

LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas 4 IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Gita Puspita Sari
Instansi	: SD Negeri 010028 Simpang Empat
Tahun Penyusunan	: Tahun 2024
Jenjang Sekolah	: SD
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)
Fase / Kelas	: B / 4
BAB 6	: Indonesiaku Kaya Budaya
Topik	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 4 JP (4 x 35 Menit)
B. KOMPETENSI AWAL	
❖ Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masing-masing.	
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
1) Beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Berkebinekaan global, 3) Bergotong-royong, 4) Mandiri, 5) Bernalar kritis, dan 6) Kreatif.	
D. SARANA DAN PRASARANA	
• Sumber Belajar : (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas IV, Penulis: Amalia Fitri, dkk dan Internet), Lembar kerja peserta didik • Media Pembelajaran : <i>Media Augmented Reality</i> Pengenalan Tema • Buku Guru bagian Ide Pengajaran Topik : Kekayaan Budaya Indonesia • Lembar informasi kebudayaan Indonesia Perlengkapan peserta didik: • <i>Handphone</i>	

Persiapan lokasi: Area sekolah yang disiapkan untuk parade budaya
E.TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir aras tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin
F. MODEL PEMBELAJARAN
❖ Pembelajaran Tatap Muka
KOMPONEN INTI
A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
• Tujuan Pembelajaran Bab 6 : 1. Mendeskripsikan keragaman budaya dan kearifan lokal di daerahnya masingmasing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di Indonesia. • Tujuan Pembelajaran Pengenalan tema : 1. Peserta Peserta didik melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan. 2. Peserta didik menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. 3. Peserta didik membuat rencana belajar. • Tujuan Pembelajaran Topik : Kekayaan Budaya Indonesia 1. Peserta didik dapat menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. 2. Peserta didik dapat mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. 3. Peserta didik dapat menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. • Tujuan Proyek Pembelajaran : 1. Peserta didik dapat melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. 2. Peserta didik merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita

Topik Pengenalan tema

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan tema pembelajaran sebagai pengenalan., menyampaikan apa yang ingin dan akan dipelajari di bab ini. dan membuat rencana belajar.

Topik B : Kekayaan Budaya Indonesia

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyebutkan kekayaan alam yang ada di daerah tempat tinggalnya. mengorelasikan pengaruh geografis dengan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya. dan menyebutkan cara yang bijak untuk memanfaatkan kekayaan alam di daerah tempat tinggalnya.

Topik Proyek Pembelajaran :

- Meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan pencarian informasi dengan berbagai cara (wawancara, studi literatur) untuk mendapatkan data. dan merancang sebuah bentuk infografis dengan menggunakan berbagai media untuk menginformasikan cerita daerahnya kepada masyarakat sekitar.

C. PERTANYAAN PEMANTIK**Pengenalan Topik Bab 4**

1. Di manakah daerah tempat tinggal kalian berada?
2. Apakah nama provinsi daerah tempat tinggal kalian?
3. Bagaimanakah sebuah daerah mengalami perkembangan?

Topik B. Kekayaan Budaya Indonesia

1. Bagaimana kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
2. Apa pengaruh kondisi geografis terhadap mata pencaharian penduduknya?
3. Apa pengaruh masyarakat pendatang terhadap kehidupan masyarakat di daerah tempat tinggalku?
4. Bagaimana sikap yang baik menghadapi kehadiran masyarakat pendatang?

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Penutup

1. Guru memberikan refleksi
2. Siswa dapat menyimpulkan isi materi pada pembelajaran hari ini.
3. Siswa mengkomunikasikan kendala yang dihadapi dalam mengikuti pembelajaran hari ini.
4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan Tugas lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Guru Bersama siswa menutup kegiatan dengan doa dan salam.

E. REFLEKSI

Topik B: Kekayaan Budaya Indonesia



Mari Refleksikan

(Untuk memandu peserta didik, lihat bagian refleksi di Panduan Umum Buku Guru) 1. Mengapa budaya Indonesia beraneka ragam?

Karena Indonesia memiliki kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

2. Mengapa perbedaan justru membuat Indonesia unik?

Dengan adanya perbedaan kita akan mengetahui dan saling mengenal keragaman budaya Indonesia sehingga Indonesia menjadi beragam dan memiliki ciri khas sendiri.

3. Bagaimana dengan kondisi keragaman budaya di daerah kalian?

Bervariasi.

4. Faktor apa yang menyebabkan suku bangsa di daerah kalian berbeda dengan daerah lain?

Bervariasi, bisa karena kondisi alam yang berbeda-beda, karena letak geografis, adanya penerimaan masyarakat terhadap perubahan, serta adanya perkembangan teknologi komunikasi dan transportasi.

5. Bagaimana sikap kalian dalam rangka menghargai keragaman suku bangsa di Indonesia sesuai dengan tujuan pembelajaran sebelumnya?

Bervariasi, bisa merasa bangga terhadap keberagaman suku, ikut melestarikan keragaman budaya di Indonesia dengan cara menggunakan produk lokal, mempromosikan budaya, mengikuti festival kebudayaan, menjadi duta kebudayaan, mempelajari bahasa daerah.

Refleksi Guru

Agar proses belajar selanjutnya lebih baik lagi, mari lakukan refleksi diri dengan menjawab pertanyaan berikut.

1. Apa yang sudah berjalan baik di dalam kelas? Apa yang saya sukai dari kegiatan pembelajaran kali ini? Apa yang tidak saya sukai?
2. Pelajaran apa yang saya dapatkan selama pembelajaran?
3. Apa yang ingin saya ubah untuk meningkatkan/memperbaiki pelaksanaan/hasil pembelajaran?
4. Dengan pengetahuan yang saya dapat/miliki sekarang, apa yang akan saya lakukan jika harus mengajar kegiatan yang sama di kemudian hari?
5. Kapan atau pada bagian mana saya merasa kreatif ketika mengajar? Mengapa?
6. Pada langkah ke berapa peserta didik paling belajar banyak?
7. Pada momen apa peserta didik menemui kesulitan saat mengerjakan tugas akhir mereka?
8. Bagaimana mereka mengatasi masalah tersebut dan apa peran saya pada saat itu?

F. ASESMEN / PENILAIAN

Penilaian

Contoh Rubrik Penilaian Produk Parade Kebudayaan

Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Perlengkapan kebudayaan: - Ada judul nama daerah/nama pulau atau provinsi - Ada beberapa ciri khas kebudayaan daerah terpilih seperti: 1. makanan khas; 2. rumah adat; 3. alat musik tradisional; 4. senjata tradisional; 5. judul lagu; 6. pakaian adat.	Memenuhi semua kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 2 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi 3-4 kriteria yang diharapkan.	Tidak memenuhi > 5 kriteria yang diharapkan.

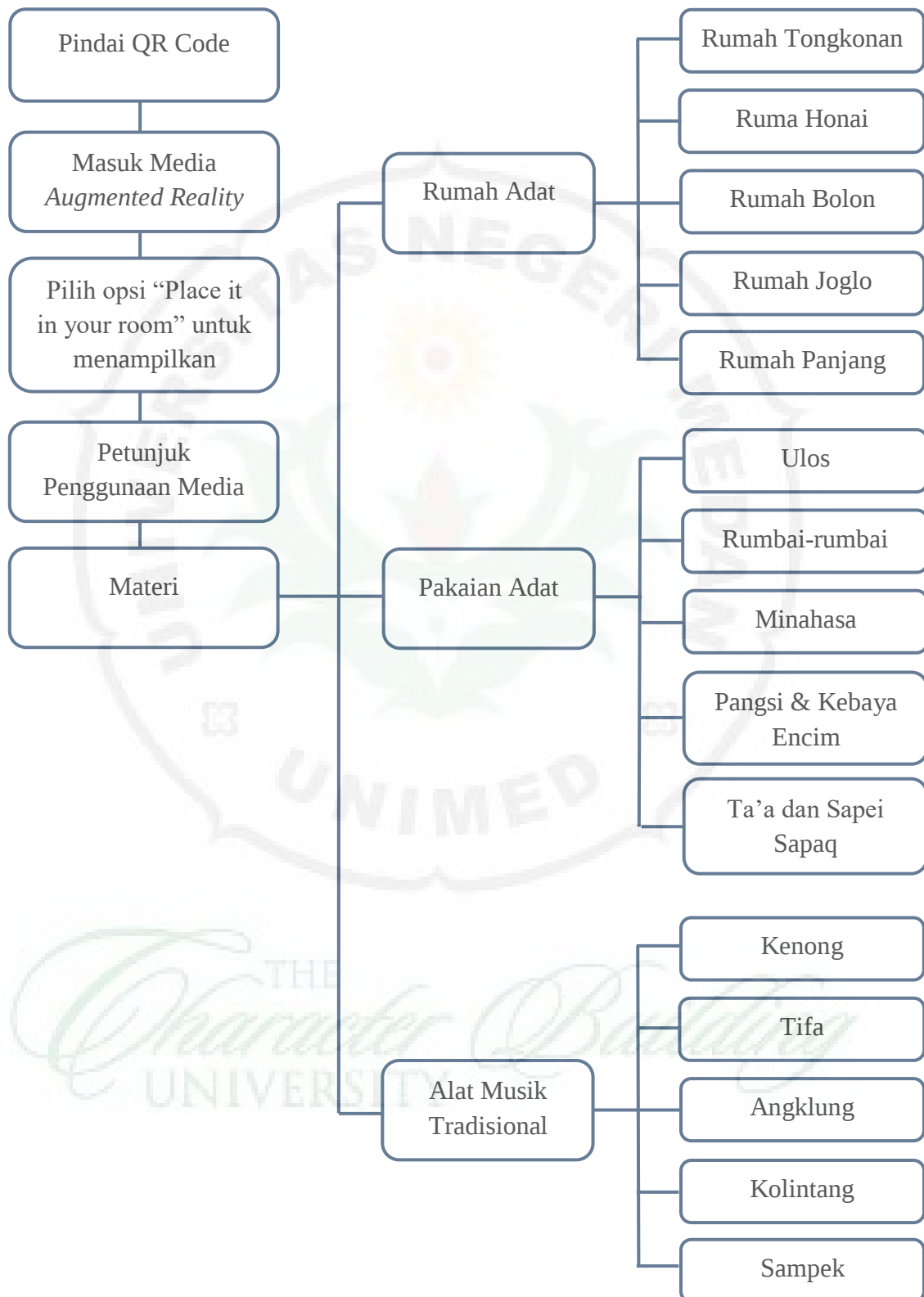
Penyelesaian masalah dan kemandirian	Aktif mencari ide atau mencari solusi jika ada hambatan	Bisa mencari solusi namun dengan arahan sesekali	Memerlukan bantuan setiap menemukan kesulitan namun ada inisiatif bertanya	Pasif jika menemukan kesulitan
Kerja sama	Semua anggota kelompok terlibat kerjasamanya	Sebagian besar anggota kelompok terlibat kerjasama	Sebagian kecil anggota kelompok terlibat kerjasama	Semua anggota kelompok tidak melakukan kerjasama

Contoh Rubrik Penilaian Presentasi Produk

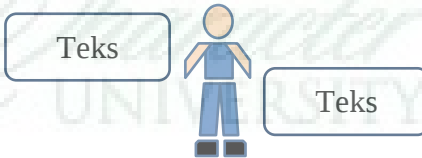
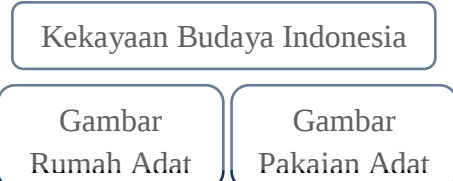
Kriteria Penilaian	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Perbaikan
Isi presentasi: 1. Pembuka/Salam. 2. Tujuan presentasi. 3. Menyampaikan kebudayaan daerah terpilih. 4. Kalimat penutup. 5. Penutup/salam.	Memenuhi semua kriteria isi yang baik.	Memenuhi 3-4 kriteria isi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria isi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi
Sikap presentasi: 1. Berdiri tegak. 2. Suara terdengar jelas. 3. Melihat ke arah audiens. 4. Mengucapkan salam pembuka. 5. Setiap	Memenuhi semua kriteria	Memenuhi 3-4 kriteria sikap presentasi yang baik.	Memenuhi 1-2 kriteria sikap presentasi yang baik.	Seluruh kriteria tidak terpenuhi.

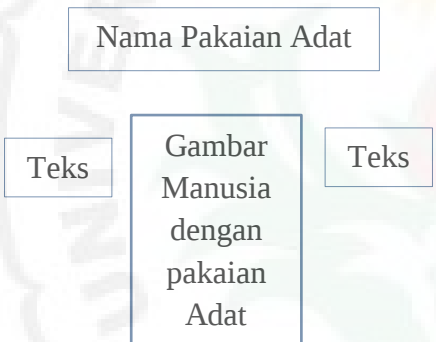
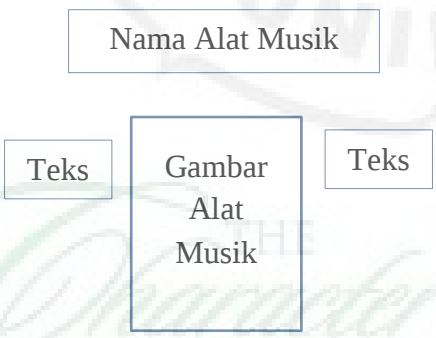
kelompok terlibat dalam presentasi. 6. Mengucapkan salam penutup				
Pemahaman konsep	1. Saat menjel askan tidak meliha t materi presen tasi. 2. Penjel asan bisa dipaha mi	1. Meli hat mate ri sese kali. 2. Penj elasa n bisa dipa hami	1. Sering melihat materi. 2. penjelas an kurang bisa dipaha mi.	1. Membaca materi selan presentasi. 2. Penjelasan tidak dapat dipahami.

Lampiran 4. Flowchart Media Pembelajaran



Lampiran 5 Storyboard Media Pembelajaran

No	Tampilan	Deskripsi
1.	Petunjuk dan Simulasi Penggunaan Media Pembelajaran 	Pada halaman ini, siswa disambut oleh animasi seorang anak yang bernama Dudu. Di atas animasi anak, terdapat teks yang bertuliskan “Selamat datang di dunia belajar Dudu”. Penulisan teks tersebut bertujuan membuka imajinasi siswa sekaligus memotivasi siswa untuk mengeksplor media pembelajaran. Di samping dan di bawah animasi Dudu, terdapat teks petunjuk penggunaan media. Siswa langsung diminta untuk melakukan simulasi penggunaan media. Petunjuk 1: Cobalah perbesar dan perkecil layar ini dengan mencubit dan melepaskan cubitan pada layar! Petunjuk 2: Coba klik di sini untuk memperoleh informasi Petunjuk 3: Klik kotak kedua yang paling bawah untuk beralih ke halaman selanjutnya!
2.	Simulasi Halaman Kedua 	Teks: Hebat! Kamu berhasil. Sekarang apakah kamu sudah siap menjelajahi kekayaan budaya Indonesia? Teks: Ayo klik halaman selanjutnya dan mulailah penjelajahanmu!
3.	Judul Topik Materi 	Halaman pengantar

4.	Rumah Adat 	Berisi deskripsi materi terkait rumah adat yang ditampilkan.
5.	Pakaian Adat 	Berisi deskripsi materi terkait pakaian adat yang ditampilkan.
6.	Alat Musik Tradisional 	Berisi deskripsi materi terkait alat music tradisional yang ditampilkan.

Lampiran 6. Surat Pengantar Validasi Materi**SURAT PENGANTAR VALIDASI**

Kepada Yth,
Ibu Dr. Lukita Ningsih, M.Hum.
Dosen FIS UNIMED

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini saya selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

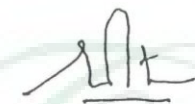
Nama : Gita Puspita Sari
NIM : 1203111130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memohon kepada Ibu untuk menilai validitas materi media pembelajaran pada penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”**.

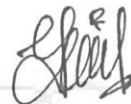
Demikian surat pengantar ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing Skripsi

Medan, 19 Agustus 2024
Mahasiswa

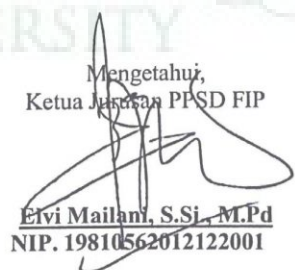


Drs. Robenhardt Tamba, M.Pd
NIP. 196111251987031003



Gita Puspita Sari
NIM. 1203111130

Mengetahui,
Ketua Jurusan PPSPD FIP



Elvi Mailani, S.Si, M.Pd
NIP. 19810562012122001

Lampiran 7. Lembar Penilaian Validasi Materi Tahap I

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

A. Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai seorang ahli materi terhadap kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Tanggapan, kritik, saran, penilaian, dan masukan dari Ibu akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Kami mengharapkan Ibu bersedia memberikan respon terhadap setiap pernyataan dalam kusioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang disediakan.

Keterangan Skala:

5 = Sangat Layak

2 = Kurang Layak

4 = Layak

1 = Tidak Layak

3 = Cukup Layak

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5	4	3	2	1
		(SL)	(L)	(CL)	(KL)	(TL)
A. Aspek Muatan Materi						
1.	Modul ajar sudah cukup baik secara keseluruhan			✓		
2.	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
B. Aspek Penyajian Materi						
3.	Keseluruhan isi materi pada media sudah jelas			✓		
4.	Materi pada media disajikan dengan lengkap				✓	

5.	Materi pada media disajikan dengan sistematis			✓		
6.	Materi pada media disajikan dengan sederhana dan konkret		✓			
7.	Isi materi pada media sesuai dengan kebutuhan siswa			✓		
C. Aspek Bahasa						
8.	Menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai dengan EYD		✓			
9.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa			✓		
Total		28				
Jumlah seluruh item		45				
Rata-rata		$\frac{28}{45} \times 100\% = 62,2\%$				

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

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

Medan, 19 Agustus 2024

Ahli Materi

Ruhui

Dr. Lukita Ningsih, M.Hum

NIP. 196404061990032003

Lampiran 8. Lembar Penilaian Validasi Materi Tahap II

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

A. Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Ibu sebagai seorang ahli materi terhadap kelayakan materi pada media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Tanggapan, kritik, saran, penilaian, dan masukan dari Ibu akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Kami mengharapkan Ibu bersedia memberikan respon terhadap setiap pernyataan dalam kusioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang disediakan.

Keterangan Skala:

- | | |
|------------------|------------------|
| 6 = Sangat Layak | 2 = Kurang Layak |
| 4 = Layak | 1 = Tidak Layak |
| 4 = Cukup Layak | |

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5 (SL)	4 (L)	3 (CL)	2 (KL)	1 (TL)
A. Aspek Muatan Materi						
1.	Modul ajar sudah cukup baik secara keseluruhan		✓			
2.	Materi pada media sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
B. Aspek Penyajian Materi						
3.	Keseluruhan isi materi pada media sudah jelas	✓				
4.	Materi pada media disajikan dengan lengkap		✓			

5.	Materi pada media disajikan dengan sistematis	✓				
6.	Materi pada media disajikan dengan sederhana dan konkret	✓				
7.	Isi materi pada media sesuai dengan kebutuhan siswa	✓				
C. Aspek Bahasa						
8.	Menggunakan bahasa yang tepat dan sesuai dengan EYD	✓				
9.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami siswa		✓			
Total						
Jumlah seluruh item						
Rata-rata						

C. Komentari dan Saran

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

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

Medan, 22 Agustus 2024

Ahli Materi

Rukhi

Dr. Lukita Ningsih, M.Hum

NIP. 196404061990032003

Lampiran 9. Lembar Pernyataan Validasi**LEMBAR PERNYATAAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Lukita Ningsih, M.Hum

Instansi : FIS UNIMED

Validasi : Materi

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran terhadap instrumen materi pada penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”** yang disusun oleh:

Nama : Gita Puspita Sari

NIM : 1203111130

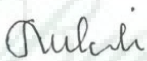
Instansi : UNIMED

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Medan, 22 Agustus 2024

Ahli Materi,


Dr. Lukita Ningsih, M.Hum

NIP. 196404061990032003

Lampiran 10. Surat Pengantar Validasi Media**SURAT PENGANTAR VALIDASI**

Kepada Yth,
Bapak Khairul Usman, S.Si., M.Pd.
Dosen FIP UNIMED

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini saya selaku dosen pembimbing dari mahasiswa:

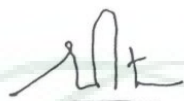
Nama : Gita Puspita Sari
NIM : 1203111130
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memohon kepada Bapak untuk menilai validitas media pembelajaran pada penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”**.

Demikian surat pengantar ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan bantuan yang diberikan saya ucapkan terima kasih.

Dosen Pembimbing Skripsi

Medan, 19 Agustus 2024
Mahasiswa



Drs. Robenhardt Tamba, M.Pd
NIP. 196111251987031003



Gita Puspita Sari
NIM. 1203111130

Mengetahui,
Ketua Jurusan PRSD FIP



Elvi Mailani, S.Si., M.Pd
NIP. 19810562012122001

Lampiran 11. Lembar Penilaian Validasi Media Tahap I

Lembar Angket Validasi Ahli Media

A. Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai seorang ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Tanggapan, kritik, saran, penilaian, dan masukan dari Bapak akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Kami mengharapkan Bapak bersedia memberikan respon terhadap setiap pernyataan dalam kusioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang disediakan.

Keterangan Skala:

- | | |
|------------------|------------------|
| 6 = Sangat Layak | 2 = Kurang Layak |
| 4 = Layak | 1 = Tidak Layak |
| 3 = Cukup Layak | |

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5 (SL)	4 (L)	3 (CL)	2 (KL)	1 (TL)
A. Aspek Konten/Isi						
1.	Media memuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
2.	Media memuat materi, gambar, dan teks deskripsi yang mendukung pembelajaran			✓		
B. Aspek Tampilan dan Desain						
3.	Visualisasi media ditampilkan dengan menarik				✓	
4.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi			✓		

5.	Layout media didesain dengan proporsional				✓	
6.	Teks pada media disajikan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa				✓	
7.	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf				✓	
9.	Kombinasi pemilihan warna huruf				✓	
10.	Kejelasan gambar			✓		
11.	Gambar dan teks deskripsi sudah sesuai			✓		
12.	Warna dan gambar 3 dimensi yang dipilih memiliki kualitas yang baik			✓		
C. Aspek Penggunaan dan Penyajian						
13.	Petunjuk penggunaan serta pembelajaran media disajikan dengan jelas				✓	
14.	Kemudahan operasional media				✓	
D. Aspek bahasa						
15.	Bahasa pada teks yang ditampilkan bersifat komunikatif dan mudah dipahami			✓		
Total						
Jumlah seluruh item						
Rata-rata						

C. Komentaran dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

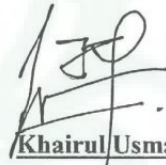
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

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

Medan, 20 Agustus 2024

Ahli Media



Khairul Usman, S.Si., M.Pd

NIP.199108162019031009

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 12. Lembar Penilaian Validasi Media Tahap II

Lembar Angket Validasi Ahli Media

A. Petunjuk

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak sebagai seorang ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Tanggapan, kritik, saran, penilaian, dan masukan dari Bapak akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Kami mengharapkan Bapak bersedia memberikan respon terhadap setiap pernyataan dalam kusioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang disediakan.

Keterangan Skala:

- | | |
|------------------|------------------|
| 5 = Sangat Layak | 2 = Kurang Layak |
| 4 = Layak | 1 = Tidak Layak |
| 3 = Cukup Layak | |

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5 (SL)	4 (L)	3 (CL)	2 (KL)	1 (TL)
A. Aspek Konten/Isi						
1.	Media memuat materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Media memuat materi, gambar, dan teks deskripsi yang mendukung pembelajaran	✓				
B. Aspek Tampilan dan Desain						
3.	Visualisasi media ditampilkan dengan menarik		✓			
4.	Pemilihan gambar sesuai dengan materi	✓				

5.	Layout media didesain dengan proporsional		✓			
6.	Teks pada media disajikan dengan jelas dan mudah dibaca oleh siswa		✓			
7.	Ketepatan pemilihan jenis huruf		✓			
8.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	✓				
9.	Kombinasi pemilihan warna huruf		✓			
10.	Kejelasan gambar	✓				
11.	Gambar dan teks deskripsi sudah sesuai	✓				
12.	Warna dan gambar 3 dimensi yang dipilih memiliki kualitas yang baik	✓				
C. Aspek Penggunaan dan Penyajian						
13.	Petunjuk penggunaan serta pembelajaran media disajikan dengan jelas	✓				
14.	Kemudahan operasional media		✓			
D. Aspek bahasa						
15.	Bahasa pada teks yang ditampilkan bersifat komunikatif dan mudah dipahami	✓				
Total		69				
Jumlah seluruh item		75				
Rata-rata		$\frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$				

C. Komentar dan Saran

Dapat digunakan untuk penelitian

.....

.....

.....

.....

.....

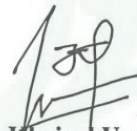
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

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

Medan, 23 Agustus 2024

Ahli Media



Khairul Usman, S.Si., M.Pd

NIP.199108162019031009

THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 13. Lembar Pernyataan Validasi Media

LEMBAR PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairul Usman, S.Si., M.Pd
Instansi : FIP UNIMED
Validasi : Media

Menyatakan bahwa saya telah memberikan kritik dan saran terhadap instrumen media pada penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat”** yang disusun oleh:

Nama : Gita Puspita Sari
NIM : 1203111130
Instansi : UNIMED
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Harapan saya, saran dan kritik yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan penelitian mahasiswa yang bersangkutan.

Medan, 23 Agustus 2024
Ahli Media,

Khairul Usman, S.Si., M.Pd
NIP.199108162019031009

Lampiran 14. Lembar Penilaian Praktikalitas Media Pembelajaran

Lembar Angket Respon Guru

A. Petunjuk

Lembar angket ini bertujuan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai seorang praktisi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan. Tanggapan, kritik, saran, penilaian, dan masukan dari Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan kualitas media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini. Kami mengharapkan Bapak/Ibu bersedia memberikan respon terhadap setiap pernyataan dalam kusioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom skala penilaian yang disediakan.

Keterangan Skala:

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 5 = Sangat Baik | 2 = Kurang Baik |
| 4 = Baik | 1 = Tidak Baik |
| 3 = Cukup Baik | |

B. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Aspek Penyajian Materi						
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	✓				
2.	Materi pada media disajikan dengan lengkap dan sistematis	✓				
3.	Kejelasan isi materi pada media	✓				
B. Aspek Penggunaan Media						
4.	Petunjuk penggunaan media disajikan dengan jelas		✓			

5.	Kemudahan operasional media	✓				
C. Aspek Pembelajaran						
6.	Media dapat membantu guru lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran	✓				
7.	Media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tampilan yang menarik	✓				
8.	Media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi	✓				
9.	Media dapat membantu siswa belajar secara mandiri	✓				
10.	Media dapat digunakan siswa belajar dimana dan kapan saja	✓				
D. Aspek bahasa						
11.	Kesesuaian tata bahasa dengan EYD	✓				
12.	Penggunaan bahasa mudah dipahami	✓				

C. Komentari dan Saran

.....

.....

.....

.....

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan.

1. Baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran
2. Baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan revisi sesuai saran
3. Tidak baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran

Asahan, September 2024

Guru Kelas IV

Dinul Syahleri.m

Lampiran 15. Media Pembelajaran

Tautan Media Pembelajaran

<https://bit.ly/MediaPembelajaranKekayaanBudayaIndonesia>

QR Code Media Pembelajaran



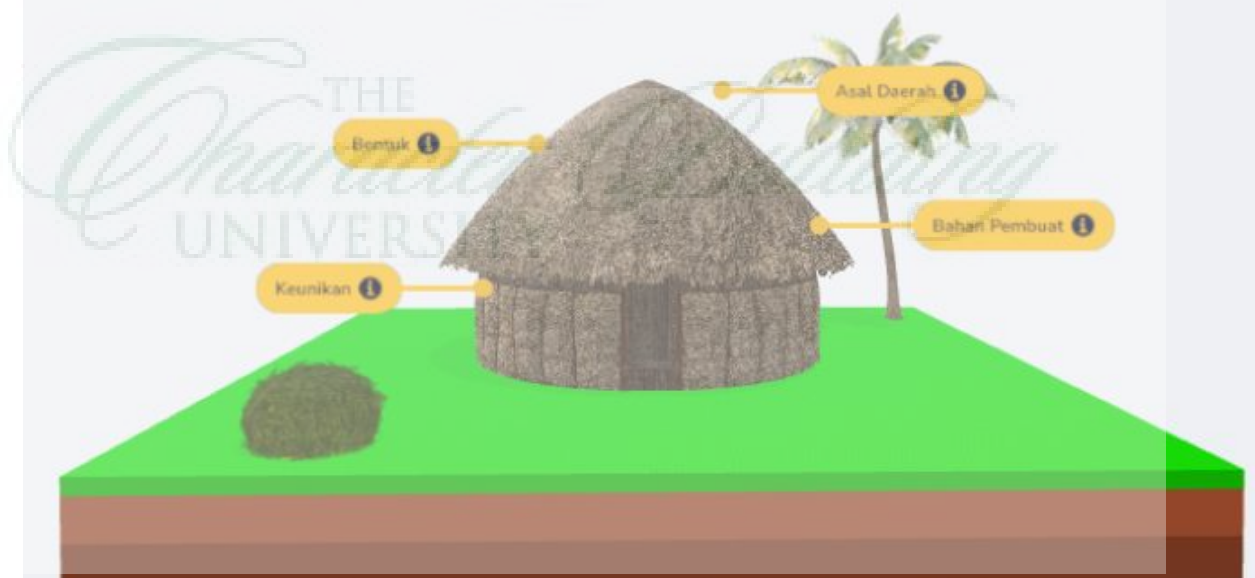
Tampilan Media Pembelajaran



RUMAH TONGKONAN



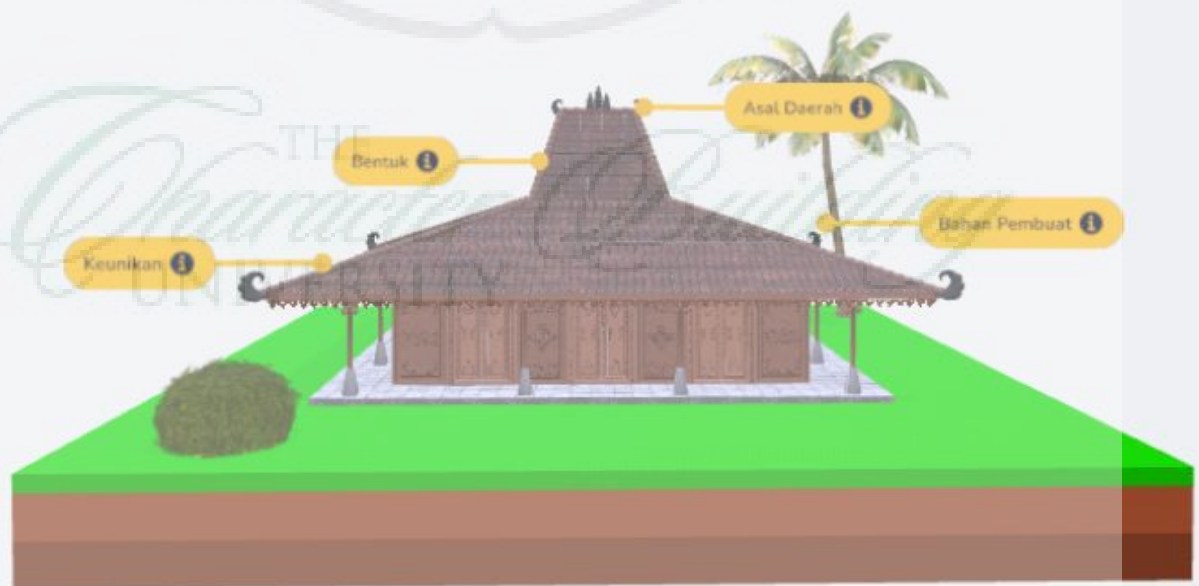
RUMAH HONAI



RUMA BOLON



RUMAH JOGLO



RUMAH PANJANG



RUMAH RAKIT



RUMAH BANUA TADA



RUMAH KARIWARI



RUMAH KRONG BADE



RUMAH GAPURA CANDI BENTAR





PANGSI DAN KEBAYA ENCIM



MINAHASA



TA'A DAN SAPEI SAPAQ



BAJU KOJA DAN BAJU KOKO



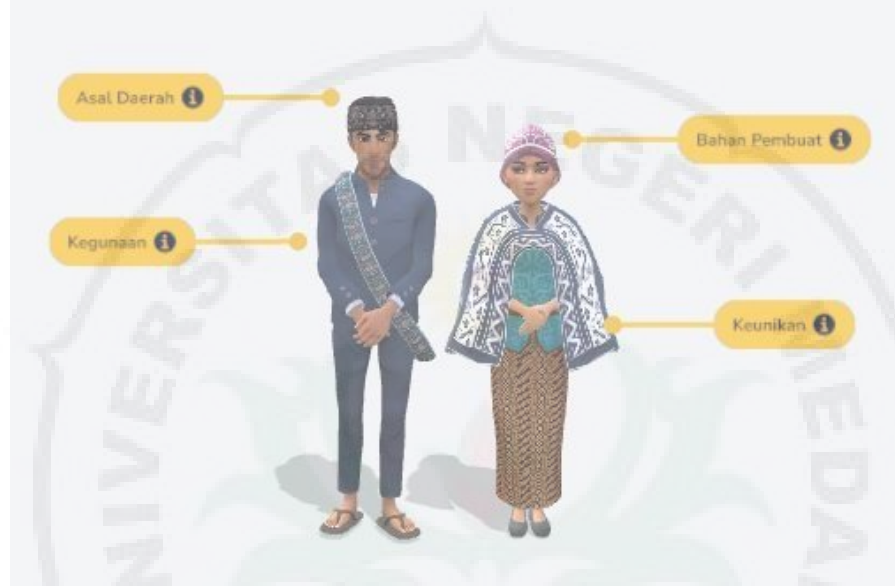
LAMBUNG DAN PEGON



CAWAT DAN KAIN DADA



SARUNG



BAJU CELE



KENONG



TIFA



KOLINTANG

Bahan Pembuat ⓘ

Waktu Digunakan ⓘ



Asal Daerah ⓘ

Cara Memainkan ⓘ

SAMPE

Bahan Pembuat ⓘ

Waktu Digunakan ⓘ



Asal Daerah ⓘ

Cara Memainkan ⓘ

ANGKLUNG

Bahan Pembuat ⓘ

Waktu Digunakan ⓘ



Asal Daerah ⓘ

Cara Memainkan ⓘ

SASANDO

Bahan Pembuat ⓘ

Waktu Digunakan ⓘ



Asal Daerah ⓘ

Cara Memainkan ⓘ

GAMELAN



SERUNAI



PANTING



KARINDING



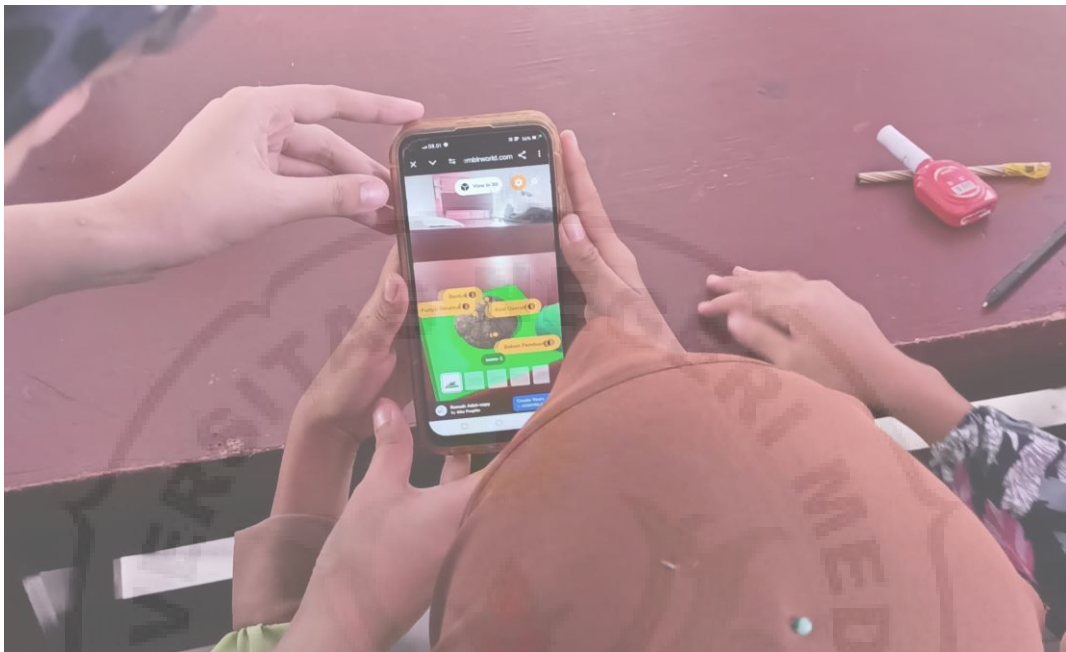
Lampiran 16. Dokumentasi Kegiatan

Pre-Test



Implementasi Produk





Post-Test

Foto Bersama Kepala Sekolah



Lampiran 17. Surat Izin Penelitian

0/16/24, 3:17 PM Cetak Undangan Seminar Hasil



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Jalan Willem Iskandar, Psr V Medan Estate - Kotak Pos 1589 Medan 20221
Telp. (061) 6613365, 6613276, 66187/info-itemdi54 Fax. (061) 6614002 - 6613319
Laman: www.unimed.ac.id

Medan, 16 Agustus 2024

Nomor : 0740/UN33.1.1/PP/2025
Lampiran : 1 (satu) berkas Proposal Penelitian
Perihal : Izin Melaksanakan Penelitian

Yth. Pimpinan SD Negeri 010028 Simpang Empat
Kec. Simpang Empat Kab. Asahan
di
Tempat

Dengan hormat, kami memohon bantuan Saudara agar dapat memberikan izin melaksanakan Penelitian di instansi yang Saudara pimpin kepada mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : GITA PUSPITA SARI
NIM : 1203111130
Program Studi : PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
Dosen Pembimbing : Drs. Robenhart Tamba, M.Pd.
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Eerbasis Augmented Reality pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayan Budaya Indonesia Kelas IV SD Negeri 010028 Simpang Empat

Perlu diketahui bahwa kegiatan ini dilaksanakan untuk memperoleh data yang akan digunakan dalam penyusunan skripsi mahasiswa tersebut guna memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana.

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih

Wakil Dekan Bidang Akademik



Am Baroran Nasution, S.Psi., M.A., Ph.D.
NIP. 198405132009122005
FIP

htps://devakad.unimed.ac.id/adm/pki/penyelesaian_studi/cetak_surat_izin_penelitian

1/1

Lampiran 18. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN ASAHAN
DINAS PENDIDIKAN
UPTD SD NEGERI 010028 SIMPANG EMPAT
 Alamat : Jn.Perdamaian No. 27 Simpang Empat-Kec. Simpang Empat - Kode Pos 21271

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/ 172 / SD-21/2024

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nursiah, S.Pd.

Jabatan : Kepala Sekolah

Alamat Sekolah : Jn. Perdamaian NO. 27 Simpang Empat Kecamatan Simpang Empat

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Gita Puspita Sari

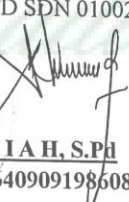
NIM : 1203111130

Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNIMED

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di UPTD SDN 010028 Simpang Empat dalam rangka menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Pembelajaran IPAS Topik Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV SD Neeri 010028 Simpang Empat”, yang dilaksanakan pada bulan Juli 2024 sampai dengan selesai.

Demikianlah surat keterangan ini saya perbuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Simpang Empat, 30 Agustus 2024
 Ka. UPTD SDN 010028 Simpang Empat


NURSIAH, S.Pd
NIP. 196409091986082001



RIWAYAT HIDUP

Penulis lahir di Gunung Meliau pada 18 April 2002 dari pasangan M. Puadi Matondang dan Ummi Salamah Lubis. Riwayat pendidikan penulis dimulai dari SD Negeri 2 Meliau, dilanjutkan ke SMP Negeri 1 Meliau, dan kemudian SMA Negeri 2 Padangsidimpuan. Setelah lulus SMA pada tahun 2020, penulis diterima di Universitas Negeri Medan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan.



Selama menempuh pendidikan tinggi, penulis aktif dalam kegiatan ilmiah dan kepenulisan. Beberapa karya yang telah dihasilkan antara lain, artikel ilmiah berjudul “Efektivitas Media Berbasis Aplikasi *Augmented Reality* Assemblr Edu dalam Pembelajaran IPAS Sebagai Upaya Penerapan Prinsip Merdeka Belajar di Sekolah Dasar” yang mendapatkan insentif dari Program Kreativitas Mahasiswa–Artikel Ilmiah (PKM-AI), Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan, Kemendikbudristek pada tahun 2023.. Kemudian, sebuah esai berjudul “Sedotan *Edible* dari Ubi Jalar Ungu Sebagai Inovasi Sedotan Masa Depan untuk Mengurangi Sampah” yang meraih juara pertama dalam lomba esai pada ajang Wallhima National Competition tahun 2023. Selain karya ilmiah, penulis juga telah menulis buku cerita anak dwibahasa berjudul “Halak-halak ni Saba” yang diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun 2024. Seluruh karya tersebut merupakan bentuk dedikasi penulis dalam mengembangkan kompetensi akademik dan kreativitas selama menempuh studi di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan.