LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

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

Nomor : 8101/UN48.10.6/LT/2025 Singaraja, 4 Juni 2025
Lampiran : -
Hal : Observasi Awal

Yth.
Kepala Sekolah SD Negeri 1 Banjar Tegal
di tempat

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

Nama : Made Ayu Mudrasini
NIM : 2211031012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

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

Ketua Jurusan

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

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

http://fip.undiksha.ac.id Fakultas Ilmu Pendidikan fipundiksha FIP Undiksha 0877 3811 6805

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian

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

Nomor : 7331/UN48.10.1/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian (Skripsi)

Yth.
Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal di
tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Seminar Hasil Penelitian, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima untuk melaksanakan pengumpulan data Seminar Hasil Penelitian di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut adalah sebagai berikut.

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211051312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS
Fakultas : Ilmu Pendidikan

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

Wakil Dekan I,

Kadek Suranata
NIP. 198208162008121002

Balai Sertifikasi Elektronik

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

Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR TEGAL
Jalan Pahlawan, No. 67 Singaraja, Kelurahan Banjar Tegal

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 045.2 / 293 / SD/ 2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng :

Nama	: Luh Suarniti, S.Pd.SD.,M.Pd
NIP	: 19710102 199307 2 001
Pangkat/ Gol	: Pembina Utama Muda Tk.I / IV c
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri 1 Banjar Tegal

Bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama Mahasiswa	: Made Ayu Muliarsini
NIM	: 2211031312
Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa diatas telah mengadakan mengadakan pengumpulan data Seminar di kelas IV untuk melengkapi data perkuliahan Mata kuliah Seminar, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,Fakultas Ilmu Pendidikan , pada tanggal 13 Mei 2026 di SD Negeri 1 Banjar Tegal .

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 13 Mei 2026
Kepala SD Negeri 1 Banjar Tegal,

Luh Suarniti, S.Pd.SD., M.Pd.
NIP 19710102 199307 2 001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA
Scanned with CamScanner

Lampiran 4 Sertifikat Hak Kekayaan Intelektual (HKI)



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	: EC002026087683, 14 Juni 2026
Pencipta	
Nama	: **Made Ayu Muliarsini, Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. dkk**
Alamat	: Jl. Pahlawan Gg IX No 10 Singaraja, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81117
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: **Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha, Made Ayu Muliarsini dkk**
Alamat	: Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali, Buleleng, Kab. Buleleng, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: **Karya Tulis Lainnya**
Judul Ciptaan	: **Flipbook Digital Berbasis Augmented Reality**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 18 Mei 2026, di Singaraja
Jangka waktu pelindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	: 000283313

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

Disclaimer:
1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sigel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA
Scanned with CamScanner

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Made Ayu Muliarsini	Jl. Pahlawan Gg IX No 10 Singaraja, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
2	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.	Jl. Besma No 78 Singaraja, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. Ketut Susiani, M.Pd.	Banjar Dinas Labak, Desa Anturan, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Ganesha	Jalan Udayana No. 11, Kabupaten Buleleng, Kecamatan Buleleng, Kelurahan Banyuasri, Kota Singaraja, Provinsi Bali Buleleng, Kab. Buleleng
2	Made Ayu Muliarsini	Jl. Pahlawan Gg IX No 10 Singaraja, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
3	Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.	Jl. Besma No 78 Singaraja, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng
4	Dr. Ketut Susiani, M.Pd.	Banjar Dinas Labak, Desa Anturan, Kecamatan Buleleng, Buleleng, Kab. Buleleng

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Disclaimer:
1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah ditegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

Scanned with CamScanner

Lampiran 5 Surat Pengantar Uji Judges

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

Nomor : 2272/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

Yth.
Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031312
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

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

Scanned with CamScanner

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

Nomor : 2271/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 11 Februari 2026
Lampiran : -
Hal : Uji Judges

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

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

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031312
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 Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Balai Sertifikasi Elektronik

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

Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Uji Judges

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji judges instrumen atau uji ahli instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 26 Februari 2026

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Scanned with CamScanner

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP : 199405182024061001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Syu Mahardini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji judges instrumen atau uji ahli instrumen penelitian, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 27 Februari 2026

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

Scanned with CamScanner

Lampiran 7 Surat Pengantar Uji Validitas Materi

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

Nomor : 7224/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 8 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Kadek Yudiana, SPd., M.Pd
di tempat

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

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,

I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

Balai Sertifikasi Elektronik

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

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

Nomor : 7225/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 8 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Made Ayu Muliarsani
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS

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

Ketua Jurusan,

I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

Balai Sertifikasi Elektronik

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

Scanned with CamScanner

Lampiran 8 Surat Keterangan Telah Uji Validitas Materi

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198605212015041001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Ayu Mulyasini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli materi, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2026

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198605212015041001

Scanned with CamScanner

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

SURAT KETERANGAN UJI MATERI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.
NIP : 199405182024061001
Jabatan : Dosen Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli materi, Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 11 Mei 2026

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

Scanned with CamScanner

Lampiran 9 Surat Pengantar Uji Validitas Media

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

Nomor : 7226/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 8 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

Yth.
Prof.Dr. I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
di tempat

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

Nama : Made Ayu Muliarsiri
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/ PENDAS

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

Ketua Jurusan,

I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

Balai Sertifikasi Elektronik

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

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

Nomor : 7227/UN48.10.6/PK.01.03/2026 Singaraja, 8 Mei 2026
Lampiran : -
Hal : Validasi Media Pembelajaran

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

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

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar/PENDAS

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

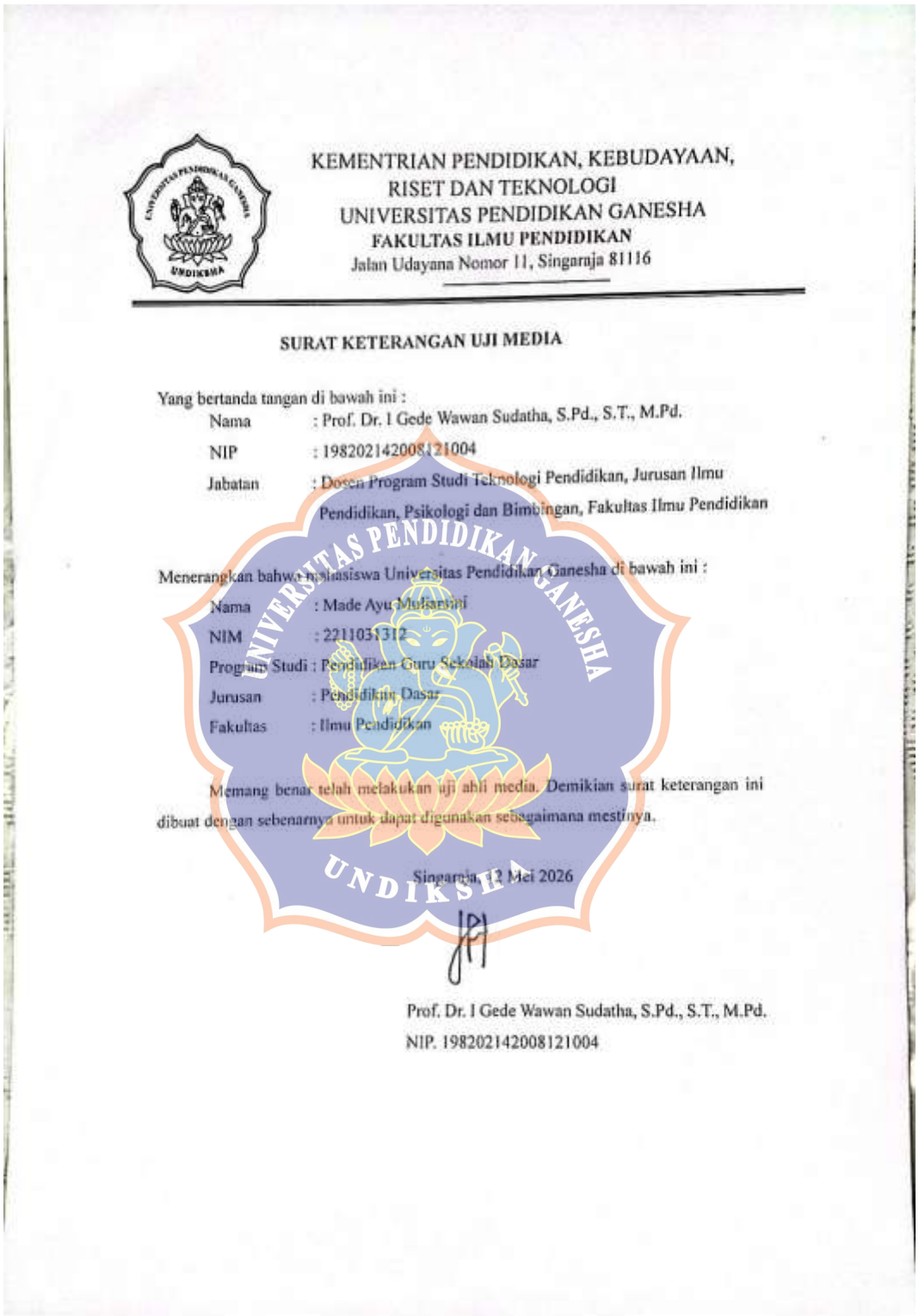
Ketua Jurusan,

I Nyoman Laba Jayanta
NIP. 198601102015041001

Balai Sertifikasi Elektronik

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

Lampiran 10 Surat Keterangan Telah Uji Validitas Media



KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP : 198202142008121004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Ayu Mulasmini
NIM : 2211031312
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Mei 2026

Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
NIP. 198202142008121004

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116

SURAT KETERANGAN UJI MEDIA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198908082024211004
Jabatan : Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan, Jurusan Ilmu Pendidikan, Psikologi dan Bimbingan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Made Ayu Muliarsini
NIM : 2213031012
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Memang benar telah melakukan uji ahli media. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 12 Mei 2026

Dr. Dewa Gede Agus Putra Prabawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198908082024211004

Scanned with CamScanner

Lampiran 11 Hasil Uji Instrumen

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Kurikulum**			
1.	Materi yang disajikan dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD.	✓		
2.	Materi dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
B	**Materi**			
1.	Urutan penyajian materi dalam *flipbook* digital berbasis AR disusun	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	secara sistematis.			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas IV SD.	✓		
3.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
4.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui oleh siswa.	✓		
5.	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
C.	**Kebahasaan**			
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Teknik**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar tanpa menghadapi kendala yang signifikan.	✓		
2.	Media *flipbook* digital berbasis AR mampu membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih jelas.	✓		
3.	Media *flipbook* digital berbasis AR dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.	✓		
B	**Strategi**			
1.	Penyajian tampilan media *flipbook*	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA
Scanned with CamScanner

	digital berbasis AR dirancang secara sistematis dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran siswa kelas IV SD.			
2.	Tampilan gambar dan teks dalam media disusun secara selaras sehingga mendukung penyampaian materi pembelajaran.	✓		
C	**Teks**			
1.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓		
2.	Teks yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		
3.	Tampilan objek virtual 3D pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat dengan jelas dan mendukung pemahaman materi.	✓		
D	**Gambar**			
1.	Kombinasi warna dan gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓		
2.	Kualitas atau resolusi gambar dalam media	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	flipbook digital berbasis AR sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.			
3.	Tata letak gambar dalam media disusun secara proporsional dan tidak membingungkan siswa.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Tampilan**			
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓		
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		
3.	Gambar yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR tampak jelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.	✓		
4.	Pemilihan warna pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik serta tidak mengalihkan perhatian atau mengganggu konsentrasi belajar siswa.	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

CS Scanned with CamScanner

B	**Materi**			
1.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.	✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3	Materi pembelajaran disajikan dengan dukungan penggunaan media yang sesuai.	✓		
C	**Evaluasi**			
1.	Petunjuk pengerjaan soal dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas.	✓		
2.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	✓		
D	**Pengoperasian**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah dioperasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Desain Tampilan**			
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		Saya tambah membaca...
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	✓		
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	✓		
B	**Aspek Materi**			
1.	Isi materi dalam			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA
Scanned with CamScanner

	media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan pembelajaran yang ditcrima siswa. sy terima.	✓		
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
3	Materi yang disajikan bermanfaat bagi siswa dalam memahami pembelajaran.	✓		
C	**Aspek Motivasi**			
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓		
D.	**Aspek Pengoperasian**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa.	✓		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,



Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENIGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 26 Februari 2026

Validator,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Kurikulum**			
1.	Materi yang disajikan dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD.	✓		
2.	Materi dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓		
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓		
B	**Materi**			
1.	Urutan penyajian materi dalam *flipbook* digital berbasis AR disusun secara sistematis.	✓		
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas IV SD.	✓		

3.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓		
4.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui oleh siswa.	✓		
5.	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓		
C.	**Kebahasaan**			
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓		
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓		

C. Komentar/Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 27 Februari 2026

Validator,

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

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

INSTRUMEN AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penelitian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media Pembelajaran

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Teknik**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar tanpa menghadapi kendala yang signifikan.	✓		
2.	Media *flipbook* digital berbasis AR mampu membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih jelas.	✓		
3.	Media *flipbook* digital berbasis AR dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.	✓		
B	**Strategi**			
1.	Penyajian tampilan media *flipbook* digital berbasis AR	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	dirancang secara sistematis dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran siswa kelas IV SD.			
2.	Tampilan gambar dan teks dalam media disusun secara selaras sehingga mendukung penyampaian materi pembelajaran.	✓		
C	**Teks**			
1.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓		
2.	Teks yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		
3.	Tampilan objek virtual 3D pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat dengan jelas dan mendukung pemahaman materi.	✓		
D	**Gambar**			
1.	Kombinasi warna dan gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	✓		
2.	Kualitas atau resolusi gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR sudah	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.			
3.	Tata letak gambar dalam media disusun secara proporsional dan tidak membingungkan siswa.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 27 Februari 2026

Validator,

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

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN KEPRAKTISAN GURU

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Kepraktisan Guru

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Tampilan**			
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓		
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		
3.	Gambar yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR tampak jelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.	✓		
4.	Pemilihan warna pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik serta tidak mengalihkan perhatian atau mengganggu konsentrasi belajar siswa.	✓		
B	**Materi**			
1.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓		
3	Materi pembelajaran disajikan dengan dukungan penggunaan media yang sesuai.	✓		
C	**Evaluasi**			
1.	Petunjuk pengerjaan soal dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas.	✓		
2.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	✓		
D	**Pengoperasian**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah dioperasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.	✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 27 Februari 2026

Validator,

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

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
INSTRUMEN UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian:

1. Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian judges untuk setiap pernyataan kuesioner.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrumen.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian Ahli		Catatan
		Relevan	Tidak Relevan	
A	**Desain Tampilan**			
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.	✓		
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓		
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	✓		
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	✓		
B	**Aspek Materi**			
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	berbasis AR sesuai dengan pembelajaran yang diterima siswa.			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓		
3	Materi yang disajikan bermanfaat bagi siswa dalam memahami pembelajaran.	✓		
C	**Aspek Motivasi**			
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓		
D.	**Aspek Pengoperasian**			
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah diakses dan dioperasikan oleh siswa.	✓		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 27 Februari 2026

Validator,

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

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

VALIDASI INSTRUMEN UJI EFEKTIVITAS

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENIGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda (√) pada kolom penilaian judges untuk masing-masing indikator.
2. Bapak/Ibu bisa mengisi bagian catatan yang telah disediakan, apabila memiliki kritik, saran, ataupun perbaikan instrument.

B. Lembar Validasi Instrumen Uji Efektivitas

No. Butir Soal	Penilaian Ahli		Catatan
	Sangat Relevan	Kurang Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Singaraja, 27 Februari 2026

Validator,

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

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 12 Hasil Perhitungan Uji Validitas Instrumen

1. Uji Validitas Materi

Uji validitas materi diuji dengan dua dosen pakar, yakni Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd., dan Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.

Judges	*Judges* 1		
Judges 2	Penilaian *Judges*	Kurang Relevan	Sangat Relevan
	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10} = 1{,}00$$

Mengacu pada kajian perhitungan, dapat ditemukan validitas isi untuk validasi materi memperoleh skor 1, maka instrumen berada pada kualifikasi **sangat tinggi**.

2. Uji Validitas Media

Pelaksanaan uji validitas isi pada media dikaji dengan dua dosen pakar, *yakni* Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd., dan Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., Hasil penilaian kedua *Judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	*Judges* 1		
Judges 2	Penilaian *Judges*	Kurang Relevan	Sangat Relevan
	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11)

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi sebagai berikut.

$$V = \frac{11}{0+0+0+11} = 1{,}00$$

Jadi, dapat ditemukan validitas isi pada instrumen validasi media meraih skor 1, maka kualifikasinya **sangat tinggi**.

3. Instrumen Respon Praktisi

Penerapan uji valid pada instrumen respon praktisi diajukan kepada dua dosen ahli yakni Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., Hasil penilaian ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	*Judges* 1		
Judges 2	Penilaian *Judges*	Kurang Relevan	Sangat Relevan
	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10} = 1{,}00$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen respon praktisi memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

4. Instrumen Respon Siswa

Pengujian validitas instrumen respon siswa diuji oleh dua dosen pakar yaitu Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd. dan Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., Data penilaian dicantumkan sebagai berikut.

Judges	*Judges* 1		
Judges 2	Penilaian *Judges*	Kurang Relevan	Sangat Relevan
	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi sebagai berikut.

$$V = \frac{10}{0+0+0+10} = 1{,}00$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen respon siswa memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

5. Uji Efektivitas

Uji validitas instrumen pada instrumen uji efektivitas dilakukan dengan dua dosen pakar (*Judges*). *Judges* I ialah Bapak Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd., dan *Judges* II ialah Bapak I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd., Hasil penilaian kedua *Judges* ditabulasikan sebagai berikut.

Judges	*Judges* 1		
Judges 2	Penilaian *Judges*	Kurang Relevan	Sangat Relevan
	Kurang Relevan	A (0)	B (0)
	Sangat Relevan	C (0)	D (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)

Berdasarkan data tabulasi di atas, maka perhitungan validasi sebagai berikut.

$$V = \frac{25}{0+0+0+25} = 1,00$$

Mengacu pada hasil perhitungan, dapat disimpulkan bahwa validitas isi untuk instrumen uji efektivitas memperoleh skor 1, sehingga instrumen berada pada kategori isi **sangat tinggi**.

Lampiran 13 Hasil Uji Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

Identitas Penilaian	
Judul Penelitian	: Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Tegal
Peneliti	: Made Ayu Muliarsini
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I) Dr. Ni Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing II)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Identitas Validator	
Nama Validator	: Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian materi yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian materi, saya mengucapkan terima kasih.

Scanned with CamScanner

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD.	✓			
2.	Materi dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
Materi					
1.	Urutan penyajian materi dalam *flipbook* digital berbasis AR disusun secara sistematis.	✓			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas IV SD.	✓			
3.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓			
4.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui oleh siswa.	✓			
5.	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	✓			
Kebahasaan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.	✓			
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓			

Scanned with CamScanner

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

D. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 11 Mei 2026

Validator,

Kadek Yudiana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198605212015041001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MATERI

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

Identitas Penilaian

Judul Penelitian : Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD

Sasaran Program : Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Tegal

Peneliti : Made Ayu Muliarsini

Pembimbing : Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I)
Dr. Ni Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing II)

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Identitas Validator

Nama Validator : I Nyoman Tri Eyanutra, S.E., M.Pd.

Instansi/Lembaga : Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian materi yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian materi, saya mengucapkan terima kasih.

Scanned with CamScanner

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
Kurikulum					
1.	Materi yang disajikan dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV SD.	✓			
2.	Materi dalam *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan indikator pembelajaran yang ditetapkan.	✓			
3.	Materi yang disajikan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.	✓			
Materi					
1.	Urutan penyajian materi dalam *flipbook* digital berbasis AR disusun secara sistematis.	✓			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan cakupan materi siswa kelas IV SD.	✓			
3.	Materi disajikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV SD.	✓			
4.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR memuat konsep-konsep penting yang perlu diketahui oleh siswa.	✓			
5.	Soal latihan sesuai dengan tujuan pembelajaran.		✓		
Kebahasaan					
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa.		✓		
2.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia.	✓			

Scanned with CamScanner

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Dapat digunakan di kelas

D. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 11 Mei 2026

Validator,

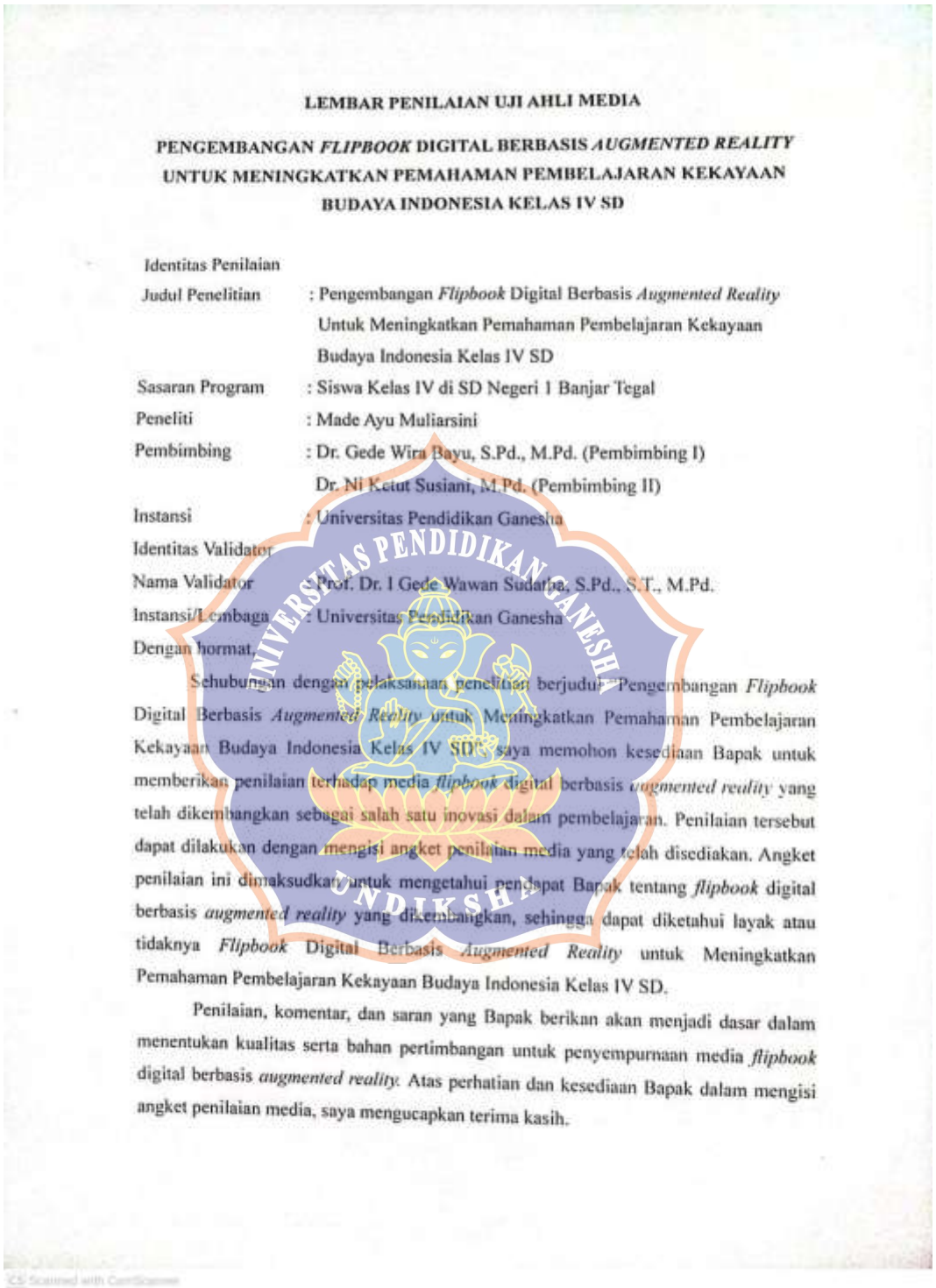
I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd.

NIP. 199405182024061001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

CS Scanned with CamScanner

Lampiran 14 Hasil Uji Ahli Media



LEMBAR PENILAIAN UJI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

Identitas Penilaian

Judul Penelitian	: Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Tegal
Peneliti	: Made Ayu Muliarsini
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I) Dr. Ni Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing II)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha
Identitas Validator	
Nama Validator	: Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.
Instansi/Lembaga	: Universitas Pendidikan Ganesha

Dengan hormat,

Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian berjudul "Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD", saya memohon kesediaan Bapak untuk memberikan penilaian terhadap media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang telah dikembangkan sebagai salah satu inovasi dalam pembelajaran. Penilaian tersebut dapat dilakukan dengan mengisi angket penilaian media yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak tentang *flipbook* digital berbasis *augmented reality* yang dikembangkan, sehingga dapat diketahui layak atau tidaknya *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD.

Penilaian, komentar, dan saran yang Bapak berikan akan menjadi dasar dalam menentukan kualitas serta bahan pertimbangan untuk penyempurnaan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*. Atas perhatian dan kesediaan Bapak dalam mengisi angket penilaian media, saya mengucapkan terima kasih.

CS Scanned with CamScanner

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Teknik**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar tanpa menghadapi kendala yang signifikan.	✓			
2.	Media *flipbook* digital berbasis AR mampu membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih jelas.	✓			
3.	Media *flipbook* digital berbasis AR dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.		✓		
B.	**Strategi**				
1.	Penyajian tampilan media *flipbook* digital berbasis AR dirancang secara sistematis dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran siswa kelas IV SD.	✓			
2.	Tampilan gambar dan teks dalam media disusun secara selaras sehingga mendukung penyampaian materi pembelajaran.	✓			
C.	**Teks**				
1.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓			
2.	Teks yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓			
3.	Tampilan objek virtual 3D pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat dengan jelas dan mendukung pemahaman materi.	✓			

Scanned with CamScanner

D.	Gambar				
1.	Kombinasi warna dan gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.		✓		
2.	Kualitas atau resolusi gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	✓			
3.	Tata letak gambar dalam media disusun secara proporsional dan tidak membingungkan siswa.	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

1. Tambahkan keterangan pada marker dalam akses media AR.
2. Pindahkan petunjuk penggunaan media ke halaman setelah cover.

D. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 12 Mei 2026

Validator,

Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

D.	Gambar				
1.	Kombinasi warna dan gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.		✓		
2.	Kualitas atau resolusi gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	✓			
3.	Tata letak gambar dalam media disusun secara proporsional dan tidak membingungkan siswa.	✓			

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

1. Tambahkan keterangan pada marker dalam akses media AR.
2. Pindahkan petunjuk penggunaan media ke halaman setelah cover.

D. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 12 Mei 2026

Validator,

Prof. Dr. I Gede Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd.

NIP. 198202142008121004

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Scanned with CamScanner

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon berikan tanda (✓) pada kolom tabel pernyataan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

B. Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Teknik**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar tanpa menghadapi kendala yang signifikan.	V			
2.	Media *flipbook* digital berbasis AR mampu membantu siswa memahami materi kekayaan budaya Indonesia secara lebih jelas.	V			
3.	Media *flipbook* digital berbasis AR dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.	V			
B.	**Strategi**				
1.	Penyajian tampilan media *flipbook* digital berbasis AR dirancang secara sistematis dan interaktif sehingga mendukung proses pembelajaran siswa kelas IV SD.	V			
2.	Tampilan gambar dan teks dalam media disusun secara selaras sehingga mendukung penyampaian materi pembelajaran.		V		
C.	**Teks**				
1.	Jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam media sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.		V		
2.	Teks yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	V			
3.	Tampilan objek virtual 3D pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat dengan jelas dan mendukung pemahaman materi.		V		

Scanned with CamScanner

D.	Gambar				
1.	Kombinasi warna dan gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR mendukung pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.	V			
2.	Kualitas atau resolusi gambar dalam media *flipbook* digital berbasis AR sudah sesuai dan tidak mengganggu kenyamanan belajar siswa.	V			
3.	Tata letak gambar dalam media disusun secara proporsional dan tidak membingungkan siswa.		V		

C. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

1. Lengkapi identitas pd cover (Satuan, semester, penulis)
2. perjelas gambar dan ar agar ditata men jadi lebih rapi
3. kecilkan barcode AR
4. urutkan sesuai wilayah

D. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 12 Mei 2026

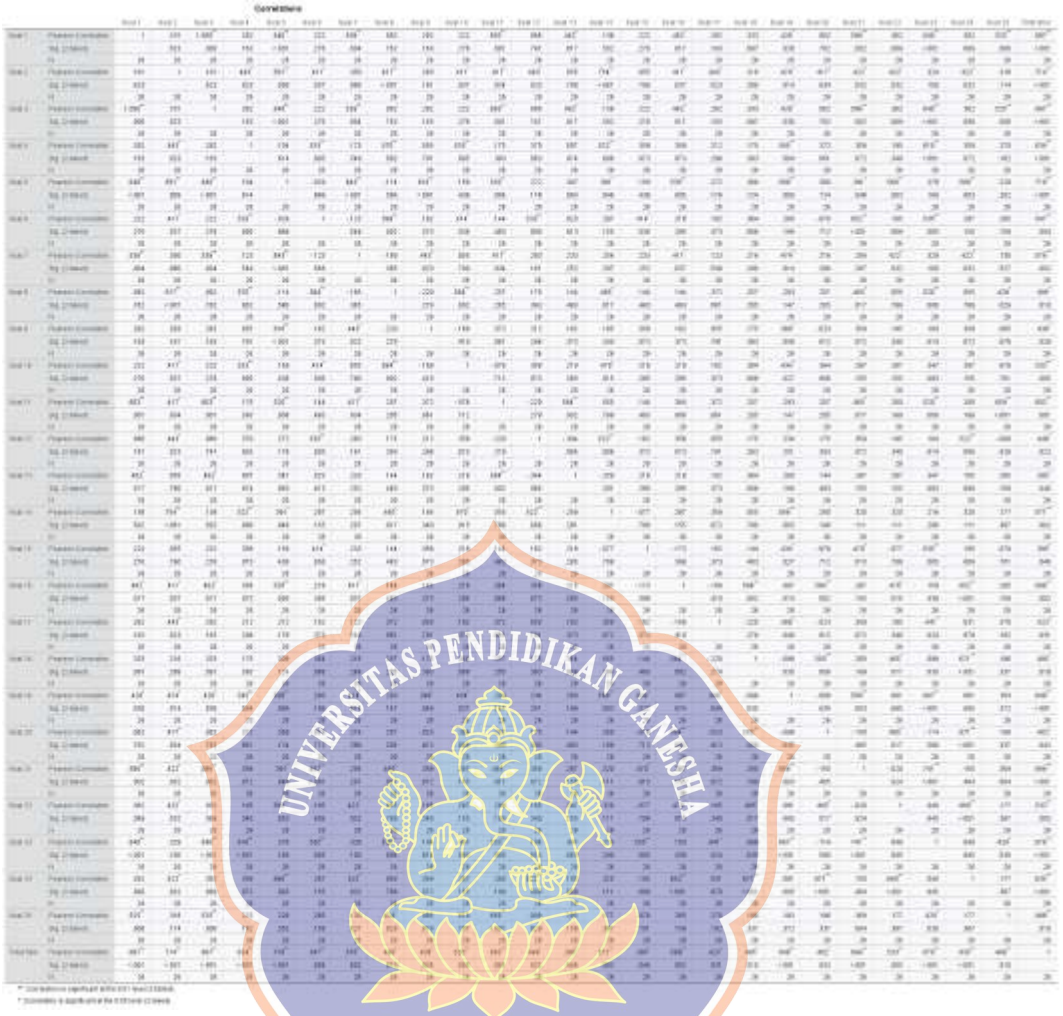
Validator,

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

NIP. 198908082024211004

Scanned with CamScanner

Lampiran 15 Hasil Uji Validitas Butir Soal



Berdasarkan *output* hasil uji validitas menggunakan bantuan *software SPSS versi 27.0,* didapatkan nilai *Pearson Correlation* (r_{hitung}) dan nilai signifikansi dari masing-masing butir soal. Selanjutnya, mencari nilai r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 dan derajat kebebasan (*df*) dengan rumus $n - 2$ $(26 - 2 = 24)$. Sehingga didapatkan nilai dari r_{tabel}, yaitu 0,388 dan disajikan pada tabel berikut.

TABEL R by Statistikazone					
DF = n-2	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287
23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541

No. Butir Soal	***Pearson Correlation*** (r_{hitung})	r_{tabel}	***Sig.(2-tailed)***	**Keterangan**
Soal 1	0,687	0,388	< 0,001	Valid
Soal 2	0,714	0,388	< 0,001	Valid
Soal 3	0,687	0,388	< 0,001	Valid

Soal 4	0,634	0,388	< 0,001	Valid
Soal 5	0,716	0,388	< 0,001	Valid
Soal 6	0,547	0,388	0,004	Valid
Soal 7	0,576	0,388	0,002	Valid
Soal 8	0,495	0,388	0,010	Valid
Soal 9	0,436	0,388	0,026	Valid
Soal 10	0,533	0,388	0,005	Valid
Soal 11	0,603	0,388	0,001	Valid
Soal 12	0,448	0,388	0,022	Valid
Soal 13	0,395	0,388	0,046	Valid
Soal 14	0,571	0,388	0,002	Valid
Soal 15	0,395	0,388	0,046	Valid
Soal 16	0,588	0,388	0,002	Valid
Soal 17	0,423	0,388	0,031	Valid
Soal 18	0,495	0,388	0,010	Valid
Soal 19	0,648	0,388	< 0,001	Valid
Soal 20	0,402	0,388	0,042	Valid
Soal 21	0,699	0,388	< 0,001	Valid
Soal 22	0,533	0,388	0,005	Valid

Soal 23	0,676	0,388	< 0,001	Valid
Soal 24	0,635	0,388	< 0,001	Valid
Soal 25	0,498	0,388	0,010	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen dengan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment* berbantuan program *SPSS*, diketahui bahwa seluruh butir soal memperoleh nilai *r* hitung yang lebih besar daripada *r* tabel. Selain itu, nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) pada seluruh butir soal menunjukkan hasil kurang dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa setiap butir soal telah memenuhi kriteria validitas yang ditentukan.

.

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 16 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.908	25

Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan program *SPSS*. Berdasarkan hasil analisis pada tabel *Reliability Statistics*, didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* yakni 0,908 dengan 25 butir soal. Nilai Cronbach's Alpha tersebut berada pada rentang $0{,}81 < r \leq 1{,}00$, maka dari kriteria reliabilitas yang digunakan, instrumen tes termasuk dalam kategori reliabilitas sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen tes yang digunakan memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat dinyatakan reliabel serta layak digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian.

Lampiran 17 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Statistics

		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	3	3	3	3	3	3	3	3
Mean		.85	.62	.85	.58	.69	.73	.62	.81

Statistics

		Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	3	3	3	3	3	3	3	3
Mean		.58	.73	.81	.58	.73	.65	.73	.73

Statistics

		Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25
N	Valid	26	26	26	26	26	26	26	26	26
	Missing	3	3	3	3	3	3	3	3	3
Mean		.58	.81	.50	.81	.65	.65	.69	.65	.77

No.	Butir Soal	*Mean*	Kategori
1	Soal 1	0,85	Mudah
2	Soal 2	0,62	Sedang
3	Soal 3	0,85	Mudah
4	Soal 4	0,58	Sedang
5	Soal 5	0,69	Sedang
6	Soal 6	0,73	Mudah
7	Soal 7	0,62	Sedang
8	Soal 8	0,81	Mudah
9	Soal 9	0,58	Sedang
10	Soal 10	0,73	Mudah
11	Soal 11	0,81	Mudah
12	Soal 12	0,58	Sedang
13	Soal 13	0,73	Mudah
14	Soal 14	0,65	Sedang
15	Soal 15	0,73	Mudah
16	Soal 16	0,73	Mudah
17	Soal 17	0,58	Sedang
18	Soal 18	0,81	Mudah
19	Soal 19	0,50	Sedang
20	Soal 20	0,81	Mudah
21	Soal 21	0,65	Sedang
22	Soal 22	0,65	Sedang
23	Soal 23	0,69	Sedang

24	Soal 24	0,65	Sedang
25	Soal 25	0,77	Mudah

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 18 Hasil Uji Daya Pembeda

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal 1	33.92	158.474	.671	.737
Soal 2	34.15	155.975	.694	.733
Soal 3	33.92	158.474	.671	.737
Soal 4	34.19	156.882	.609	.735
Soal 5	34.08	156.394	.697	.734
Soal 6	34.04	158.678	.521	.738
Soal 7	34.15	157.735	.549	.736
Soal 8	33.96	159.878	.471	.740
Soal 9	34.19	159.442	.403	.740
Soal 10	34.04	158.838	.507	.738
Soal 11	33.96	158.758	.583	.738
Soal 12	34.19	159.282	.416	.739
Soal 13	34.04	160.438	.365	.741
Soal 14	34.12	157.946	.545	.737
Soal 15	34.04	160.438	.365	.741
Soal 16	34.04	158.198	.564	.737
Soal 17	34.19	159.602	.390	.740
Soal 18	33.96	159.878	.471	.740
Soal 19	34.27	156.605	.624	.734
Soal 20	33.96	160.838	.375	.742
Soal 21	34.12	156.346	.679	.734
Soal 22	34.12	158.426	.505	.738
Soal 23	34.08	156.874	.656	.734
Soal 24	34.12	157.146	.612	.735
Soal 25	34.00	159.520	.472	.739

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Nomor Butir Soal	Corrected Item-Total Correlation	Kategori
Soal 1	0,671	Baik
Soal 2	0,694	Baik
Soal 3	0,671	Baik
Soal 4	0,609	Baik
Soal 5	0,697	Baik
Soal 6	0,521	Baik
Soal 7	0,549	Baik
Soal 8	0,471	Baik
Soal 9	0,403	Cukup
Soal 10	0,507	Baik

Soal 11	0,583	Baik
Soal 12	0,416	Baik
Soal 13	0,365	Cukup
Soal 14	0,545	Baik
Soal 15	0,365	Cukup
Soal 16	0,564	Baik
Soal 17	0,390	Cukup
Soal 18	0,471	Baik
Soal 19	0,624	Baik
Soal 20	0,375	Cukup
Soal 21	0,679	Baik
Soal 22	0,505	Baik
Soal 23	0,656	Baik
Soal 24	0,612	Baik
Soal 25	0,472	Baik

Analisis daya pembeda dilakukan untuk mengukur kemampuan setiap butir soal dalam membedakan siswa yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Pengujian ini menggunakan bantuan aplikasi *SPSS* dengan melihat nilai *Corrected Item-Total Correlation* pada tabel *Item-Total Statistics*. Semakin tinggi nilai korelasi yang diperoleh suatu butir soal, semakin baik pula kemampuan butir tersebut dalam membedakan siswa berkemampuan tinggi dan rendah. Dari 25 butir soal yang dianalisis, diperoleh 20 butir soal dalam kategori baik dan 5 butir soal dalam kategori cukup. Hasil tersebut menunjukkan bahwa seluruh butir soal telah memenuhi kriteria daya pembeda, sehingga dapat digunakan untuk membedakan tingkat kemampuan siswa. Dengan demikian, sebanyak 25 butir soal dinyatakan layak digunakan dalam penelitian.

Lampiran 19 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru



INSTRUMEN VALIDASI KEPRAKTISAN GURU

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

Judul Penelitian	: Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD
Sasaran Program	: Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Banjar Tegal
Peneliti	: Made Ayu Muliarsini
Pembimbing	: Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd. (Pembimbing I) Dr. Ni Ketut Susiani, M.Pd. (Pembimbing II)
Instansi	: Universitas Pendidikan Ganesha

A. Identitas

Nama : Siti Suarmi, S.Pd.SD, M.Pd
Kelas : IV
Sekolah : SDN. 1 Banjar Tegal

B. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat mengisi identitas terlebih dahulu pada kolom yang tersedia sebelum mengisi instrumen.
2. Dimohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, dengan memberikan skor sesuai dengan kesesuain dari pernyataan atau pertanyaan terhadap media.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (TST)
3. Bapak/Ibu dapat menuliskan catatan apabila memiliki komentar, saran, ataupun masukan pada kolom yang disediakan.

C. Instrumen Kepraktisan Guru

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	✓			
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR tampak jelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.	✓			
4.	Pemilihan warna pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik serta tidak mengalihkan perhatian atau mengganggu konsentrasi belajar siswa.	✓			
B.	**Materi**				
1.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.	✓			
2.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	✓			
3.	Materi pembelajaran disajikan dengan dukungan penggunaan media yang sesuai.		✓		
C.	**Evaluasi**				
1.	Petunjuk pengerjaan soal dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas.	✓			
2.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	✓			
D.	**Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah dioperasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

E. Kesimpulan

Media *Flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Nama. Luh Suartini, S.Pd.SD.M.Pd.

NIP. 197101021993072001

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 20 Hasil Uji Kepraktisan Oleh Siswa

1. Uji Coba Perorangan

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : K.Puma
Kelas : IV / 4
No. Absen : 16
Sekolah : Sd negeri satu banjar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.				
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Siswa Kelas IV,

(.....)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Satya
Kelas : IV (empat)
No. Absen : 11
Sekolah : SDN 1 Banjar Tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik schingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√	√		
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√		√	
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA UNDIKSHA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.				
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.		√		
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	√			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	√			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	√			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.		√		√

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Siswa Kelas IV,

(Kadek Parde Satya Nataprawira)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Shabela Shiona chantika gina
Kelas : 4 C (IV)
No. Absen : 13
Sekolah : Sdn 1 banjar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.		√		
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.		✓		
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.		✓		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, Mei 2026

Siswa Kelas IV,

Ihana

(.....)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

2. Uji Coba Kelompok Kecil

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : KD. Vanny Afsari Sarasuwati
Kelas : 4/IV
No. Absen : 12
Sekolah : SD Negeri 1 Banjar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Sangat seru bagus dan asik

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Siswa Kelas IV,

(Farry)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : DS fm
Kelas : 4/1 U
No. Absen : 24
Sekolah : SDN 1 Pemalar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√	√		
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√	√		

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓		✓	
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.		✓		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Sangat seru, dan mudah dipahami

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13/05 2026

Siswa Kelas IV,

(Nyoman Citra Ayu Lestari)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Made Hanita vidya
Kelas : IV
No. Absen : 25
Sekolah : SD 1 Banjar Tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.		√		
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	√			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	√			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	√			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.		√		
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.		√		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	√			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13/05/ mei 2026

Siswa Kelas IV,

(.....)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : ni putu ayu gisella putri
Kelas : IV/4
No. Absen : 27
Sekolah : Sdn 1 banjar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.				
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

sangat seru dan mudah ~~dimengerti~~ dipahami sama sangat asik

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 mei 2026

Siswa Kelas IV,

(.....)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : aluna
Kelas : 9
No. Absen : 28
Sekolah : Sd 1 bantar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√		√	
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√	√		
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.		✓		
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.		✓		
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Siswa Kelas IV,

(Putu Arundi Rohanegara)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Putu darma lestari
Kelas : IV/4
No. Absen : 29
Sekolah : SDN 1 banjar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut:
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√	√		
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√	√		

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.		✓		
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.		✓		
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

Sangat seru dan mudah sekali

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 15/05 2026

Siswa Kelas IV,

(.....)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Revan
Kelas : 9
No. Absen : 33
Sekolah : SD 1 Baojar Tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
GANESHA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13 Mei 2026

Siswa Kelas IV,

(Putu Resvan Pitrayasa)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Andra
Kelas : 4
No. Absen : 2
Sekolah : SD negeri 1 bongar tegal

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4 SS	3 S	2 TS	1 STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik		√		
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	√			
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.				
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.		✓		
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.		✓		

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13/05 mei 2026

Siswa Kelas IV,

(.....)

Gede Andraprazama wijaya

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA PERORANGAN DAN KELOMPOK KECIL

PENGEMBANGAN *FLIPBOOK* DIGITAL BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN PEMBELAJARAN KEKAYAAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SD

A. Identitas

Nama : Aswin
Kelas : 4/IV
No. Absen : 3
Sekolah : SDN 4 Utakit

B. Petunujuk Pengisian

1. Lengkapilah identitas terlebih dahulu
2. Berikan pendapat yang sejujur-jujurnya
3. Berikan tanda centang (√) pada kolom tabel pertanyaan yang telah tersedia, adapun skor tersebut adalah sebagai berikut.
   4 = Sangat Setuju (SS)
   3 = Setuju (S)
   2 = Tidak Setuju (TS)
   1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

C. Instrumen Uji Coba Perorangan Dan Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	TS	STS
A.	**Desain Tampilan**				
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	√			
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media flipbook digital berbasis AR.	√			
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	√			
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.		√		
B.	**Aspek Materi**				
1.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	√			

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA INDONESIA

	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	✓			
2.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	✓			
3.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	✓			
C.	**Aspek Motivasi**				
1.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	✓			
D.	**Aspek Pengoperasian**				
1.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	✓			
2.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	✓			

D. Komentar dan Saran Perbaikan Instrumen

E. Kesimpulan

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality* ini dinyatakan

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

Petunjuk : Lingkari salah satu

Singaraja, 13/05/2026

Siswa Kelas IV,

(Gede Aswin anggasta)

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 21 Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Aspek Penilaian	Responden
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.	4
2.	Teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas sehingga mudah dibaca dan dipahami oleh siswa.	4
3.	Gambar yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR tampak jelas dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran.	4
4.	Pemilihan warna pada media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik serta tidak mengalihkan perhatian atau mengganggu konsentrasi belajar siswa.	4
5.	Materi yang disajikan dalam media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan capaian pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar.	4
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.	3
7.	Materi pembelajaran disajikan dengan dukungan penggunaan media yang sesuai.	3
8.	Petunjuk pengerjaan soal dalam media *flipbook* digital berbasis AR disajikan dengan jelas.	4
9.	Soal evaluasi yang diberikan sesuai dengan materi pembelajaran yang disampaikan.	4
10.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah dioperasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran.	3
	Jumlah keseluruhan skor jawaban responden	**37**
	Skor maksimal	**40**
	Persentase skor (%)	**92,50%**

Perhitungan persentase tingkat pencapaian produk pada setiap subjek yakni sebagai berikut.

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor maksimal ideal

Persentase responden guru = $\frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}50\%$ **(Kualifikasi Sangat Baik)**

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 22 Hasil Perhitungan Uji Kepraktisan oleh Siswa

1. Uji Coba Perorangan

No	Aspek Penilaian	Responden		
		I	II	III
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	4	4	4
2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR.	4	4	4
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	4	4	4
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	4	4	3
5.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR	4	4	4
	sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.			
6.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	4	3	3
7.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam memahami pembelajaran.	4	4	4
8.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	4	4	4
9.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	4	4	3
10.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	4	3	4
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		**40**	**38**	**37**
Skor maksimal		**40**		
Persentase skor (%)		**100%**	**95%**	**92,5%**
Total persentase skor (%)		**287,5%**		
Rata-rata persentase skor (%)		**95,83%**		

Data yang diperoleh melalui uji coba perorangan kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat pencapaian penggunaan *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) pada setiap subjek dalam bentuk persentase.

$$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor maksimal ideal

$$Persentase\ Responden\ 1 = \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$$

$$Persentase\ Responden\ 2 = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

$$Persentase\ Responden\ 3 = \frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}5\%$$

Selanjutnya menghitung persentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut:

$$Persentase = \frac{F}{N}$$

Keterangan:

F = banyak persentase keseluruhan subjek

N = banyak subjek

$$Persentase = \frac{287{,}5\%}{3} = 95{,}83\%$$ **(Kualifikasi Sangat Baik)**

2. Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Responden								
		I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX
1.	Tampilan media *flipbook* digital berbasis AR terlihat menarik sehingga mampu meningkatkan minat belajar saya.	4	4	4	4	4	4	4	4	4

2.	Saya mudah membaca dan memahami teks yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR.	4	4	3	4	4	4	4	4	4
3.	Gambar yang digunakan dalam media *flipbook* digital berbasis AR terlihat jelas dan menarik	4	4	4	4	4	4	4	3	4
4.	Tulisan dalam *flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca dengan jelas.	4	4	4	4	4	4	4	4	3
5.	Isi materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR sesuai dengan pembelajaran yang saya terima.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
6.	Uraian materi dalam media *flipbook* digital berbasis AR disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami.	4	4	4	4	4	4	4	4	4
7.	Materi yang disajikan bermanfaat bagi saya dalam	4	4	4	4	3	3	4	4	4

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

	memahami pembelajaran.									
8.	Penggunaan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat menambah motivasi dalam belajar.	4	4	3	4	3	4	4	3	4
9.	Media *flipbook* digital berbasis AR mudah untuk saya akses dan operasikan.	4	3	3	4	4	3	4	4	4
10.	*Flipbook* digital berbasis AR dapat dibaca secara berulang-ulang.	4	3	4	4	3	3	4	3	4
Jumlah keseluruhan skor jawaban responden		**40**	**38**	**37**	**40**	**37**	**37**	**40**	**37**	**39**
Skor maksimal		**40**								
Persentase skor (%)		**100%**	**95%**	**92,5%**	**100%**	**92,5%**	**92,5%**	**100%**	**92,5%**	**97,5%**
Total persentase skor (%)		**862,5%**								
Rata-rata persentase skor (%)		**95,83%**								

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) pada masing-masing subjek sebagai berikut.

$Persentase = \frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$

Keterangan:

$\sum x$ = Jumlah skor

SMI = Skor maksimal ideal

Persentase Responden 1 $= \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$

Persentase Responden 2 $= \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$

Persentase Responden 3 $= \frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}5\%$

Persentase Responden 4 $= \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$

Persentase Responden 5 $= \frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}5\%$

Persentase Responden 6 $= \frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}5\%$

Persentase Responden 7 $= \frac{40}{40} \times 100\% = 100\%$

Persentase Responden 8 $= \frac{37}{40} \times 100\% = 92{,}5\%$

Persentase Responden 9 $= \frac{39}{40} \times 100\% = 97{,}5\%$

Selanjutnya menghitung persentase keseluruhan subjek dengan rumus sebagai berikut:

Persentase = $\frac{F}{N}$

Keterangan:

F = banyak persentase keseluruhan subjek

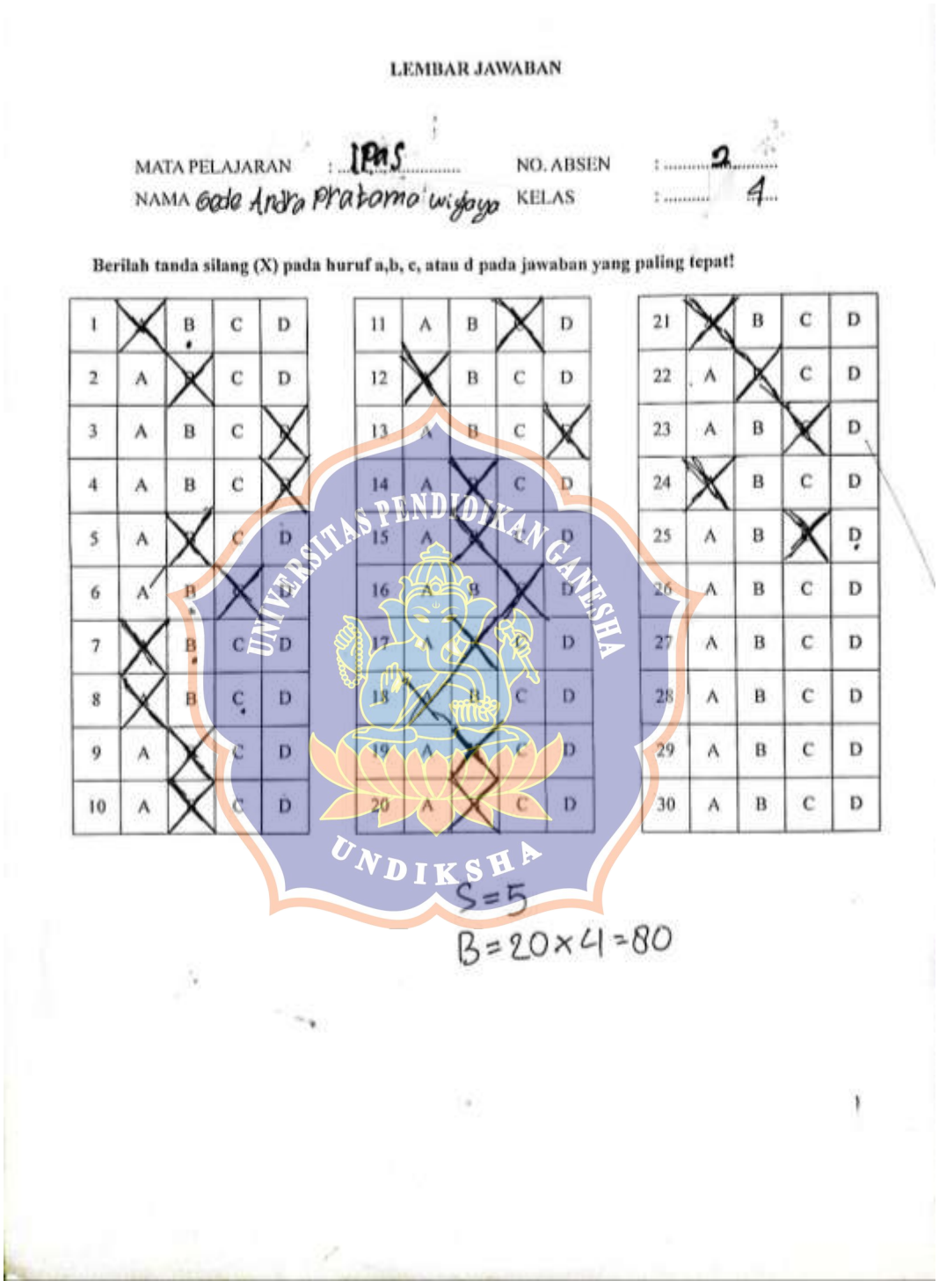
N = banyak subjek

$$\text{Persentase} = \frac{862{,}5\%}{9} = 95{,}83\% \textbf{ (Kualifikasi Sangat Baik)}$$

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 23 Pretest dan Posttest Siswa

1. Pretest



LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : IPAS NO. ABSEN : 2

NAMA Gede Andra Prabowo Wijaya KELAS : 4

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1		B	C	D
2	A		C	D
3	A	B	C	
4	A	B	C	
5	A		C	D
6	A	B		D
7		B	C	D
8		B	C	D
9	A		C	D
10	A		C	D

11	A	B		D
12		B	C	D
13	A	B	C	
14	A		C	D
15	A			D
16	A	B		D
17	A		C	D
18	A	B	C	D
19	A		C	D
20	A		C	D

21		B	C	D
22	A		C	D
23	A	B		D
24		B	C	D
25	A	B		D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S=5

B=20×4=80

LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : IPAS NO. ABSEN : 12

NAMA : Vanny Afsari KELAS : 4/IV

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1	A	**B**	C	D
2	**A**	B	C	D
3	A	**B**	C	D
4	A	B	C	**D**
5	A	**B**	C	D
6	**A**	B	C	D
7	**A**	B	C	D
8	A	B	**C**	D
9	A	**B**	C	D
10	A	**B**	C	D

11	A	B	**C**	**D**
12	**A**	B	C	D
13	**A**	B	C	D
14	**A**	**B**	C	D
15	A	B	**C**	D
16	A	**B**	C	D
17	**A**	B	C	D
18	**A**	B	C	D
19	A	**B**	C	D
20	A	**B**	C	D

21	**A**	B	C	D
22	**A**	B	C	D
23	A	B	**C**	D
24	**A**	B	C	D
25	A	B	C	**D**
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S = 10

B = 15/25 × 100 = 60

LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : IPAS
NAMA : Ali' Ical
NO. ABSEN : 18
KELAS : 4

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1.	A	B	C	D
2.	A	B	C	D
3.	A	B	C	D
4.	A	B	C	D
5.	A	B	C	D
6.	A	B	C	D
7.	A	B	C	D
8.	A	B	C	D
9.	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11.	A	B	C	D
12.	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14.	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17.	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19.	A	B	C	D
20.	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S=15

B=10×4=40

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

2. *Posttest*



LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : IPAS
NAMA Gede Andro Pratama Wijaya
NO. ABSEN : 2
KELAS : 4

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S = 3

$B = \frac{22}{25} \times 100 = 88$

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : ~~Matematika~~ IPAS NO. ABSEN : 12

NAMA : Vanny Apsari KELAS : 4/IV

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S=5

B=20

$\frac{B}{25} \times 100 = 80$

LEMBAR JAWABAN

MATA PELAJARAN : IPA
NAMA : Aisyah

NO. ABSEN : 12
KELAS : VIII A

Berilah tanda silang (X) pada huruf a,b, c, atau d pada jawaban yang paling tepat!

1	A	B	C	D
2	A	B	C	D
3	A	B	C	D
4	A	B	C	D
5	A	B	C	D
6	A	B	C	D
7	A	B	C	D
8	A	B	C	D
9	A	B	C	D
10	A	B	C	D

11	A	B	C	D
12	A	B	C	D
13	A	B	C	D
14	A	B	C	D
15	A	B	C	D
16	A	B	C	D
17	A	B	C	D
18	A	B	C	D
19	A	B	C	D
20	A	B	C	D

21	A	B	C	D
22	A	B	C	D
23	A	B	C	D
24	A	B	C	D
25	A	B	C	D
26	A	B	C	D
27	A	B	C	D
28	A	B	C	D
29	A	B	C	D
30	A	B	C	D

S = 76
B = 19
$\frac{19}{25} \times 100 = 76$

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Lampiran 24 Nilai *Pretest* Siswa Kelas IV

Hasil *Pretest*																										
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Total
1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
2	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	80
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
4	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	60
5	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
6	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	80
7	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
8	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	68
9	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
10	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	56
11	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
12	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	60
13	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	68
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	72
15	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	36
16	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
17	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	32
18	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	40
19	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	24
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
21	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	76
22	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	44
23	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	72
24	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	80
25	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	80
26	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
27	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	72
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	68
29	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	76
30	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	36
31	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	72
32	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	60
33	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	56

$$Mean = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = Mean\ Pretest = \frac{2152}{33} = 65{,}21$$

Lampiran 25 Nilai *Posttest* Siswa Kelas IV

Hasil *Posttest*																									
NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	Total
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	92
2	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	92
4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	80
5	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	84
6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	92
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	88
8	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
9	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
10	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	80
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	92
12	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	80
13	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	80
14	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	80
15	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
16	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	84
17	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
18	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	76
19	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
20	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	80
21	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	88
22	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	84
23	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	80
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	92
25	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	88
26	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	92
27	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	76
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	84
29	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	88
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	76
31	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	88
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	84
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	80

$$Mean = \frac{\text{Total Nilai}}{\text{Jumlah Siswa}} = Mean\ Posttest = \frac{2772}{33} = 84$$

Lampiran 26 Modul Ajar

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	**:**	**Made Ayu Muliarsini**
Instansi	**:**	**SD Negeri 1 Banjar Tegal**
Tahun Penyusunan	**:**	**Tahun 2026**
Jenjang Sekolah	**:**	**SD**
Mata Pelajaran	**:**	**Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)**
Fase / Kelas	**:**	**B / IV**
BAB / Tema	**:**	**Bab 4 / Indonesiaku Kaya Akan Budaya**
Materi Pembelajaran	**:**	**Kekayaan Budaya Indonesia**
Alokasi Waktu	**:**	**3 × 35 menit**

B. KOMPETENSI AWAL

- ❖ Siswa mengidentifikasi kekayaan budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.

C. 8 DIMENSI PROFIL LULUSAN

1) **Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia**

   Siswa mensyukuri ciptaan Tuhan berupa makhluk hidup dengan segala tahap pertumbuhannya, serta menunjukkan sikap berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran.

2) **Berkebinekaan global**

   Siswa mengenal dan memahami berbagai bentuk kekayaan budaya Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, dan alat musik tradisional, serta menunjukkan sikap menghargai keberagaman budaya sebagai identitas bangsa.

3) **Bergotong-royong**

   Siswa mampu bekerja sama dalam kelompok saat menggunakan media *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR), berdiskusi, dan bertukar informasi.

4) **Mandiri**

   Siswa mampu mengakses dan menggunakan *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR) secara mandiri, mengamati objek budaya yang ditampilkan, serta menyelesaikan tugas dan evaluasi dengan penuh tanggung jawab.

5) **Bernalar kritis**

   Siswa menganalisis informasi mengenai berbagai kekayaan budaya Indonesia, membandingkan karakteristik budaya dari berbagai daerah, serta menjelaskan pentingnya menjaga dan melestarikan budaya bangsa.

6) **Kreatif**

Siswa mampu menyajikan hasil pengamatan tentang kekayaan budaya Indonesia dalam bentuk cerita sederhana atau penjelasan dengan bahasa mereka sendiri berdasarkan informasi yang diperoleh dari *flipbook* digital berbasis *Augmented Reality* (AR).

7) **Nasionalis**

Siswa menumbuhkan rasa cinta tanah air dengan mengenal, menghargai, dan melestarikan berbagai kekayaan budaya Indonesia sebagai warisan bangsa yang harus dijaga keberadaannya.

8) **Kesadaran Diri (*Self-Awareness*)**

Siswa menunjukkan sikap disiplin, tanggung jawab, dan percaya diri selama mengikuti pembelajaran, menggunakan media *flipbook* digital berbasis AR dengan baik, serta aktif berpartisipasi dalam setiap kegiatan pembelajaran.

D. SARANA DAN PRASARANA

- Ruang kelas
- LCD Proyektor
- Laptop/HP
- Jaringan Internet/ Wifi
- Buku Guru dan Buku Siswa IPAS kelas IV serta sumber referensi lain
- Media ajar *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* (AR) karya mahasiswi Made Ayu Muliarsini.

E. TARGET SISWA

- Siswa reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Siswa dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (*HOTS*), dan memiliki keterampilan memimpin

F. MODEL PEMBELAJARAN

- Model Pembelajaran: *Problem Based Learning* (PBL)
- Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, tanya jawab
- Pendekatan Pembelajaran: Saintifik

KOMPNEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- **Capaian Pembelajaran:**

  Siswa mampu memahami keberagaman kekayaan budaya Indonesia serta pentingnya pelestarian budaya melalui kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, membandingkan, dan menerapkan sikap menghargai

  budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari.

❖ **Tujuan Pembelajaran:**

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian dan jenis kekayaan budaya Indonesia
2. Siswa dapat mengidentifikasi ciri khas budaya daerah.
3. Siswa dapat membandingkan keberagaman budaya antar daerah.
4. Siswa dapat menjelaskan manfaat melestarikan budaya Indonesia.
5. Siswa dapat menentukan sikap yang tepat dalam melestarikan budaya.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

❖ Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kebudayaan yang ada di daerah tempat tinggalnya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

1. Apakah kalian pernah melihat rumah adat, pakaian adat, atau tarian daerah dari daerah lain?
2. Bagaimana cara kita menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Persiapan Pembelajaran:

1. Guru menyampaikan media pembelajaran yang akan digunakan serta menyiapkan
2. Guru memberikan arahan kepada siswa untuk menyiapkan alat tulis dan buku pembelajaran IPAS

❖ **Kegiatan Pendahuluan (10 menit)**

1. Siswa mengucapkan salam kepada guru.
2. Guru dan siswa melakukan berdoa bersama di kelas.
3. Guru menyapa siswa, menanyakan kabar siswa, dan mengecek kehadiran siswa.
4. Guru mengajak siswa melakukan ice breaking bersama sebelum pembelajaran berlangsung.
5. Guru menyampaikan topik pembelajaran yaitu "kekayaan budaya Indonesia"
6. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk memancing diskusi kelompok kecil: Apakah kalian pernah melihat rumah adat, pakaian adat, atau tarian daerah dari daerah lain? dan Bagaimana cara kita menghargai keberagaman budaya yang ada di Indonesia?
7. Guru memberikan penguatan singkat atas jawaban siswa.
8. Guru meyampaikan tujuan pembelajaran serta menjelaskan hal-hal yang perlu diperhatikan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.

❖ **Kegiatan Inti (45 menit)**

Fase 1 Orientasi siswa pada masalah

1. Guru menunjukkan beberapa gambar kekayaan budaya Indonesia kepada siswa.
2. Guru menyampaikan kasus permasalahan kepada siswa:

"Kelas IV akan mengadakan pameran budaya Indonesia. Setiap kelompok mendapat tugas untuk memperkenalkan kekayaan budaya dari daerah yang berbeda. Namun, kelompok kalian menemukan bahwa informasi mengenai rumah adat, pakaian adat, tarian, alat musik, dan makanan khas dari daerah yang dipilih masih terbatas dan belum tersusun dengan baik. Kondisi tersebut dapat menyebabkan teman-teman kesulitan mengenal dan memahami budaya yang ditampilkan."

3. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa terkait kasus permasalahan tersebut "Bagaimana cara kalian mengatasi masalah tersebut agar pameran budaya dapat menyajikan informasi yang menarik dan mudah dipahami oleh teman-teman?"
4. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam kasus serta mengemukakan gagasan awal untuk menemukan solusi yang tepat.

Fase 2 Mengorganisasikan siswa dalam belajar

5. Siswa membentuk kelompok kecil yang terdiri dari masing-masing 3-4 siswa.
6. Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok.
7. Guru membagikan tautan atau *QR code Flipbook* Digital Berbasis AR.
8. Guru menjelaskan cara penggunaan *Flipbook* Digital Berbasis AR dan tata cara pengerjaan LKPD.

Fase 3 Penyelidikan Kelompok

9. Setiap kelompok membuka *Flipbook* Digital Berbasis AR melalui hp, laptop maupun tablet.
10. Siswa mengamati materi dan objek budaya yang ditampilkan dalam bentuk gambar maupun objek 3D AR.
11. Siswa mengerjakan LKPD secara berkelompok.
12. Guru berkeliling membimbing kelompok yang mengalami kesulitan.
13. Guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi mengenai pentingnya melestarikan budaya Indonesia.

Fase 4 Pengembangan dan Penyajian Hasil

14. Setiap kelompok menyusun hasil diskusi dalam bentuk penjelasan sederhana.
15. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi secara lisan di depan kelas.
16. Kelompok lain menanggapi atau memberikan pertanyaan.

Fase 5 Analisis dan Evaluasi

17. Guru bersama siswa membahas jawaban pada LKPD.
18. Guru mengajak siswa menyimpulkan hasil pembelajaran tentang:
    a. Pengertian kekayaan budaya Indonesia.
    b. Bentuk-bentuk kekayaan budaya Indonesia.
    c. Pentingnya menjaga dan melestarikan budaya Indonesia.

19. Guru memberikan apresiasi kepada seluruh kelompok atas partisipasi dan kerja sama selama pembelajaran.

❖ **Kegiatan Penutup (10 menit)**

1. Guru memberikan penguatan kepada siswa terkait hasil yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran
2. Guru bersama siswa menyimpulkan pembelajaran serta melalukan refleksi mengenai materi pembelajaran pada pertemuan ini.
3. Guru mengagendakan materi yang harus dipelajari pada pertemuan berikutnya.
4. Guru mengajak siswa menyanyikan sebuah lagu daerah.
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan mengucapkan salam.

E. REFLEKSI

1. Refleksi untuk Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah pemilihan media pembelajaran telah mencerminkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai?	
2	Apakah gaya penyampaian materi mampu ditangkap oleh pemahaman siswa?	
3	Apakah keseluruhan pembelajaran dapat memberikan makna pembelajaran yang hendak dicapai?	
4	Apakah pemilihan metode pembelajaran sudah efektif untuk menerjemahkan tujuan pembelajaran?	
5	Apakah pelaksanaan pembelajaran hari ini dapat memberikan semangat kepada siswa untuk lebih antusias dalam pembelajaran selanjutnya?	

2. Refleksi untuk Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang kalian pelajari hari ini?	
2	Bagian mana dari materi yang kalian rasa paling sulit?	
3	Apa yang kalian lakukan untuk lebih memahami materi ini?	
4	Apakah kalian memiliki cara sendiri untuk memahami materi ini?	
5	Kepada siapa kalian akan meminta bantuan untuk memahami materi ini?	

F. ASESMEN / PENILAIAN

a. Penilaian Sikap

Penilaian sikap dapat dilakukan di sepanjang proses pembelajaran. Teknik penilaian yang paling mudah adalah dengan teknik pengamatan atau observasi. Pada kegiatan belajar 2, aspek sikap yang diobservasi adalah sikap religius, komunikatif, tanggung jawab, dan demokratis. Pemilihan aspek sikap ini dengan mempertimbangkan kesesuaian dengan capaian dan materi pembelajaran. Adapun format observasi penilaian sikap menggunakan format berikut ini:

Pedoman Pengamatan Sikap

Kelas : .....
Hari, Tanggal : .....
Pertemuan Ke- : .....
Materi Pembelajaran : .....

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			
		Religius	Komunikatif	Tanggung Jawab	Demokratis

Berilah tanda cek list (√) pada kolom yang tersedia jika siswa sudah menunjukkan sikap/perilaku tersebut.

b. Penilaian Pengetahuan

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara individual. Bentuk penilaian ini adalah pilihan ganda.

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
Siswa mampu memahami keberagaman kekayaan budaya Indonesia serta pentingnya pelestarian budaya melalui kemampuan menjelaskan, mengidentifikasi, membandingkan, dan menerapkan sikap menghargai budaya daerah dalam kehidupan sehari-hari.	Siswa dapat menjelaskan pengertian dan jenis kekayaan budaya Indonesia.	Siswa dapat menjelaskan pengertian kekayaan budaya Indonesia.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	1-3
		Siswa dapat menyebutkan contoh kekayaan budaya Indonesia dari berbagai daerah.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	4-6
	Siswa dapat mengidentifikasi ciri khas budaya daerah.	Siswa dapat mengidentifi-kasi ciri khas rumah adat, pakaian adat, tarian, dan lagu daerah.	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	7-10
		Siswa dapat menentukan asal daerah dari suatu budaya yang ditampilkan.	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	11-13
	Siswa dapat membandingka-n keberagaman budaya antar daerah.	Siswa dapat membandingk-an persamaan dan perbedaan budaya antar daerah di Indonesia.	C4 (Menganalisis)	Pilihan Ganda	14-18

		Siswa dapat menjelaskan manfaat melestarikan budaya Indonesia.	Siswa dapat menjelaskan manfaat pelestarian budaya bagi kehidupan masyarakat.	C2 (Memahami)	Pilihan Ganda	19-20
		Siswa dapat menentukan sikap yang tepat dalam melestarikan budaya.	Siswa dapat memilih tindakan yang mencerminkan sikap melestarikan budaya Indonesia.	C3 (Menerapkan)	Pilihan Ganda	21-25

Rubrik Penilaian Soal

No	Soal	Skor Benar	Skor Salah
1	Kekayaan Budaya Indonesia adalah	1	0
2	Kekayaan budaya disebut sebagai identitas bangsa karena …	1	0
3	Berikut ini yang **bukan** merupakan contoh keberagaman budaya di Indonesia yaitu …	1	0
4	Berikut ini yang merupakan contoh kekayaan budaya dari Bali adalah …	1	0
5	Berikut ini yang merupakan pakaian adat dari Sumatera Barat adalah …	1	0
6	Berikut ini yang termasuk contoh alat musik tradisional dari Jawa Barat adalah …	1	0
7	Lagu daerah yang memiliki lirik “Ampar-ampar pisang, pisangku belum masak” merupakan ciri khas lagu daerah dari …	1	0

8	Tarian yang dilakukan secara berkelompok dengan gerakan duduk berbaris dan tepukan tangan yang kompak merupakan ciri khas tari …	1	0
9	Upacara adat Ngaben berasal dari daerah …	1	0
10	Gambar di atas menunjukkan rumah adat yang berasal dari Kalimantan Barat. Rumah adat tersebut bernama	1	0
11	Pakaian adat pada gambar di atas berasal dari daerah …	1	0
12	Rumah adat pada gambar di atas berasal dari daerah …	1	0
13	Pakaian adat yang menggunakan kain tenun khas bernama Ulos merupakan ciri khas dari daerah …	1	0
14	Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberagaman budaya Indonesia tercermin dari …	1	0
15	Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bentuk rumah adat dipengaruhi oleh …	1	0
16	Meskipun demikian, persamaan dari kedua pakaian adat tersebut adalah …	1	0
17	Berdasarkan informasi tersebut, persamaan Angklung dan Sasando adalah …	1	0
18	Rumah Panjang dari Kalimantan Barat dan Rumah Honai dari Papua memiliki perbedaan pada …	1	0
19	Salah satu manfaat melestarikan budaya daerah adalah …	1	0
20	Desa Suka Maju rutin mengadakan festival tari tradisional setiap tahun. Banyak wisatawan datang berkunjung. Manfaat kegiatan tersebut bagi masyarakat adalah …	1	0

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

21	Dengan melestarikan rumah adat, masyarakat dapat …	1	0
22	Di sekolah akan diadakan lomba menyanyikan lagu daerah. Sikap yang tepat sebagai bentuk pelestarian budaya adalah …	1	0
23	Berikut ini tindakan yang menunjukkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia adalah …	1	0
24	Siti diajak temannya untuk menonton pertunjukan wayang. Tindakan yang mencerminkan sikap melestarikan budaya adalah …	1	0
25	Cara sederhana melestarikan budaya di lingkungan sekolah adalah …	1	0

SOAL PENILAIAN PENGETAHUAN

NAMA LENGKAP :

KELAS :

NO ABSEN :

1. Kekayaan Budaya Indonesia adalah ....
   A. Hasil tambang dan sumber daya alam yang dimiliki negara
   B. Berbagai adat istiadat, kesenian, bahasa, dan tradisi dari berbagai daerah di Indonesia
   C. Barang-barang yang diproduksi di pabrik
   D. Bangunan modern di kota besar
2. Kekayaan budaya disebut sebagai identitas bangsa karena …
   A. Memiliki nilai jual tinggi
   B. Menjadi ciri khas yang membedakan dengan bangsa lain
   C. Digunakan di seluruh dunia
   D. Dibuat oleh pemerintah
3. Berikut ini yang **bukan** merupakan contoh keberagaman budaya di Indonesia yaitu …
   A. Upacara adat
   B. Makanan khas daerah

C. Alat musik tradisional
D. Sumber daya alam

4. Berikut ini yang merupakan contoh kekayaan budaya dari Bali adalah …
   A. Rumah Gadang
   B. Ulos
   C. Tari Saman
   D. Tari Kecak
5. Berikut ini yang merupakan pakaian adat dari Sumatera Barat adalah …
   A. Ulos
   B. Bundo Kanduang
   C. Kebaya
   D. Koteka
6. Berikut ini yang termasuk contoh alat musik tradisional dari Jawa Barat adalah …
   A. Sasando
   B. Angklung
   C. Tifa
   D. Kolintang
7. Lagu daerah yang memiliki lirik "Ampar-ampar pisang, pisangku belum masak" merupakan ciri khas lagu daerah dari …
   A. Sulawesi Selatan
   B. Kalimantan Selatan
   C. Jawa Timur
   D. Sumatera Barat
8. Tarian yang dilakukan secara berkelompok dengan gerakan duduk berbaris dan tepukan tangan yang kompak merupakan ciri khas tari …
   A. Pendet
   B. Kecak
   C. Saman
   D. Jaipong
9. Upacara adat Ngaben berasal dari daerah …
   a. Jawa Barat
   b. Bali
   c. Kalimantan Timur
   d. Sumatera Utara

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

10. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar di atas menunjukkan rumah adat yang berasal dari Kalimantan Barat. Rumah adat tersebut bernama …

A. Rumah Gadang
B. Rumah Panjang
C. Rumah Kebaya
D. Walewangko

11. Perhatikan gambar dibawah ini!



Pakaian adat pada gambar di atas berasal dari daerah …

A. Nusa Tenggara Timur
B. Kalimantan Timur
C. Sumatera Barat
D. Jawa Tengah

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

12. Perhatikan gambar dibawah ini!



Rumah adat pada gambar di atas berasal dari daerah …

A. Bali
B. Papua
C. Nusa Tenggara Barat
D. Lombok

13. Pakaian adat yang menggunakan kain tenun khas bernama Ulos merupakan ciri khas dari daerah …

A. Bali
B. Jawa Tengah
C. Papua
D. Sumatera Utara

14. Tari Saman dari Aceh dan Tari Kecak dari Bali sama-sama ditampilkan secara berkelompok. Tari Saman mengandalkan tepukan tangan dan gerakan tubuh sebagai iringan, sedangkan Tari Kecak menggunakan paduan suara "cak" tanpa alat musik.

Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keberagaman budaya Indonesia tercermin dari …

A. Asal daerah tarian yang berbeda
B. Perbedaan cara penyajian dan ciri khas masing-masing tarian
C. Jumlah penari dalam pertunjukan
D. Kesamaan fungsi sebagai hiburan masyarakat

15. Rumah Panjang dari Kalimantan Barat memiliki bentuk memanjang dan dihuni oleh beberapa keluarga dalam satu bangunan. Sementara itu, Rumah Honai dari Papua berbentuk bulat dan biasanya ditempati oleh satu keluarga saja.

Berdasarkan perbedaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bentuk rumah adat dipengaruhi oleh …

A. Peraturan pemerintah daerah
B. Kondisi lingkungan dan kebutuhan masyarakat setempat
C. Tren arsitektur modern
D. Banyaknya wisatawan yang berkunjung

16. Baju Ulos dari Sumatera Utara dan Baju Bodo dari Sulawesi Selatan berasal dari daerah yang berbeda dan memiliki bentuk serta motif yang tidak sama.

    Meskipun demikian, persamaan dari kedua pakaian adat tersebut adalah …
    A. Digunakan sebagai pakaian sehari-hari masyarakat
    B. Berasal dari suku yang sama
    C. Termasuk warisan budaya yang digunakan dalam upacara adat
    D. Memiliki warna dan bahan yang sama

17. Perhatikan pernyataan berikut.
    Angklung dimainkan dengan cara digoyangkan, sedangkan Sasando dimainkan dengan cara dipetik. Walaupun berbeda cara memainkan, keduanya sering ditampilkan dalam pertunjukan seni daerah.

    Berdasarkan informasi tersebut, persamaan Angklung dan Sasando adalah …
    A. Sama-sama menggunakan teknik permainan yang identik
    B. Sama-sama digunakan sebagai alat musik tradisional khas daerah masing-masing
    C. Berasal dari pulau yang sama
    D. Memiliki bentuk yang serupa

18. Rumah Panjang dari Kalimantan Barat dan Rumah Honai dari Papua memiliki perbedaan pada …
    A. Bahan bangunan dan bentuk rumah
    B. Fungsi sebagai tempat tinggal
    C. Digunakan oleh masyarakat adat
    D. Termasuk rumah tradisional

19. Salah satu manfaat melestarikan budaya daerah adalah …
    A. Menghilangkan tradisi lama
    B. Menjaga identitas dan jati diri bangsa
    C. Mengganti budaya dengan budaya asing
    D. Membatasi pergaulan masyarakat

20. Desa Suka Maju rutin mengadakan festival tari tradisional setiap tahun. Banyak wisatawan datang berkunjung. Manfaat kegiatan tersebut bagi masyarakat adalah …
    A. Membuat budaya menjadi punah
    B. Meningkatkan pendapatan masyarakat sekaligus melestarikan budaya daerah
    C. Mengurangi kerja sama warga

D. Menjadikan budaya terlupakan

21. Dengan melestarikan rumah adat, masyarakat dapat …
    A. Mengetahui sejarah dan ciri khas daerahnya
    B. Mengubah bentuk rumah menjadi modern
    C. Mengurangi jumlah wisatawan
    D. Menghilangkan nilai budaya
22. Di sekolah akan diadakan lomba menyanyikan lagu daerah. Sikap yang tepat sebagai bentuk pelestarian budaya adalah …
    A. Tidak ikut karena lagu daerah membosankan
    B. Mengikuti lomba tersebut dan mengajak teman untuk berlatih bersama
    C. Mengganti lagu daerah dengan lagu luar negeri
    D. Mengejek teman yang ikut lomba
23. Berikut ini tindakan yang menunjukkan rasa bangga terhadap budaya Indonesia adalah …
    A. Mengutamakan budaya asing
    B. Menghindari kegiatan adat
    C. Mempelajari tarian daerah dengan sungguh-sungguh
    D. Tidak mau mengenal budaya daerah lain
24. Siti diajak temannya untuk menonton pertunjukan wayang. Tindakan yang mencerminkan sikap melestarikan budaya adalah …
    A. Menonton dan menghargai pertunjukan tersebut
    B. Menolak karena dianggap kuno
    C. Mengejek pertunjukan wayang
    D. Bermain sendiri saat pertunjukan berlangsung
25. Cara sederhana melestarikan budaya di lingkungan sekolah adalah …
    A. Tidak peduli pada kegiatan budaya
    B. Mengganti semua kegiatan dengan budaya modern
    C. Melarang teman mempelajari budaya daerah
    D. Ikut serta dalam kegiatan seni tradisional

KUNCI JAWABAN:

1. B	6. B	11. C	16. C	21. A
2. B	7. B	12. A	17. B	22. B
3. D	8. C	13. D	18. A	23. C
4. D	9. C	14. B	19. B	24. A
5. B	10. B	15. B	20. B	25. D

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA

Pedoman Penskoran

Nomor Soal	Skor	Penilaian
1	1	Jika siswa dapat menjawab soal dengan benar sesuai kunci jawaban
	0	Jika siswa tidak menjawab soal dengan benar sesuai kunci jawaban atau tidak menjawab sama sekali
Skor Maksimum : 10		

$$\textbf{Skor Akhir} = \frac{\textit{Skor Benar}}{\textit{Skor Maksimal (10)}} \times 100$$

c. Penilaian Keterampilan

Pedoman Penilaian Kompetensi Keterampilan

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1					
2					
3					

Aspek dan Rubrik Penilaian

No	Aspek Penilaian	Nilai	Perolehan Nilai
1	**Kejelasan dan kedalaman informasi**		
	a. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, dan relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	30	
	b. Informasi disampaikan secara jelas, lengkap, tetapi kurang relevan dengan topik/tema yang didiskusikan.	20	
	c. Informasi disampaikan secara jelas, tetapi kurang lengkap.	10	
2	**Keaktifan dalam berdiskusi**		
	a. Sangat aktif dalam diskusi.	30	
	b. Cukup aktif dalam diskusi.	20	
	c. Kurang aktif dalam diskusi.	20	

Perhitungan Perolehan Nilai

Nilai akhir yang diperoleh merupakan akumulasi dari perolehan nilai setiap aspek dengan ketentuan sebagai berikut : Jika siswa pada aspek pertama memperoleh nilai 20, aspek kedua 30, aspek ketiga 40 maka total perolehan nilainya adalah 90.

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

1. Kegiatan remedial:

   Siswa yang hasil belajamya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang bersangkutan.

2. Kegiatan pengayaan:

   Siswa yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari siswa lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang telah dipelajari.

LAMPIRAN

A. LEMBAR KERJA SISWA





B. BAHAN BACAAN GURU & SISWA

Kekayaan Budaya Indonesia

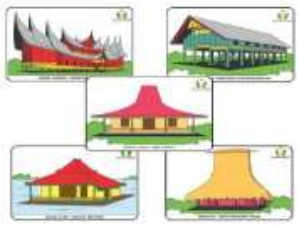
A. Keberagaman Budaya

Indonesia merupakan negara kepulauan. Masing-masing pulau tersebut didiami oleh suku bangsa tersendiri. Indonesia memiliki banyak susku bangsa dan adat istiadat yang berbeda-beda, maka Indonesia disebut negara yang memilik banyak keberagaman. Bangsa Indonesia dibangun dari sejumlah perbedaan atau keberagaman. Keberagaman Indonesia meliputi suku bangsa, agama, budaya, dan adat istiadat. Keragaman budaya di Indonesia meliputi, rumah adat, pakaian tradisonal, tarian adat, upacara adat, alat musik dan lagu daerah, senjata adat, dan makanan tradisional khas daerah.

Bentuk keragaman budaya Indonesia antara lain sebagai berikut.

1. Rumah Adat

Rumah adat merupakan bangunan tempat tinggal yang menjadi ciri khas suatu daerah. Rumah adata masing-masing daerah memiliki keunikan dan kekhasan yang mengandung filosofi luhur budaya setempat. Contoh rumah adat antara lain, rumah gadang dari Sumatera Barat, rumah tongkonan dari Sulawesi Selatan, rumah honai dari Papua.



2. Pakaian Adat

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana dan corak yang berbeda, baik yang dari segi bentuk, bahan, model maupun warnanya. Pakaian adat biasanya digunakan saat upacara adat seperti upacara perkawinan dan pertunjukan seni tradisional. Contoh pakaian adat, yaitu baju cele dari Maluku, paksian dari Bangka Belitung.



3. Tarian Adat

Tarian daerah merupakan tarian yang tumbuh dan berkembang di suatu daerah. Gerakan tarian daerah menunjukkan kearifan daerah setempat. Contoh tarian adat antara lain seudati dari Nangru Aceh Darussalam, lenso dari Maluku, dan maengket dari Sulawesi Utara.

4. Makanan Khas Daerah

Indonesia memiliki kuliner beraneka ragam yang berupa makanan khas daerah yang beraneka rupa dan rasa. Contoh makanan khas daerah adalah gudeg dari Yogyakarta, papeda dari Papua, dan es slendang mayang dari Jakarta.

C. LAMPIRAN MEDIA PEMBELAJARAN

Media Pembelajaran berupa *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* (AR). Berikut lampiran media:



























D. GLOSARIUM

***Augmented Reality* (AR)**

Teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan objek virtual (3D) sehingga pengguna dapat melihat dan berinteraksi dengan objek tersebut secara lebih nyata melalui perangkat digital.

Budaya

Hasil cipta, rasa, dan karsa manusia yang menjadi ciri khas suatu kelompok masyarakat dan diwariskan dari generasi ke generasi.

***Flipbook* Digital**

Media pembelajaran berbentuk buku digital interaktif yang dapat dibuka dan dibaca secara elektronik melalui komputer, tablet, atau telepon pintar.

Keberagaman Budaya

Keadaan yang menunjukkan adanya berbagai macam budaya yang berbeda-beda dalam suatu wilayah atau negara.

Kekayaan Budaya Indonesia

Berbagai bentuk warisan budaya yang dimiliki bangsa Indonesia, seperti rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah, upacara adat, dan senjata tradisional.

Lagu Daerah

Lagu yang berasal dari suatu daerah tertentu dan mencerminkan budaya serta kehidupan masyarakat setempat.

Pelestarian Budaya

Upaya menjaga, memelihara, mengembangkan, dan mewariskan budaya agar tetap dikenal dan tidak hilang.

Pakaian Adat

Pakaian tradisional yang menjadi identitas suatu daerah dan digunakan pada acara tertentu.

Rumah Adat

Bangunan tradisional yang memiliki ciri khas sesuai dengan budaya dan adat istiadat suatu daerah.

Tarian Daerah

Seni gerak yang berasal dari suatu daerah dan memiliki makna serta nilai budaya tertentu.

Alat Musik Tradisional

Alat musik yang berkembang di suatu daerah dan digunakan sebagai bagian dari budaya masyarakat setempat.

Warisan Budaya

Peninggalan budaya yang diwariskan oleh generasi sebelumnya dan perlu dijaga keberadaannya.

Teknologi Digital

Teknologi yang menggunakan sistem komputer atau perangkat elektronik untuk mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi.

Nasionalisme

Sikap cinta, bangga, dan menghargai bangsa serta budaya Indonesia.

Interaktif

Sifat media yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui berbagai fitur yang tersedia.

E. DAFTAR PUSTAKA

Amalia Fitri, dkk. 2022. Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Amalia Fitri, dkk. 2022. Buku Panduan Siswa Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

Lampiran 27 Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi Observasi Bersama Siswa



Dokumentasi Wawancara Bersama Wali Kelas IV





Dokumentasi *Pretest* Siswa Kelas IV

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA







Dokumentasi Implementasi Media



Dokumentasi Uji Kepraktisan Respon Guru

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
UNDIKSHA



Dokumentasi *Posttest* Siswa Kelas IV

RIWAYAT HIDUP



Made Ayu Muliarsini lahir di Singaraja, Buleleng, Bali, pada tanggal 15 April 2004. Penulis merupakan putri dari pasangan suami istri yang bernama Bapak Made Susantika dan Ibu Ni Luh Arsini. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis beralamat di Jalan Gunung Lempuyang, Desa Banjar Tegal, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Banjar Tegal dan lulus pada tahun 2016. Kemudian, penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 6 Singaraja dan lulus pada tahun 2019. Selanjutnya, penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 2 Singaraja dengan mengambil jurusan IPA dan lulus pada tahun 2022. Setelah menyelesaikan pendidikan menengah, penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha. Pada semester Ganjil Tahun Ajaran 2026/2027, penulis telah menyelesaikan tugas akhir yang berjudul "Pengembangan *Flipbook* Digital Berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD."