bersejarah (seperti museum dan candi). Jika kamu adalah tim ahli budaya, bagaimana prinsip Warisan Budaya seharusnya diterapkan dalam Peraturan Daerah tersebut?
    - A. Cukup fokus pada pendanaan renovasi bangunan bersejarah saja.
    - B. Harus memperluas cakupan pelestarian dengan mendokumentasikan dan mempromosikan tarian, bahasa, dan upacara adat yang menjadi identitas daerah.
    - C. Peraturan tersebut harus melarang semua perubahan atau inovasi pada tradisi yang sudah ada.
    - D. Prioritas utama adalah mengadopsi teknologi modern, sehingga aspek tradisional dapat diabaikan.
  2. Perhatikan gambar salah satu rumah adat di Indonesia berikut!



Pemerintah setempat berencana membangun pusat kebudayaan di Tana Toraja. Mereka ingin mendesain bangunan baru tersebut dengan menerapkan ciri arsitektur lokal yang berfungsi sebagai area pertemuan komunal dan penyimpanan benda adat. Elemen arsitektur rumah adat manakah yang paling tepat untuk dipertahankan dan diadaptasi agar fungsi dan nilai budaya bangunan baru tersebut selaras? Jelaskan satu alasannya!

- A. Atap pelana tinggi
  - B. Bentuk rumah panggung dengan atap melengkung tinggi
  - C. Dinding kayu berukir dan tiang penyangga yang masif
  - D. Bentuk limasan
3. Perhatikan gambar berikut!



Tari Saman dikenal sebagai tarian yang mengandalkan kecepatan, keserempakan, dan kekompakan gerakan dalam formasi duduk. Seorang koreografer ingin menampilkan Tari Saman pada upacara penutupan Asian Games, yang mewajibkan semua penari harus menggunakan kostum dan aksesoris yang sama persis. Tindakan manakah yang paling mencerminkan penerapan prinsip kekompakan Tari Saman untuk memastikan kualitas penampilan yang tinggi, meskipun seluruh penari mengenakan pakaian yang identik?

- A. Menambah jumlah aksesoris kepala yang berbeda-beda agar setiap penari terlihat unik.
  - B. Menggunakan irama yang lebih lambat agar setiap penari dapat menampilkan gerakan solo secara bergantian.
  - C. Fokus pada kesamaan tinggi rendahnya gerakan tubuh dan kekuatan suara tepukan agar terlihat seperti satu kesatuan utuh.
  - D. Mengganti posisi tarian dari duduk menjadi berdiri agar gerakan kaki menjadi fokus utama penampilan.
4. Sebuah grup musik Angklung memiliki anggota yang kurang disiplin dan sering salah memainkan nada secara bersamaan. Jika kamu adalah pemimpin grup tersebut, tindakan manakah yang paling mencerminkan penerapan prinsip

harmonisasi Angklung untuk mengatasi masalah ketidakdisiplinan dan ketidakserempakan nada?

- A. Mengganti semua alat musik Angklung dengan alat musik ritmis lain seperti gendang dan drum.
- B. Mengurangi jumlah anggota grup dan membiarkan satu orang memainkan dua Angklung sekaligus.
- C. Hanya menampilkan lagu-lagu yang memiliki nada tunggal tanpa melodi kompleks.
- D. Membuat sistem di mana setiap anggota harus fokus mendengarkan nada teman sebelahny dan mengkoordinasikan gerakan goyangan mereka secara ketat agar menghasilkan melodi yang utuh.

5. Perhatikan gambar berikut!



(1)



(2)



(3)



(4)

Berdasarkan gambar diatas, yang bukan termasuk warisan budaya benda adalah....

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

6. Perhatikan gambar rumah gadang berikut!



Rumah Gadang di Minangkabau memiliki atap melengkung runcing seperti tanduk kerbau. Analisislah, bagaimana bentuk atap ini berhubungan dengan status sosial dan harga diri masyarakat Minangkabau?

- A. Atap runcing melambangkan kekuatan dan kebanggaan Suku Minang, yang sejalan dengan fungsi Rumah Gadang sebagai lambang harga diri kolektif keluarga.
- B. Bentuk atap dibuat runcing agar tahan terhadap angin kencang.
- C. Atap runcing menunjukkan status kekayaan pemilik rumah secara pribadi.
- D. Bentuk atap tersebut meniru bentuk perahu yang digunakan untuk berlayar.

7. Perhatikan gambar wayang kulit berikut!



Wayang Kulit merupakan warisan budaya tak benda yang sering ditampilkan dengan diiringi Gamelan sebagai musik pengiring. Analisislah, mengapa pertunjukan Wayang Kulit menjadi lebih istimewa dan efektif saat kedua jenis warisan budaya ini ditampilkan bersamaan?

- A. Karena wayang membutuhkan suara keras agar penonton tidak mengantuk.
- B. Karena Gamelan dan Wayang diciptakan oleh orang yang berbeda dan tidak saling berhubungan.
- C. Karena Warisan Benda harus selalu ditampilkan bersama Warisan Tak Benda agar terlihat lengkap.
- D. Karena alunan musik Gamelan membantu menciptakan suasana, emosi, dan memperjelas narasi cerita yang dibawakan oleh Wayang Kulit.

8. Perhatikan gambar berikut!



Seni membatik adalah Warisan Tak Benda yang menghasilkan kain batik. Analisislah, mengapa pemilihan jenis kain katun atau sutra yang digunakan untuk membatik dapat memengaruhi nilai dan kualitas Warisan Benda (kain batik) yang dihasilkan?

- A. Kain katun dan sutra memiliki harga yang sama, sehingga tidak memengaruhi nilai.

- B. Hanya kain sutra yang bisa dicelup dengan pewarna batik.
- C. Karena sutra dapat menyerap warna dengan lebih halus dan menampilkan hasil yang lebih mengkilap daripada katun, sehingga memengaruhi nilai jual dan keindahan batik.
- D. Nilai batik hanya ditentukan oleh kerumitan motif, bukan jenis kainnya.
9. Seorang turis asing mengunjungi Indonesia dan berkata bahwa Candi Borobudur tidak dapat diklasifikasikan sebagai warisan budaya karena sudah berusia sangat tua dan tidak digunakan lagi. Analisislah, mengapa pernyataan turis tersebut salah berdasarkan konsep Warisan Budaya?
- A. Candi Borobudur tetap digunakan setiap hari oleh masyarakat sekitar.
- B. Warisan Budaya Benda tidak harus selalu digunakan, tetapi dapat memiliki nilai sejarah, seni, dan arsitektur yang penting sebagai bukti peradaban masa lalu.
- C. Candi Borobudur masih baru dan dibangun tahun lalu.
- D. Karena semua yang ada di museum adalah warisan budaya.
10. Tari Kecak dari Bali dikenal dengan ciri khas utamanya yaitu mengandalkan suara "cak-cak" dari puluhan penari yang duduk melingkar sebagai pengganti iringan musik gamelan. Analisislah, mengapa ciri khas penggunaan suara penari secara massal ini menjadi elemen kunci yang mendukung makna tarian yang menceritakan kisah Ramayana?
- A. Karena suara "cak-cak" yang cepat membuat penari tidak perlu menghafal gerakan.
- B. Karena penari ingin membuat suara yang lebih keras daripada gamelan
- C. Karena kekompakan dan irama dari puluhan suara "cak-cak" yang serentak mampu membangun suasana dramatis yang mendalam, sesuai dengan alur cerita yang intens.
- D. Karena menggunakan suara "cak-cak" lebih murah daripada menyewa gamelan.
11. Di Candi Borobudur warga setempat aktif ikut menjaga kebersihan, memberi informasi pada turis, dan membantu pemerintah dalam perawatan candi. Analisislah, bagaimana peran aktif masyarakat ini berkontribusi langsung pada keberlanjutan Candi Borobudur sebagai Warisan Budaya?
- A. Peran masyarakat hanya mengurangi biaya perawatan yang ditanggung pemerintah.
- B. Peran masyarakat tidak hanya menjaga kondisi fisik Candi, tetapi juga menunjukkan kepemilikan dan menumbuhkan nilai-nilai pelestarian pada generasi muda setempat
- C. Warga hanya melakukannya agar mendapat upah dari turis.
- D. Candi Borobudur sebenarnya tidak perlu dirawat karena terbuat dari batu yang sangat kuat.
12. Perhatikan pernyataan berikut:
- (1) Membersihkan candi secara rutin
  - (2) Mengajarkan tari daerah kepada anak-anak
  - (3) Menggunakan batik di acara resmi kantor
  - (4) Mendokumentasikan resep makanan tradisional yang hampir punah

Analisislah, tindakan manakah yang secara spesifik berfokus pada pelestarian Warisan Budaya Tak Benda

- A. (1) dan (3)
  - B. (1) dan (4)
  - C. (2) dan (3)
  - D. (2) dan (4)
13. Batik dan Angklung telah diakui oleh UNESCO sebagai Warisan Budaya Dunia. Analisislah, apa konsekuensi atau tanggung jawab terbesar yang harus diemban oleh bangsa Indonesia setelah adanya pengakuan dunia tersebut?
- A. Kita harus melarang orang asing menggunakan Batik dan Angklung.
  - B. Kita boleh berhenti melestarikan, karena UNESCO sudah menjamin keamanannya.
  - C. Indonesia harus meningkatkan upaya pelestarian, dan promosi secara global, karena pengakuan tersebut menuntut tanggung jawab moral untuk menjaga warisan dunia bagi seluruh umat manusia.
  - D. Pengakuan UNESCO hanya bermanfaat untuk menarik wisatawan ke Bali saja.
14. Di Desa Batuan, terdapat sebuah pura tua yang menjadi warisan budaya leluhur. Beberapa warga muda ingin membongkar sebagian area pura untuk membangun kafe agar menarik wisatawan. Namun, para tetua desa menolak rencana tersebut. Mereka mengusulkan alternatif: membuat pertunjukan seni tradisional mingguan di halaman luar pura, membuka galeri mini berisi sejarah pura, serta membentuk kelompok remaja untuk menjaga kebersihan dan keamanan pura. Berdasarkan cerita tersebut, tindakan yang paling efektif dalam menjaga dan memanfaatkan warisan budaya daerah adalah....
- A. Membongkar sebagian pura agar wisatawan tertarik dan desa mendapat penghasilan
  - B. Membiarkan pura tertutup untuk umum agar tidak rusak sama sekali
  - C. Mengadakan pertunjukan seni dan galeri sejarah sambil menjaga kelestarian pura
  - D. Mengizinkan pembangunan kafe di area dalam pura agar lebih modern
15. Sekolah mengadakan lomba membatik untuk siswa sejak dini. Analisislah, mengapa kegiatan lomba membatik ini merupakan upaya pelestarian yang sangat penting dan mendasar bagi keberlanjutan Warisan Budaya Indonesia?
- A. Lomba membatik menghasilkan banyak uang untuk sekolah.
  - B. Lomba membuat membuat pola batik yang sama persis.
  - C. Lomba memastikan bahwa semua anak bisa menjual hasil batiknya.
  - D. Lomba memastikan bahwa keterampilan dan pengetahuan tentang proses membatik
16. Perhatikan pernyataan berikut!
- (1) Mengikuti upacara adat secara rutin merupakan salah satu bentuk pelestarian budaya tak benda.
  - (2) Membiarkan generasi muda lebih mengenal budaya asing dibanding budaya sendiri termasuk bentuk pelestarian budaya.
  - (3) Mengarsipkan naskah kuno dan menjaga benda cagar budaya di museum merupakan pelestarian budaya benda.

(4) Mengabaikan bahasa daerah agar lebih modern merupakan contoh menjaga budaya.

Jika kamu diberi tugas menilai pernyataan manakah yang layak dijadikan contoh dalam modul pelestarian budaya, pasangan pernyataan yang paling tepat dipilih adalah....

- A. (1) dan (2)
  - B. (1) dan (3)
  - C. (2) dan (4)
  - D. (3) dan (4)
17. Sebuah komunitas budaya meminta pendapatmu untuk menilai strategi pelestarian budaya yang paling efektif untuk diterapkan dalam jangka panjang. Dari pilihan berikut, strategi yang paling layak dipilih adalah....
- A. Membiarkan warisan budaya rusak karena biaya perawatan mahal
  - B. Menggantinya dengan budaya asing yang dianggap lebih menarik
  - C. Menjaga, merawat, dan memperkenalkan budaya melalui kegiatan terprogram
  - D. Menyembunyikan budaya agar tidak ditiru oleh masyarakat luar
18. Indonesia dikenal sebagai negara kepulauan dengan ribuan suku bangsa. Setiap suku memiliki peninggalan berupa adat istiadat, tarian, rumah adat, bahasa, hingga makanan khas. Semua peninggalan tersebut diwariskan dari generasi ke generasi dan menjadi identitas bangsa di mata dunia. Jika peninggalan itu tidak dijaga, maka lambat laun bisa hilang dan digantikan oleh budaya asing. Berdasarkan cerita tersebut, nilailah hal yang sebaiknya dilakukan masyarakat terhadap warisan budaya adalah....
- A. Membiarkan hilang karena dianggap kuno
  - B. Menjaga dan melestarikannya sebagai identitas bangsa
  - C. Mengganti dengan budaya asing yang lebih modern
  - D. Hanya memperkenalkan budaya tertentu saja
19. Sebuah desa adat ingin meningkatkan keterlibatan generasi muda dalam kegiatan budaya. Mereka meminta kamu menilai opsi mana yang paling sesuai untuk menjaga keberlanjutan budaya tersebut. Opsi yang paling tepat untuk dipilih adalah....
- A. Melarang anak muda mengikuti kegiatan budaya karena dianggap belum memahami nilai-nilainya
  - B. Membiarkan anak muda memilih budaya luar tanpa pengenalan budaya local
  - C. Mengajak anak muda terlibat langsung dalam latihan seni, ritual, dan pendokumentasian budaya
  - D. Menghentikan kegiatan budaya karena dianggap tidak relevan dengan zaman modern
20. Sebuah museum daerah meminta saran untuk menentukan program yang paling layak diprioritaskan tahun depan guna meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya budaya lokal. Program yang seharusnya dipilih berdasarkan pertimbangan pelestarian budaya adalah....
- A. Menutup kunjungan umum agar koleksi tidak cepat rusak















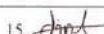





- B. Mengadakan pameran budaya keliling ke sekolah-sekolah
- C. Mengganti koleksi lama dengan replika modern yang lebih menarik
- D. Mengurangi kegiatan edukasi karena dianggap tidak terlalu penting



### Lampiran 45. Daftar Hadir Peserta *Pre-test*

#### DAFTAR HADIR SUBJEK *PRE-TEST*

Penelitian: Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri 1 Sumita

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	I Komang Agus Triana Putra	1. 	2. 
2	Gusti Anaya Fricillia Tiyas Maharani		
3	Pande Putu Angreni	3. 	4. 
4	Ni Made Ayu Apriliani		
5	I Komang Artha Suputra	5. 	6. 
6	Ni Made Ayu Paramita		
7	Ni Kadek Bunga Sriganes	7. 	8. 
8	Pande Made Darma Dika		
9	I Gede Dimas Kusumayasa	9. 	10. 
10	I Wayan Deva Baskara		
11	Ni Putu Dina Ari Putri	11. 	12. 
12	I Kadek Juna Pratama		
13	Ni Putu Mesysia Paramartha	13. 	14. 
14	Pande Putu Raditya		
15	Ni Komang Ravana Venya	15. 	16. 
16	Pande Gede Sentana		
17	Ni Komang Sri Rahayu	17. 	18. 
18	I Kadek Suryadinata		
19	I Kadek Wahyu Dirgantara	19. 	20. 
20	Ni Putu Widiari Santiani		

Gianyar, 5 Januari 2026  
Guru Wali Kelas V



Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd.  
NIPPPK\_199807082025212031

Lampiran 46. Hasil Pelaksanaan *Pre-test*LEMBAR JAWABAN  
PRE-TEST

N = 50

## Identitas

Mata Pelajaran : IPS  
 Hari/Tanggal : 5 Januari 2026  
 Nama : Ni Luh Rande Rita Anggleni  
 Kelas : V (5)  
 No Absen : 3

## Pilihan Ganda

No	Pilihan			
1	<del>A</del>	B	C	D
2	A	B	<del>C</del>	D
3	A	B	<del>C</del>	D
4	A	B	C	<del>D</del>
5	<del>A</del>	B	C	D
6	A	<del>B</del>	C	D
7	A	<del>B</del>	C	D
8	A	B	C	<del>D</del>
9	A	<del>B</del>	C	D
10	A	B	C	<del>D</del>


















No	Pilihan			
11	A	<del>B</del>	C	D
12	A	B	C	<del>D</del>
13	A	B	<del>C</del>	D
14	<del>A</del>	B	C	D
15	<del>A</del>	B	C	D
16	A	<del>B</del>	C	D
17	A	B	<del>C</del>	D
18	A	<del>B</del>	C	D
19	A	B	<del>C</del>	D
20	A	<del>B</del>	C	D

B = 10

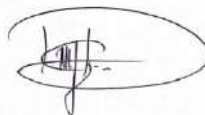
### Lampiran 47. Daftar Hadir Peserta *Post-test*

#### DAFTAR HADIR SUBJEK *POST-TEST*

Penelitian: Pengembangan Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Topik Daerah Kebanggaanku Muatan IPAS Siswa Kelas V di SD Negeri I Sumita

No	Nama Siswa	Tanda Tangan	
1	I Komang Agus Triana Putra	1. 	2. 
2	Gusti Anaya Fricillia Tiyas Maharani		
3	Pande Putu Angreni	3. 	4. 
4	Ni Made Ayu Apriliani		
5	I Komang Artha Suputra	5. 	6. 
6	Ni Made Ayu Paramita		
7	Ni Kadek Bunga Sriganes	7. 	8. 
8	Pande Made Darma Dika		
9	I Gede Dimas Kusumayasa	9. 	10. 
10	I Wayan Deva Baskara		
11	Ni Putu Dina Ari Putri	11. 	12. 
12	I Kadek Juna Pratama		
13	Ni Putu Mesysia Paramartha	13. 	14. 
14	Pande Putu Raditya		
15	Ni Komang Ravania Venya	15. 	16. 
16	Pande Gede Sentana		
17	Ni Komang Sri Rahayu	17. 	18. 
18	I Kadek Suryadinata		
19	I Kadek Wahyu Dirgantara	19. 	20. 
20	Ni Putu Widiari Santiani		

Gianyar, 9 Januari 2026  
Guru Wali Kelas V



Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd.  
NIPPPK.199807082025212031

### Lampiran 48. Hasil Pelaksanaan *Post-test*

#### LEMBAR JAWABAN POST-TEST

$N = 90$

##### Identitas

Mata Pelajaran : JPs  
 Hari/Tanggal : 29 Januari 2026  
 Nama : Ni Mole Ayu Paramita  
 Kelas : 5 (v)  
 No Absen : 6

##### Pilihan Ganda

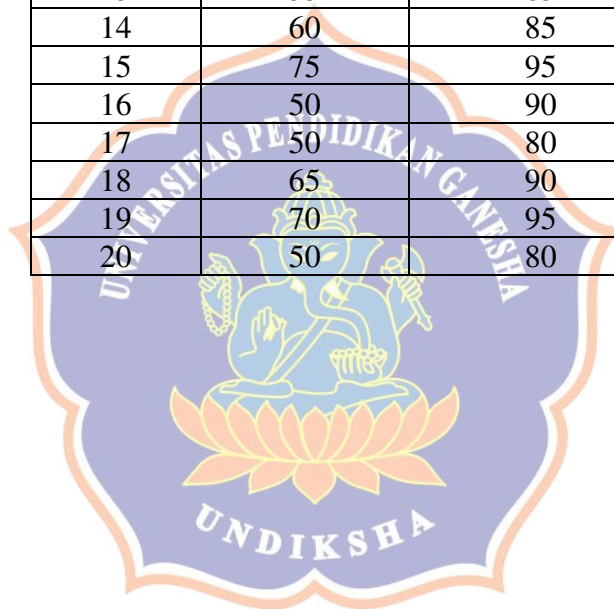
No	Pilihan			
1	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
2	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
3	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
4	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
5	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
6	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
7	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
8	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
9	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
10	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D

No	Pilihan			
11	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
12	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
13	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
14	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
15	A	B	C	<input checked="" type="checkbox"/>
16	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
17	<input checked="" type="checkbox"/>	B	C	D
18	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D
19	A	B	<input checked="" type="checkbox"/>	D
20	A	<input checked="" type="checkbox"/>	C	D

$B = 18$

**Lampiran 49. Skor *Pre-test* dan *Post-test***

No Absen	Nilai <i>Pre-test</i>	Nilai <i>Post-test</i>
1	50	75
2	60	85
3	50	85
4	70	90
5	60	85
6	80	100
7	75	90
8	55	85
9	60	85
10	45	70
11	75	95
12	80	100
13	55	85
14	60	85
15	75	95
16	50	90
17	50	80
18	65	90
19	70	95
20	50	80



**Lampiran 50. Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Pre-test***

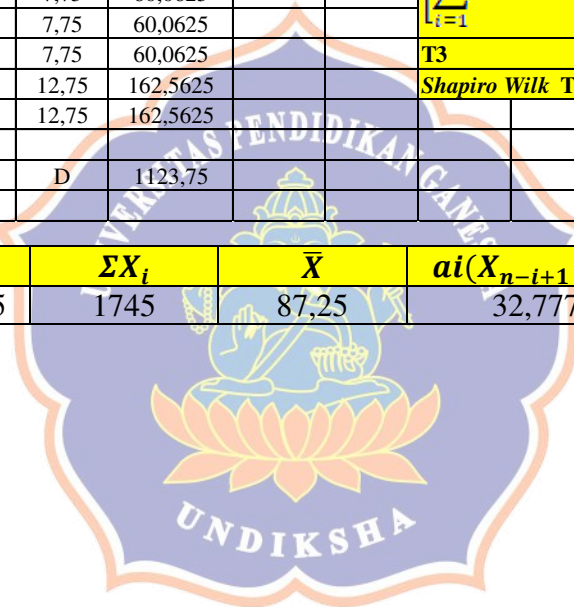
No Absen	$X_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$i$	$a_i$	$(x_{n-i+1} - x_i)$			$a_i(x_{n-i+1} - x_i)$
10	45	-16,75	280,5625	1	0,4734	80	45	35	16,569
17	50	-11,75	138,0625	2	0,3211	80	50	30	9,633
1	50	-11,75	138,0625	3	0,2565	75	50	25	6,413
16	50	-11,75	138,0625	4	0,2085	75	50	25	5,213
3	50	-11,75	138,0625	5	0,1686	75	50	25	4,215
20	50	-11,75	138,0625	6	0,1334	70	50	20	2,668
13	55	-6,75	45,5625	7	0,1013	70	55	15	1,520
8	55	-6,75	45,5625	8	0,0711	65	55	10	0,711
5	60	-1,75	3,0625	9	0,4222	60	60	0	0,000
9	60	-1,75	3,0625	10	0,0140	60	60	0	0,000
14	60	-1,75	3,0625			$\Sigma$			46,941
2	60	-1,75	3,0625			$\frac{1}{D}$			
18	65	3,25	10,5625						0,000414293
19	70	8,25	68,0625			$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$			2203,410540
4	70	8,25	68,0625						
11	75	13,25	175,5625						
15	75	13,25	175,5625						
7	75	13,25	175,5625			$T_3$			0,912857811
6	80	18,25	333,0625			<i>Shapiro Wilk Tabel</i>			0,905
12	80	18,25	333,0625						
$\bar{x}$	61,75	D	2413,75						
E	1235								

D	$\Sigma X_i$	$\bar{X}$	$a_i(X_{n-i+1} - X_i)$	$T_3$
2413,75	1235	61,75	46,941	0,912857811

**Lampiran 51. Hasil Perhitungan Normalitas Sebaran Data *Post-test***

No Absen	$X_i$	$x_i - \bar{x}$	$(x_i - \bar{x})^2$	$i$	$a_i$	$(x_{n-i+1} - x_i)$			$a_i(x_{n-i+1} - x_i)$
10	70	-17,25	297,5625	1	0,4734	100	70	30	14,202
1	75	-12,25	150,0625	2	0,3211	100	75	25	8,028
17	80	-7,25	52,5625	3	0,2565	95	80	15	3,848
20	80	-7,25	52,5625	4	0,2085	95	85	10	2,085
2	85	-2,25	5,0625	5	0,1686	95	85	10	1,686
3	85	-2,25	5,0625	6	0,1334	90	85	5	0,667
5	85	-2,25	5,0625	7	0,1013	90	85	5	0,507
8	85	-2,25	5,0625	8	0,0711	80	85	-5	-0,356
9	85	-2,25	5,0625	9	0,4222	90	85	5	2,111
13	85	-2,25	5,0625	10	0,0140	85	85	0	0,000
14	85	-2,25	5,0625			$\Sigma$			32,777
4	90	2,75	7,5625			$\frac{1}{D}$			0,000889878
7	90	2,75	7,5625						
16	90	2,75	7,5625						
18	90	2,75	7,5625			$\left[ \sum_{i=1}^k a_i (X_{n-i+1} - X_i) \right]^2$			1074,331729
11	95	7,75	60,0625						
15	95	7,75	60,0625						
19	95	7,75	60,0625			$T_3$			0,956023786
6	100	12,75	162,5625			<i>Shapiro Wilk</i> Tabel			0,905
12	100	12,75	162,5625						
$\bar{x}$	87,25	D	1123,75						
E	1745								

D	$\Sigma X_i$	$\bar{X}$	$a_i(X_{n-i+1} - X_i)$	$T_3$
1123,75	1745	87,25	32,777	0,956023786





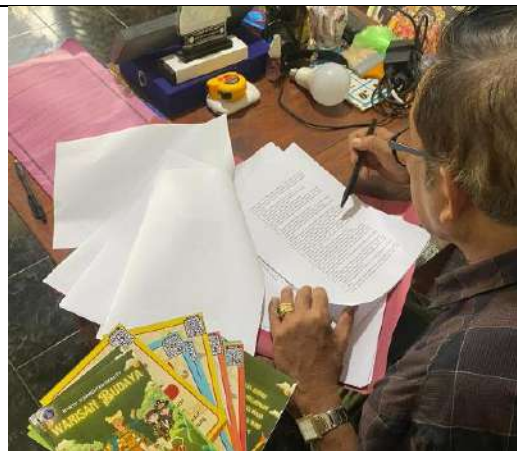
### Lampiran 53. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1.  
Penyerahan Surat Izin Wawancara  
Kepada Kepala Sekolah SD Negeri 1  
Sumita



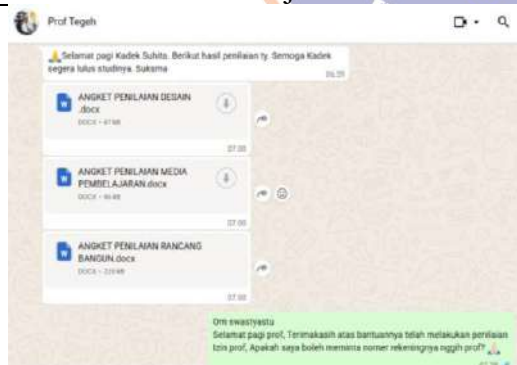
Gambar 2.  
Wawancara dengan Wali Kelas V SD  
Negeri 1 Sumita



Gambar 3.  
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli  
Isi/Materi, Desain dan Media  
Pembelajaran



Gambar 4.  
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli  
Isi/Materi Pembelajaran



Gambar 5.  
Pelaksanaan Validasi Bersama Ahli  
Rancang Bangun, Desain dan Media  
Pembelajaran



Gambar 6.  
Pelaksanaan Uji Coba Instrumen Soal di  
Kelas VI SD Negeri 1 Sumita



Gambar 7.  
Pelaksanaan Uji Coba Penggunaan Perorangan



Gambar 8.  
Pelaksanaan Uji Coba Penggunaan Kelompok Kecil



Gambar 9.  
Pelaksanaan Uji Kepraktisan Respon Guru



Gambar 10.  
Pelaksanaan *Pre-test*



Gambar 11.  
Pelaksanaan Pembelajaran Pertama di Kelas



Gambar 12.  
Pelaksanaan Pembelajaran Kedua di Kelas



Gambar 14.  
Pelaksanaan *Post-test*

## Lampiran 54. Matriks Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Artikel Penelitian	Nasional/ Internasional	Produk	Model	Simpulan	Daftar Rujukan
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Qurota A'yun Nina, Mohamad Fatih, Cindya Alfi	Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV	Nasional	flashcard augmented reality	ADDIE	Kevalidan media flashcard berbasis <i>augmented reality</i> diperoleh melalui penilaian dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan persentase sebesar 96% dengan kriteria “sangat valid”. Validasi oleh ahli materi mencapai 90% dengan kriteria “sangat valid”, sedangkan validasi oleh ahli bahasa memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kriteria yang sama. Produk media flashcard berbasis augmented reality ini telah disempurnakan berdasarkan saran dan masukan dari masing-masing validator, sehingga dapat membantu peneliti dalam memperbaiki dan menyempurnakan media tersebut.	A'yun Nina, Q., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV. <i>Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)</i> , 6, 8558–8564. <a href="https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597">https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2597</a>
2.	Hilda Nur Maziyah, Erna Zumrotun	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar.	Nasional	Kartu augmented reality	ADDIE	Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa Pengembangan media pembelajaran kartu ajaib berbasis Augmented Reality (AR) pada materi ekosistem kelas V Sekolah Dasar menunjukkan hasil yang sangat valid berdasarkan penilaian para ahli. Selain itu, hasil survei terhadap respon peserta didik menunjukkan bahwa media kartu ajaib berbasis AR sangat membantu mereka dalam memahami materi ekosistem dengan lebih baik. Uji statistik menggunakan paired sample t-test menunjukkan bahwa pemanfaatan media ini memberikan peningkatan hasil belajar yang signifikan.	Maziyah, H. N., & Zumrotun, E. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis Augmented Reality pada Materi Ekosistem Kelas 5 Sekolah Dasar. <i>JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA</i> , 5(1), 25–38. <a href="https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079">https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i1.1079</a>

						Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media kartu ajaib berbasis AR layak dan efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran materi ekosistem di kelas V Sekolah Dasar.	
3.	Ersita Silviana, Ibadullah Malawi, Suyanti	Pengembangan Media Kartu <i>Augmented Reality</i> Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	ADDIE	Pengembangan media pembelajaran kartu <i>augmented reality</i> didasarkan pada kebutuhan dan peluang yang ada dalam proses pembelajaran. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk meningkatkan minat belajar serta kemampuan peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media berbasis teknologi diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi, sekaligus menarik minat belajar peserta didik melalui penyajian media yang menarik dan inovatif, yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.	Silviana, E., Malawi, I., & Suyanti. (2023). Pengembangan Media Kartu Augmented Reality Dengan Materi Indonesiaku Kaya Budaya Pada Pembelajaran IPAS Kelas IV. Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar, 4, 409–424. <a href="http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Kid">http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/Kid</a>
4.	Ida Ayu Bintang Arista Maharani, Anak Agung Gede Agung, Luh Ayu Tirtayani	Media Kartu Bergambar Berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	ADDIE	Media Kartu Bergambar berbantuan <i>Augmented Reality</i> (AR) memperoleh kualifikasi “sangat baik” berdasarkan penilaian para ahli maupun tanggapan siswa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Selain itu, Media Kartu Bergambar berbantuan AR terbukti dapat membantu meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak.	Arista Maharani, I. A. B., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. <i>Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha</i> , 10(3), 360–369. <a href="https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452">https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452</a>

5.	Martin Munthe, Eva Betty Simanjuntak, Zainudin	Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Antariksa Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Sistem Tata Surya kelas V	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	ADDIE	Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran Kartu Antariksa berbasis <i>augmented reality</i> pada materi sistem tata surya terbukti sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji validasi menunjukkan bahwa media ini memperoleh persentase kelayakan sebesar 94% dari ahli materi dan 82% dari ahli desain media, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak." Aspek praktikalitas media juga menunjukkan hasil yang sangat tinggi, dengan respons dari guru mencapai 94,55% dan dari peserta didik sebesar 90,76%, keduanya berada dalam kategori "Sangat Praktis".	Munthe, M., Betty Simanjuntak, E., & Free Unita Manurung, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Antariksa Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sistem Tata Surya Kelas V. <i>Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar</i> , 221–229. <a href="https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23520">https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23520</a>
6.	Dian Armila, Elsa, Siti Mariada, Vindy Nabilah Efendy, Muh Yamin	Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Huruf Hijaiyyah Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Pembelajaran PAI	Nasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Analisis produk dilakukan dengan mengkaji kriteria identifikasi kebutuhan produk. Berdasarkan hasil kajian terhadap kurikulum, diketahui bahwa SLB Negeri 1 Kota Palopo menggunakan Kurikulum Merdeka. Pengembangan produk <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> pada materi huruf hijaiyyah diawali dengan tahap pra-produksi, yang meliputi identifikasi materi dan perancangan <i>flashcard</i> . Selanjutnya, pada tahap produksi, dilakukan proses pembuatan <i>flashcard</i> , konsultasi dengan ahli, perancangan desain media, serta integrasi penggunaan barcode.	Armila, D., Mariada, S., Nabilah Efendy, V., & Yamin, M. (2024). Pengembangan Media <i>Flashcard</i> Huruf Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality Pada Pembelajaran PAI. <i>JRIP: Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran</i> , 4(2), 1394. <a href="https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1505">https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1505</a>
7.	Muhammad Rizal H, Ratnawati, Nia Indriani,	Pengembangan Kartu Edukasi Animasi Sebagai Media Pengenalan Sirah	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	ADDIE	Aplikasi <i>augmented reality</i> yang terintegrasi dalam kartu edukasi animasi untuk pengenalan Sirah Nabawi Nabi Muhammad S.A.W. dikembangkan menggunakan model ADDIE. Proses ini mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan	Rizal H, M., Ratnawati, R., Indriani, N., Mursalim, M., & Warni, E. (2024). Pengembangan Kartu Edukasi Animasi Sebagai Media

	Mursali m, Elly Warni	Nabawiyah Berbasis <i>Augmented Reality</i>				Evaluasi, yang menghasilkan aplikasi yang efektif secara teknologi dan pedagogi. Inovasi berupa backsound, animasi, dan kuis berhasil meningkatkan keterlibatan pengguna. Hasil kuisioner menunjukkan tingkat kepuasan sebesar 80%, menegaskan bahwa aplikasi ini efektif dalam mendukung pembelajaran Sirah Nabawi dan menunjukkan potensi besar AR dalam pendidikan.	Pengenalan Sirah Nabawiyah Berbasis Augmented Reality. <i>Jsitik: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer</i> , 2(2), 98–112. <a href="https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.356">https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.356</a>
8.		<i>Development of Flashcard Media Based on Augmented Reality on Dynamic Fluid Material to Train Critical Thinking Skills of High School Students.</i>	Internasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan media <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> pada materi fluida dinamis untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa SMA, dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan valid dengan skor penilaian komponen media sebesar 93,33%, materi 93,32%, keterampilan berpikir kritis 96,66%, bahasa 97,77%, dan desain 100% yang semuanya masuk dalam kategori sangat valid. Media dinyatakan praktis dengan persentase kepraktisan sebesar 95,18% pada penilaian satu lawan satu dan 95,73% pada penilaian kelompok kecil, serta efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis dengan skor N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk dalam kategori tinggi sehingga layak digunakan dalam pembelajaran materi fluida dinamis pada siswa SMA kelas XI.	Putri, M., Rizki, I. N., Marlina, L., Sudirman, & Murniati. (2024). Development of Flashcard Media Based on Augmented Reality on Dynamic Fluid Material to Train Critical Thinking Skills of High School Students. <i>Jurnal Penelitian Pendidikan IPA</i> , 10(12), 10269–10277. <a href="https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9778">https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i12.9778</a>
9.	Mochamad Gustyan Nur Utomo,	Pengembangan Kartu Dengan Teknologi 3D <i>Augmented Reality</i> Sebagai	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	model Lee & Owens	Hasil penelitian ini berupa kartu berteknologi 3D <i>Augmented Reality</i> dan aplikasi berbasis Android tentang sistem tata surya. Media ini dinilai mampu memberikan solusi terhadap kesulitan siswa dalam memvisualisasikan	Utomo, M. G. N., Degeng, I. N. S., & Praherdiono, H. (2022). Pengembangan Kartu Dengan Teknologi 3D Augmented Reality

	I Nyoman Sudana Degeng, Henry Praherdiono	Media Visual Tematik Untuk Siswa Kelas VI SD.				materi abstrak, dengan menghadirkan objek dalam bentuk 3D yang dapat diamati secara mandiri melalui aplikasi AR. Media ini juga mudah digunakan dan dapat diakses berulang kali oleh siswa. Berdasarkan hasil review angket dari ahli media dan ahli materi, media ini mendapatkan respons positif dan dinyatakan layak digunakan.	Sebagai Media Visual Tematik Untuk Siswa Kelas VI SD. <i>Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan</i> , 5(2), 162–171. <a href="https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p162">https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p162</a>
10.	Latansa Naelal Izzati, Agus Kamaludin	<i>Augmented reality-based flashcard media to improve students' concept understanding in chemistry learning.</i>	Internasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media flashcard berbasis AR pada materi sel volta. Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh persentase ideal sebesar 90% dengan kategori sangat baik, ahli media 89,23% dengan kategori sangat baik, dan reviewer 90,58% dengan kategori sangat baik. Siswa memberikan respon positif terhadap produk yang dikembangkan dengan persentase ideal sebesar 98,3%. Berdasarkan hasil penilaian dan respon siswa, produk yang dikembangkan dapat menjadi media alternatif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sel volta. Penelitian ini baru diujicobakan pada kelompok kecil, sehingga diperlukan penelitian lebih lanjut untuk mengujicobakan media flashcard berbasis AR pada kelompok yang lebih besar guna mengetahui keefektifan produk sebagai media pembelajaran di kelas.	Izzati, L. N., & Kamaludin, A. (2024). Augmented reality-based flashcard media to improve students' concept understanding in chemistry learning. <i>Indonesian Journal of Science and Mathematics Education</i> , 07(2), 235–266. <a href="https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i1.20975">https://doi.org/10.24042/ijsme.v5i1.20975</a>
11.	Ita Rachmawati, Muhammad Busyro	<i>Development of Augmented Reality-Based Flashcard "Oreng Madureh" As an</i>	Internasional	<i>Kartu augmented reality</i>	ADDIE	Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa melalui kelima tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE, hasil kelayakan media dari ahli materi dan ahli media masuk dalam kategori sangat layak dan tidak perlu	Rachmawati, I., Busyro Karim, M., & Faridatun Nisa, T. (2023). The Development of Augmented Reality-Based Flashcard "Oreng

	Karim, Titin Faridatun Nisa	<i>Introduction to Madurese Culture.</i>				dilakukan revisi. Hasil uji coba kelompok kecil dan kelompok besar masuk dalam kategori layak dan tidak perlu dilakukan revisi. Berdasarkan hasil evaluasi akhir, respon anak sudah sangat baik dan tidak ditemukan kelemahan atau kekurangan. Dengan demikian, produk tidak perlu dilakukan revisi dan media dapat langsung digunakan dalam pembelajaran khususnya dalam mengenalkan budaya Madura kepada anak usia dini melalui pengenalan, pendeskripsian, dan identifikasi pakaian adat, makanan khas, dan rumah adat Madura.	Madureh” As an Introduction to Madurese Culture. <i>Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini</i> , 06(02), 177–191. <a href="https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/00202361947000">https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24042/00202361947000</a>
12.	Abi Hikmatul Isya’i & Kurniana Bektiningsih	Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pancasila dalam Diriku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Podorejo 03	Nasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran flashcard berbasis <i>augmented reality</i> efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik siswa. Desain media yang interaktif membuat siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Model pembelajaran berbasis masalah dinilai layak oleh ahli materi (88%) dan ahli media (96%). Data juga menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas 4 SD Negeri Podorejo 03, dibuktikan dengan hasil uji t yang signifikan ( $0,00 < 0,05$ ) dan peningkatan rata-rata nilai sebesar 40% berdasarkan N-gain.	Isya’i, A. H., & Bektiningsih, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality dalam Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pancasila dalam Diriku pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Podorejo 03: <i>Jurnal Pendidikan Dasar</i> , 9(1), 118–138. <a href="https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5625">https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i1.5625</a>
13.	Herinda Mardin,	Media Pembelajaran Flashcard	Nasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Setelah melakukan validitas media pembelajaran <i>flashcard</i> berbasis <i>augmented reality</i> pada materi Sel di kelas XI yang	Mardin, H., Mamu, H. D., Husain, I., & Yasser Arafat, M. (2025).

	Hartono D. Mamu, Ilyas Husain, Muhammad Yasser Arafat	Berbasis <i>Augmented Reality</i> Pada Materi Sel Kelas XI SMA				dilakukan dengan pengembangan model ADDIE. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa: Hasil uji validitas yang diperoleh yaitu Rata-rata dari penilaian ahli materi adalah 90%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Dari penilaian ahli media rata-rata yang diperoleh adalah 74%, dengan kategori "Valid". Berdasarkan hasil analisis validasi, tingkat validitas media dan materi yang diperoleh setelah revisi produk mendapatkan persentase rata-rata sebesar 83% pada setiap aspek yang dinilai, dengan kategori "sangat valid", hasil ini sejalan dengan penelitian Ma'aniyah & Mintohari (2019), yang menyatakan bahwa penilaian validator dengan persentase >81% termasuk dalam kategori "sangat valid." sehingga dapat digunakan dalam pembelajaran.	Validitas Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Kelas XI SMA. <i>Biogenerasi: Jurnal Pendidikan Biologi</i> , 10, 2025. <a href="https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.537">https://doi.org/https://doi.org/10.30605/biogenerasi.v10i1.537</a>
14.	Cicin Igrisa Tamboo, Herinda Mardin, Ilyas Husain, Mustamin Ibrahim, Nurul Fajriyani Usman	Pengembangan Media Pembelajaran <i>lashcard Berbasis Augmented Reality</i> Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa	Nasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	Model pengembangan yang dibatasi pada tahap <i>development</i>	Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media dinilai "Valid" oleh ahli media dengan skor 74%, dan "Sangat Valid" oleh ahli materi dengan skor 90%. Setelah dilakukan revisi, rata-rata validitas keseluruhan meningkat menjadi 83%, termasuk dalam kategori "Sangat Valid". Temuan ini sejalan dengan pendapat Ma'aniyah & Mintohari (2019), yang menyatakan bahwa skor validasi antara 81–100% dikategorikan sangat valid.	Tamboo, C. I., Mardin, H., Husain, I., Ibrahim, M., & Usman, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Sel Di Kelas XI SMA Negeri 1 Tibawa. <i>Oryza (Jurnal Pendidikan Biologi)</i> , 13(2), 240–253. <a href="https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750">https://doi.org/10.33627/oz.v13i2.2750</a>

15.	Laila Nur Khasanah, Murfiah Dewi Wulandari	Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis <i>Augmented Reality</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5	Nasional	Kartu <i>augmented reality</i>	ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media kartu kuartet berbasis <i>augmented reality</i> efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada materi organ pernapasan hewan. Media ini dinilai layak digunakan berdasarkan validasi ahli media (93%), ahli materi (95%), dan respon siswa (97,6%). Selain itu, uji hipotesis mengonfirmasi bahwa media tersebut memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 03 Kaliwuluh.	Nur Khasanah, L., & Dewi Wulandari, M. (2024). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5. <i>Attadib: Journal of Elementary Education Sinta</i> , 8(2). <a href="https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v8i2.2011">https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v8i2.2011</a>
16.	Dian Ratna Sari, Erry Hidayanto, Aynin Mashfubah	<i>Flashcard Media Based on Augmented Reality in Building Spatial Materials to Improve Cognitive Learning Outcomes of Fifth- Grade Students in Elementary School</i>	Internasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Berdasarkan analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media flashcard berbasis augmented reality yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran matematika, khususnya struktur spasial, pada siswa kelas V Sekolah Dasar.	Dian Ratna Sari, Hidayanto, E., & Mashfubah, A. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Pada Materi Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar. <i>Journal for Lesson and Learning Studies</i> , 6(2), 297–303. <a href="https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.64126">https://doi.org/10.23887/jlls.v6i2.64126</a>
17.	Dicky Anggrawan Nugroho,	Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Kartu <i>Augmented</i>	Nasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	ADDIE	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) dalam bentuk game kartu kuis efektif dalam mengenalkan konsep bangun ruang kepada anak usia dini. Visualisasi 3D yang interaktif	roho, D. A., Fatnasanty, S. P., Winasari, & Andanaras, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Game</i> Kartu Augmented Reality

	Savrillia Putri Fatnasanty, Winasari, Fahad Andanaras	<i>Reality</i> untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini				meningkatkan pemahaman dan keterlibatan anak secara signifikan. Meski memerlukan perangkat dan pendampingan, media ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan fleksibel untuk digunakan di berbagai lingkungan pendidikan.	untuk Pengenalan Bangun Ruang pada Anak Usia Dini. <i>Santika: Seminar Nasional Tadris Matematika</i> , 4, 351–365. <a href="https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/santika42426">https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/santika/article/view/santika42426</a>
18.	Ilham Widia Yusa, Ana Yuniasti Retno Wulandari, Badrud Tamam, Irsad Rosidi, Mochammad Yasir	<i>Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Science</i>	Internasional	<i>augmented reality (AR)</i>	Waterfal 1	Hasil pengembangan dan penelitian menunjukkan bahwa 1) Aplikasi mobile berbasis AR dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Produk dilengkapi dengan fasilitas animasi 3 dimensi dan 2 dimensi, gambar, permainan, pengayaan, dan video animasi, serta fitur aplikasi yang sangat menarik dan sesuai untuk diimplementasikan dalam pembelajaran, 2) Aplikasi mobile berbasis AR sesuai untuk digunakan dengan kesesuaian materi dan media yang tinggi serta respon siswa dalam kriteria sangat baik, terakhir 3) penggunaan aplikasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA siswa pada materi interaksi makhluk hidup dan lingkungan. Aplikasi mobile berbasis AR dapat dikembangkan lebih baik lagi pada penelitian selanjutnya pada materi yang sama maupun berbeda untuk mengukur kemampuan siswa pada ranah kognitif, psikomotorik, dan sosial.	Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). Development of Augmented Reality (AR) Learning Media to Increase Student Motivation and Learning Outcomes in Science. <i>Jurnal Inovasi Pendidikan IPA</i> , 9(2), 127–145. <a href="https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208">https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208</a>
19.	Nisa Isnadatu Hasanah	Pengembangan Media Komik <i>Augmented Reality</i> Materi	Nasional	Komik <i>augmeted reality</i>	ADDIE	Uji validitas terhadap media komik augmented reality materi pecahan berbantuan Assemblr Edu menunjukkan hasil yang positif. Validasi oleh ahli materi memperoleh skor 95%, ahli	Hasanah, N. I., Fatih, M., Wafa, K., Universitas, P., & Ulama Blitar, N. (2024). Pengembangan

	Mohamad Fatih, Khoirul Wafa	Pecahan Berbantuan Assemblr Edu Kelas III SD N 2 Bendogerit.				media 92,5%, dan ahli bahasa 86,3%, ketiganya berada dalam kategori valid. Penilaian kelayakan oleh guru kelas III SDN 2 Bendogerit juga menunjukkan persentase tinggi, yakni 93,3% (sangat layak), sementara daya tarik media menurut siswa mencapai 97,7% (sangat menarik). Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya, yang menyimpulkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan minat dan semangat belajar siswa.	Media Komik Augmented Reality Materi Pecahan Berbantuan Assemblr Edu Kelas Iii Sdn 2 Bendogerit. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 09(03). <a href="https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15371">https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.15371</a>
20.	Susetya Dwi Putra, Noening Andrijati, Atip Nurharini	<i>Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students</i>	Internasional	<i>Flashcard augmented reality</i>	Plomp	Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media <i>flashcard</i> yang terintegrasi dengan teknologi <i>augmented reality</i> efektif dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada materi pecahan siswa kelas IV di Gugus Wijayakusuma. Pengembangan media ini merujuk pada identifikasi permasalahan di lapangan, kebutuhan guru dan siswa, serta kajian literatur, dengan menggunakan model pengembangan Plomp. Proses pengembangan mencakup analisis masalah, perancangan, pembuatan prototipe, revisi, hingga finalisasi produk. Media ini merupakan kombinasi antara media konkret ( <i>flashcard</i> ) dan digital ( <i>augmented reality</i> ) untuk topik pecahan. Berdasarkan hasil validasi, media tergolong sangat layak digunakan dengan skor rata-rata 92,98% dan sangat praktis dengan skor 91,52%. Efektivitas media dibuktikan melalui uji hipotesis pada uji coba terbatas dan skala luas.	Putra, S. D., Andrijati, N., & Nurharini, A. (2025). Development of Augmented Reality-Based Flashcard Media to Enhance Fraction Problem-Solving Skills in Fourth Grade Students. <i>JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR</i> , 10(1), 27–43. <a href="https://doi.org/10.22437/gntala.v4i1.xxxxx">https://doi.org/10.22437/gntala.v4i1.xxxxx</a>