

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
MAJALAH DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA
DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Oleh :

Risanatih Maulida Putri

NIM : 202101040042

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM DAN BAHASA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
JUNI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
MAJALAH DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA
DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh :

Risanatih Maulida Putri

NIM. 202101040042

Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Depict Pristine Adi, M.Pd

NIP. 199211052019031006

**PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI
MAJALAH DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA
DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Hari : Kamis
Tanggal : 13 Juni 2024

Tim Penguji

Ketua



Khairul Umam, M.Pd
NIP. 198011122015031003

Sekretaris



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
NIP. 199210132019031006

Anggota :

1. **Dr. Hartono, M.Pd**
2. **Depict Pristine Adi, M.Pd**



Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

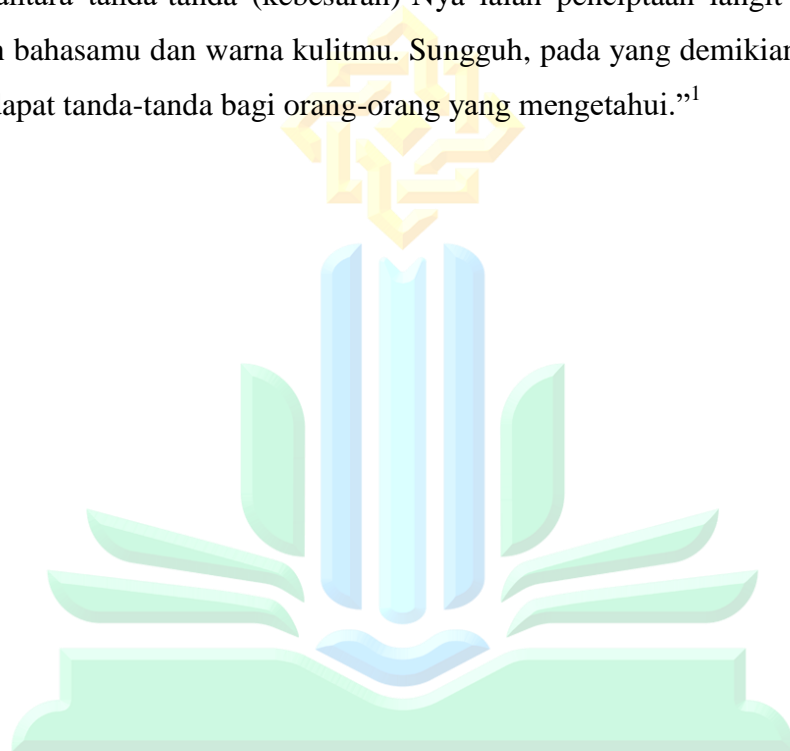


Abdul Muis, S.Ag., M.Si
NIP. 197304242000031005

MOTTO

وَمِنْ آيَاتِهِ خَلْقُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافُ أَلْسِنَتِكُمْ وَالْوَالِدَاتُ إِذَا حَمَلْنَ فِي ذَلِكَ لَآيَاتٍ
لِّلْعَالَمِينَ ﴿٢٢﴾

“Dan di antara tanda-tanda (kebesaran)-Nya ialah penciptaan langit dan bumi, perbedaan bahasamu dan warna kulitmu. Sungguh, pada yang demikian itu benar-benar terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang mengetahui.”¹



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta, 2019), 585.

² Darul Hamim et al., “Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahnya menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Cinta pertama sekaligus motivator penulis, Ayahanda tercinta Muhammad Arsito. Beliau memang belum pernah merasakan pendidikan sampai jenjang perguruan tinggi, namun beliau selalu mendoakan, memberikan semangat, dan mampu memberikan yang terbaik kepada penulis dalam menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Perempuan hebat sekaligus pintu surga penulis, Mama tercinta Nurul Hotimah. Penulis ucapkan terimakasih atas perjuangannya dalam memberikan semangat, nasihat, dan selalu mendoakan yang terbaik. Terimakasih juga mama sudah menjadi teman sekaligus tempat untuk berkeluh kesah.
3. Malaikat kecil penulis, Adik Moch. Zakki Raihan Abdillah. Terimakasih sudah memberikan semangat, dukungan, dan doa. Semoga karya ini dapat dijadikan motivasi bagimu kelak dalam menuntut ilmu hingga jenjang perguruan tinggi.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, dan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Majalah Digital Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B di MI Al-Hidayah Jember”. Sholawat serta salam tetap tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman islamiyah seperti saat ini. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena didukung oleh banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Dr. Abd. Muis, S.Ag., M.Si, selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah berjuang untuk memajukan fakultas.
3. Bapak Nuruddin, M.Pd.I, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang telah membantu atas terlaksananya skripsi ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I, selaku Koordiantor Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah di Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

5. Bapak Depict Pristine Adi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan proses pengerjaan skripsi.
6. Bapak Dr. Moh. Sutomo, M.Pd., Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I, Bapak Dr. Sarwan, M.Pd., Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si, selaku dosen validator ahli media dan ahli materi Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
7. Segenap dosen Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, semoga ilmu yang telah diberikan kepada penulis dapat menjadi ilmu yang barokah dan bermanfaat untuk ke depannya.
8. Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd, selaku kepala Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian, membantu, serta memfasilitasi terkait data skripsi.
9. Ibu Qurratua'yun, S.Pd dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum, selaku guru kelas IV A dan IV B serta staff maupun peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.
10. Teman-teman khususnya PGMI D2 yang telah berjuang bersama sampai akhir masa perkuliahan ini.
11. Bank Indonesia serta teman-teman GenBI Jember yang telah memberikan pengalaman sekaligus menjadi motivasi bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT.

Jember, 23 Februari 2024

Risanatih Maulida Putri

202101040042



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Risanatih Maulida Putri, 2024: *Pengembangan Media Edukasi Majalah Digital Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B di MI Al-Hidayah Jember*

Kata Kunci: Majalah Digital, *Augmented Reality*, Keterampilan Abad 21

Perkembangan teknologi digital di media pembelajaran tidak mengurangi peran guru dalam mengembangkan, mengawasi, dan menerapkan media pembelajaran. Media yang menarik dan komunikatif dapat mendorong peserta didik untuk ingin belajar. Pengembangan majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality (AR)* menjadi salah satu jenis media yang mampu memberikan pembelajaran secara efisien, efektif, dan tidak monoton. Hal ini dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan abad 21 yang terdiri dari berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi di era modern.

Tujuan dari pengembangan majalah digital, diantaranya: 1) Untuk menghasilkan produk dan mengetahui tahap pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember; 2) Untuk menguji kelayakan dan kevalidan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember; 3) Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.

Metode penelitian menggunakan *Research and Development* dengan model pengembangan *ADDIE*, diantaranya *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes dengan menggunakan *pretest-posttest*, wawancara, angket, dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa: 1) Majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE*; 2) Kelayakan dan kevalidan produk majalah digital diperoleh rata-rata 85,69% dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak; 3) Keefektifan produk majalah digital diperoleh rata-rata 90,09% di kelas IV A dan 96% di kelas IV B dengan kriteria sangat menarik dan diperoleh hasil signifikansi $0,001 < 0,05$ yang menyatakan adanya pengaruh serta perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol) tanpa uji coba produk dengan kelas IV B (kelas eksperimen) yang telah melakukan uji coba produk media edukasi majalah digital.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	8
D. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan	12
F. Asumsi, Keterbatasan Penelitian, dan Pengembangan	14
G. Definisi Istilah	15
BAB II	17
KAJIAN PUSTAKA	17

A. Penelitian Terdahulu	17
B. Kajian Teori.....	23
1) Pengertian Media Edukasi Majalah Digital	23
2) Pengertian Keragaman Budaya	25
3) Pengertian <i>Augmented Reality</i>	27
4) Pengertian Keterampilan Abad 21	36
BAB III.....	39
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	39
A. Model Penelitian dan Pengembangan	39
a. <i>Analysis</i> (Analisa)	40
b. <i>Design</i> (Desain/perancangan).....	41
c. <i>Development</i> (Pengembangan).....	41
d. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	42
e. <i>Evaluation</i> (Penilaian/umpan balik)	42
B. Uji Coba Produk	43
1) Desain Uji Coba	44
2) Subyek Uji Coba	44
3) Jenis Data	45
4) Instrumen Pengumpulan Data	46
5) Teknik Analisis Data	48

BAB IV	58
HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
A. Latar Belakang Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember	58
1. Profil Sekolah.....	58
2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja	59
3. Data Peserta Didik.....	60
4. Sarana dan Prasarana.....	60
5. Program Sekolah	61
B. Penyajian Data Uji Coba	61
1. Hasil Analisis.....	62
2. Hasil Desain.....	63
3. Hasil Pengembangan	68
4. Hasil Implementasi.....	89
5. Hasil Evaluasi	96
C. Analisis Data	96
1. Analisis Kelayakan	96
2. Analisis Data Respon Peserta Didik	98
3. Analisis Keefektifan	100
D. Revisi Produk	109
BAB V	114

KAJIAN DAN SARAN	114
A. Kajian Produk yang Telah direvisi	114
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk	118
1. Saran Pemanfaatan Produk	118
2. Saran Diseminasi Produk	119
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut	119
C. Simpulan	120
DAFTAR PUSTAKA	115
LAMPIRAN	128



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

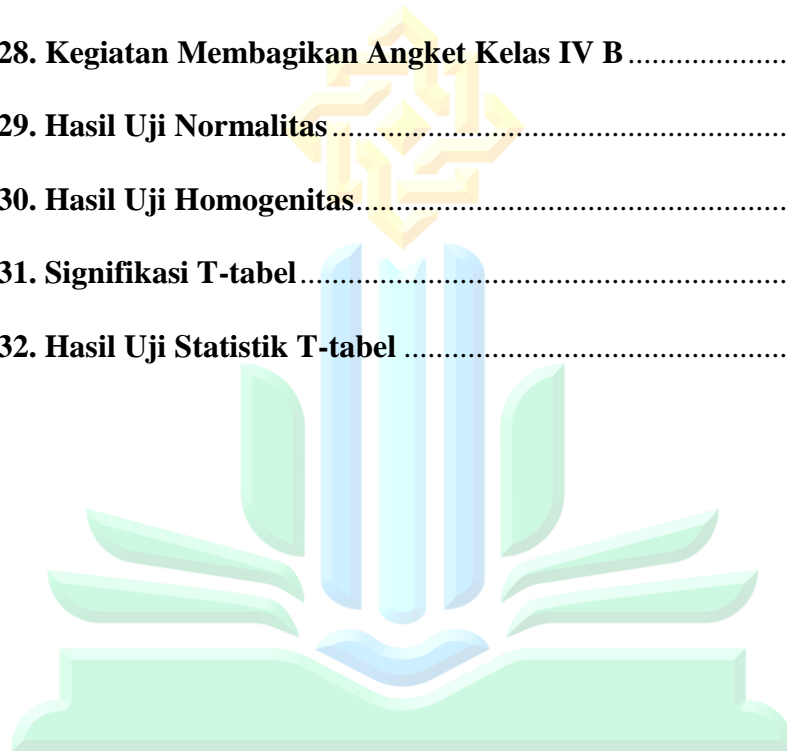
DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Likert (Sugiyono, 2019).....	50
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kelayakan (Suharsimi Arikunto, 2013).....	51
Tabel 4. Kriteria Tingkat Kelayakan (Suharsimi Arikunto, 2013).....	52
Tabel 5. Penilaian Respon Peserta Didik (Suharsimi Arikunto, 2013).....	53
Tabel 6. <i>Non-Equivalent Control Group Design</i> (Sugiyono, 2019).....	54
Tabel 7. Biodata Guru Kelas IV A MI Al-Hidayah Jember	59
Tabel 8. Biodata Guru Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember	60
Tabel 9. Jumlah Peserta Didik MI Al-Hidayah Jember.....	60
Tabel 10. Perancangan Majalah Digital	66
Tabel 11. Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas IV A.....	94
Tabel 12. Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas IV B	95
Tabel 13. Tabel Hasil Validasi Majalah Digital	97
Tabel 14. Hasil Data Responden Kelas IV A (Kelas Kontrol)	99
Tabel 15. Hasil Data Responden Kelas IV B (Kelas Eksperimen)	100
Tabel 16. Hasil Penilaian <i>Pretest</i> Kelas IV A (Kelas Kontrol)	101
Tabel 17. Hasil Penilaian <i>Posttest</i> Kelas IV B (Kelas Eksperimen).....	102
Tabel 18. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	103
Tabel 19. Revisi Produk Media Edukasi Majalah Digital Versi Digital.....	111
Tabel 20. Revisi Produk Media Edukasi Majalah Digital Versi Cetak	113
Tabel 21. Media Penelitian Terdahulu dengan Media Penelitian ini.....	116

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Animasi <i>Augmented Reality</i> (Ani Ismayani, 2020)	28
Gambar 2. Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi Blender (Asrul Huda, 2020)	29
Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Blender (Asrul Huda, 2020)	29
Gambar 4. Tampilan <i>Menu Bar</i> (Asrul Huda, 2020)	30
Gambar 5. Tampilan <i>View Port</i> (Bentuk <i>Cube</i>) (Asrul Huda, 2020)	30
Gambar 6. Tampilan <i>Toolbar</i> (Asrul Huda, 2020)	31
Gambar 7. Tampilan <i>Outliner</i> (Asrul Huda, 2020)	32
Gambar 8. Tampilan <i>Properties</i> (Asrul Huda, 2020)	33
Gambar 9. Tampilan <i>Timeline</i> (Asrul Huda, 2020)	33
Gambar 10. Tampilan <i>Icon</i> Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> (Asrul Huda, 2020)	34
Gambar 11. Tampilan Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> (Asrul Huda, 2020)	35
Gambar 12. Keterampilan Abad 21 (Bernie dan Charles, 2009)	39
Gambar 13. Model Pengembangan <i>ADDIE</i> (Robert Maribe Branch, 2009). 40	
Gambar 14. Kerangka Berpikir	43
Gambar 15. Soal <i>Pretest</i>	67
Gambar 16. Soal <i>Posttest</i>	67
Gambar 17. Hasil Validasi Ahli Materi 1	76
Gambar 18. Hasil Validasi Ahli Materi 2	78
Gambar 19. Hasil Validasi Ahli Materi 3	80
Gambar 20. Hasil Validasi Ahli Media 1	82
Gambar 21. Hasil Validasi Ahli Media 2	85
Gambar 22. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV A	86

Gambar 23. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV B	88
Gambar 24. Penyampaian Materi Kelas IV B	90
Gambar 25. Kegiatan Uji Coba Produk Kelas IV B.....	91
Gambar 26. Pengenalan Materi dan Membagikan Soal <i>Pretest</i> Kelas IV A .	92
Gambar 27. Kegiatan Membagikan Soal <i>Posttest</i> Kelas IV B	92
Gambar 28. Kegiatan Membagikan Angket Kelas IV B	93
Gambar 29. Hasil Uji Normalitas	104
Gambar 30. Hasil Uji Homogenitas.....	105
Gambar 31. Signifikasi T-tabel.....	106
Gambar 32. Hasil Uji Statistik T-tabel	107



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia sebagai salah satu pulau terbesar di dunia dengan lebih dari 250 suku bangsa, agama, adat istiadat, bahasa, senjata, pakaian, rumah adat, makanan tradisional, dan karya seni. Pendidikan Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dapat membantu peserta didik memahami budaya. Hal ini dilakukan untuk memberi tahu orang betapa pentingnya mencintai budaya negara kita melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.²

Hal ini sejalan dengan tujuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) dalam Peraturan Pemerintah Republik Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan, yang menyatakan bahwa tujuan pendidikan nasional bertujuan untuk memupuk kemampuan dan karakter bangsa menjadi orang yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, sehat jasmani dan rohani, cerdas, kreatif, mandiri, aktif berpartisipasi dalam demokrasi dan tanggung jawab.³

Allah SWT menciptakan manusia dengan berbangsa-bangsa (*shu'ub*) dan bersuku-suku (*qaba'il*) untuk membuat mereka mengenal dan menghargai satu

² Darul Hamim et al., "Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta bagi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pena: Penelitian dan Penalaran*, 3.2 (2016), 536–45 <<https://doi.org/10.26618/JP.V3I2.1005>>.

³ PP, *Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*, 2021.

sama lain. Selain itu, memahami keragaman budaya Indonesia sangat penting untuk memahami hubungan manusia di dunia, memahami bahwa semua orang memiliki derajat yang sama dan tidak ada perbedaan antar suku, sebagaimana Allah SWT berkata dalam QS. Al-Hujurat ayat 13.⁴

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ

لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya : “Wahai manusia! Sungguh, Kami telah menciptakan laki-laki dan perempuan, kemudian Kami jadikan kamu berbangsa dan bersuku agar saling mengenal. Sesungguhnya, Allah Maha Mengetahui orang yang bertakwa adalah yang paling mulia.”⁵

Ayat tersebut membuktikan bahwa laki-laki dan perempuan memiliki kesetaraan dalam hal manusia. Karena semua orang berasal dari berbagai suku, budaya, etnis, dan ras dengan tujuan untuk mengenal satu sama lain, memperkuat persaudaraan, menjaga kesatuan bangsa, dan saling menguntungkan.⁶

Sehingga, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan karakter bangsa ditanamkan, dikembangkan, dan dilaksanakan melalui pembelajaran IPAS. Diharapkan peserta didik juga akan memiliki banyak kesempatan untuk mempelajari keanekaragaman budaya di Indonesia. Hal ini tidak terlepas dari peran guru dalam menggunakan media untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Ada banyak alat pembelajaran berbasis aplikasi yang muncul

⁴ Anan Asrul, “Multikultural Dalam Perspektif Al-Qur’an,” Al-Murabbi 1, no. 2 (2016), 274.

⁵ Kementerian Agama RI, *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019*, (Jakarta, 2019), 755.

⁶ Asrul, *Multikultural Dalam Perspektif Al-Qur’an*, 279.

sebagai hasil dari digitalisasi pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi yang sangat cepat ini, beberapa aplikasi dapat diprogram ke dalam sistem *smartphone* dan menggunakan teknologi komputer untuk belajar.⁷

Keterampilan berpikir dan sosial peserta didik yang baik dapat ditingkatkan dengan penggunaan teknologi digital dalam media pembelajaran. Secara umum, penggunaan media tidak akan terlepas dari peran seorang guru dalam mengembangkan, mengawasi, dan menerapkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi. Media yang menarik dan didorong secara komunikatif dapat mendorong peserta didik untuk tertarik dan ingin belajar. Metode *Augmented Reality (AR)* untuk pengenalan budaya Indonesia adalah salah satu jenis media yang telah banyak digunakan. Media ini memiliki kemampuan untuk memberikan pembelajaran 3D yang efisien, efektif, dan tidak monoton.⁸

Selain itu, penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality (AR)* berdampak psikologis pada kemampuan berpikir peserta didik. Selain itu, menawarkan pengalaman belajar langsung yang aktif, kreatif, dan mudah dipahami. Pernyataan tersebut pasti menekankan bahwa peserta didik harus berpartisipasi secara aktif dalam menghadapi perkembangan abad ke-21 dengan berpikir kritis, bekerja sama, kreatif, dan berkomunikasi.⁹

⁷ Iman Sampurna et al, "*Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*", Inovasi Pendidikan MH Thamrin 6, no. 1 (2022), 2.

⁸ Dina Siti Logayah et al., "*Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS*," Jurnal Basicedu 7, no. 1 (2023), 327.

⁹ Mufatihatus Suroiya dan Sukma Perdana Prasetya, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia," *SOSEARCH : Social Science Educational Research*, 1.2 (2021), 93–104 <<https://doi.org/10.26740/SOSEARCH.V1N2.P93-104>>.

Tidak hanya itu, karena bentuknya yang nyata, media pembelajaran berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang lemah dalam belajar. Supriyono menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk membuat media pembelajaran efektif dan efisien, diantaranya membuat media semudah mungkin, jelas, mudah dipahami, sesuai dengan materi pelajaran, mudah digunakan dan efektif, menggunakan bahan-bahan yang sangat sederhana, dan memiliki bentuk yang menarik.¹⁰

Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Edgare Dale dengan teori “*cone experience*” yang menjadi dasar pokok penggunaan media dalam proses pembelajaran. Selain itu, karena bentuknya yang nyata, media pembelajaran berguna untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang lemah dalam belajar. Hal ini akan mempermudah guru dan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, penggunaan media, dan memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengeksplorasi ilmu itu sendiri. Karena pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Jones, yang menyatakan bahwa mengajar adalah tentang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar. Dengan adanya media inilah pembelajaran yang awalnya behaviorisme beralih menuju konstruktivisme. Inti dari teori konstruktivisme ialah peserta didik sendiri yang menemukan dan mentransformasikan suatu informasi dengan pengetahuannya. Selain penggunaan media yang sesuai dengan pembelajaran konstruktivisme, Edgar Dale membagi proses pembelajaran melalui kerucut pengalaman belajar peserta didik dalam

¹⁰ Septy Nurfadhillah, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran* (Sukabumi: CV Jejak, 2021) <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 21 Mei 2024].

menguasai keterampilan abad 21, yaitu: (1) *read text* (membaca teks), pada umumnya peserta didik akan mengingat 10% dari ilmu yang telah disampaikan oleh guru dengan cara mengartikan; (2) *hear* (mendengar), melalui indra pendengaran ini maka peserta didik akan mengingat 20 % dari ilmu pengetahuan yang telah disampaikan oleh guru dengan cara mendeskripsikan; (3) *watch still picture* (melihat gambar diam), pada umumnya peserta didik menerima ilmu sebesar 30% dengan cara mendemonstrasikan; (4) *watch moving picture* (melihat gambar bergerak), pada umumnya peserta didik mengingat 50 % dengan cara mempraktikkan; (5) *view exhibit and watch demonstration* (melihat pameran dan mendemonstrasikan), pada umumnya peserta didik mengingat 50% dengan cara mendemonstrasikan dan mempraktikkan apa yang telah dipelajari; (6) *engage in a practical workshop, act out a scenario, simulate or model a real event, and guide a deliberate experience by going through the real experience* (berpartisipasi dalam lokakarya langsung, bermain peran, mencontohkan atau merangsang pengalaman nyata, dan pengalaman tujuan langsung melalui pengalaman nyata), pada umumnya peserta didik mengingat 90% apa yang disampaikan guru dengan cara menganalisis, mendesain, menciptakan, dan mengevaluasi.¹¹

Namun, perlu diperhatikan bahwa penguasaan teknologi oleh guru MI Al-Hidayah sangatlah rendah. Akibatnya, enggan untuk mengoptimalkan kompetensi teknologi dalam meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelas. Oleh karena itu, guru harus melakukan inovasi teknologi untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Dalam hal ini peneliti memilih media edukasi majalah

¹¹ Ajeng Rizki Safira, *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gresik: Caremedia Communication, 2020), 11.

digital sebagai perantara dalam membantu guru untuk dapat menyuguhkan informasi pembelajaran kepada peserta didik. Media ini juga disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran IPAS khususnya tentang keragaman budaya.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dari penelitian-penelitian sebelumnya, yaitu penelitian oleh Lailatul Fitriyah (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.” Bahwasanya hasil dari respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan minat, dorongan, dan pemahaman peserta didik dengan skor sebesar 95%.

Oleh karena itu, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) di MI Al-Hidayah Jember. Alasan peneliti memilih lembaga tersebut, karena berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti terdapat beberapa kelas yang mampu menerapkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikatif. Meskipun di MI Al-Hidayah Jember terdapat dua kelas IV, tetapi kelas yang dikategorikan aktif dan mampu berpikir kritis yaitu IV B. Hal itu dibuktikan dari hasil belajar peserta didik oleh peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dari Ibu Qurratua'yun, S.Pd dan Ibu Siti Nur Fadilah, S.Hum yang menyatakan bahwa perkembangan teknologi di MI Al-Hidayah dapat dikatakan baik, karena sebagian guru dan peserta didik sudah bisa mengakses serta menggunakan media pembelajaran melalui *google form*,

wordwall, dan *google classroom*. Tidak hanya itu, sekolah tersebut juga memiliki suatu media yang kerap kali digunakan dalam kegiatan pembelajaran, contohnya layar proyektor. Biasanya layar proyektor digunakan pada saat kegiatan pembelajaran IPAS untuk menampilkan beberapa video dan *powerpoint* tentang materi yang dirasa sulit dipahami oleh peserta didik, salah satunya materi keragaman budaya. Tetapi, kebanyakan para guru di MI Al-Hidayah menggunakan media poster sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara, ternyata terdapat beberapa masalah yaitu: 1) ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang memadai; 2) media yang digunakan hanya buku paket IPAS, poster, dan tampilan layar proyektor saja; 3) kurangnya pengetahuan teknologi bagi guru-guru senior; 4) peserta didik mudah bosan karena media pembelajaran kurang menarik. Akibatnya, guru akan kesulitan dalam mengkondisikan kelas sehingga kegiatan pembelajaran tidak berjalan dengan baik.

Berdasarkan uraian masalah tersebut, peneliti berinovasi mengembangkan suatu majalah digital sesuai dengan kebutuhan maupun karakteristik peserta didik serta membantu kesulitan-kesulitan guru dalam menyampaikan materi secara efektif. Salah satu cara yang dilakukan peneliti dalam mengatasi hal tersebut, yaitu dengan mengembangkan media edukasi majalah digital tentang keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA**

DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B DI MI AL-HIDAYAH JEMBER.”

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang masalah tersebut, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember?
2. Bagaimana kelayakan dan kevalidan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk dan mengetahui tahap pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.
2. Untuk menguji kelayakan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.
3. Untuk mendeskripsikan keefektifan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B, penelitian pengembangan ini menghasilkan majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*. Berikut adalah beberapa spesifikasi produk berdasarkan isi, tampilan, dan pembuatannya:

- 1) Berdasarkan Isi (*Content*)
 - a. Media edukasi keragaman budaya ini mencakup materi keragaman budaya yang ada di Indonesia kelas IV SD/MI.
 - b. Media edukasi memuat mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

- c. Media edukasi terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, dan kuis.

2) Berdasarkan Tampilan (*Display*)

- a. Media edukasi ini memiliki tampilan yang menarik dengan menggunakan banyak warna, gambar, dan animasi lucu.
- b. Media edukasi dapat menampilkan animasi 3D atau *Augmented Reality*.
- c. Media edukasi keragaman budaya ini berupa majalah digital yang didalamnya terdapat *barcode*.

3) Berdasarkan Pembuatan

- a. Pembuatan majalah digital di desain dengan menggunakan aplikasi *canva* berukuran A4. Adapun tahapan pembuatan desain majalah digital, diantaranya:

(1) Membuat *cover* majalah bertemakan “Majalah Budaya Nusantara” yang didalamnya memuat judul “NUSA: Asyiknya Mengenal Budaya.” Selain itu, *background* yang digunakan berupa peta dan batik.

(2) Animasi dalam majalah disesuaikan dengan materi keragaman budaya, diantaranya pakaian adat, rumah adat, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan senjata tradisional.

- (3) Isi materi majalah disesuaikan dengan beberapa referensi dari *website* berita ragam budaya, diantaranya Budaya Bangsa, *Nature Culture: Bambu Angklung, Cendol Dawet, Sejarah Batik, dan Keragaman Budaya Indonesia.*
 - (4) Isi kuis majalah disesuaikan dengan materi keragaman budaya, diantaranya kuis asyiknya mengenal budaya, kuis cari kata, dan cari kata balai budaya.
 - (5) Majalah digital memuat cerita yang disesuaikan dengan materi keragaman budaya dengan judul “Bu Tik dan Selempar Kain,” “Puding Dodol Coklat Buatan Nenek,” dan “Pulau Budaya Nusantara.”
 - (6) Unduh majalah digital dalam bentuk pdf di aplikasi *canva*.
- b. Majalah digital ini dikembangkan melalui aplikasi *blender* dan *Assemblr Edu*. Adapun tahapan pembuatan animasi 3D dengan menggunakan *blender* dan *Assembler Edu*, diantaranya:
- (1) *Download* dan buka aplikasi *blender*.
 - (2) Unggah animasi yang sudah di desain ke aplikasi *blender*.
 - (3) Bentuklah animasi melalui gambar yang telah diunggah, kemudian *export* dengan format *png*.
 - (4) Setelah itu bukalah aplikasi *Assemblr Edu* untuk membuat animasi 3D menjadi sebuah *barcode*.
 - (5) Lalu, *download barcode* tersebut untuk dapat diakses melalui *scan*.

c. Majalah digital disajikan dalam bentuk pdf digital yang ditampilkan melalui *web anyflip*. Adapun tahapan mengunggah pdf ke laman *web anyflip*, diantaranya:

- (1) Buka laman *web anyflip* di *google chrome*.
- (2) Sebelum mengunggah pdf majalah digital, peneliti melakukan *sign in* terlebih dahulu.
- (3) Unggah pdf majalah digital ke menu *new book*.
- (4) Tunggu hingga unggahan pdf majalah digital selesai.
- (5) *Copy link* pdf majalah digital yang sudah terunggah di *web anyflip*.
- (6) Ubah link tersebut ke bentuk *barcode* di laman *qr barcode* dan kemudian unduh *barcode* tersebut untuk bisa diakses melalui *scan*.

E. Manfaat Penelitian dan Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan abad 21 mereka dengan menjadi sumber belajar atau bahan ajar. Majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis AR dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan animasi 3D yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

2. Manfaat Praktis

Penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa manfaat praktis, diantaranya:

a. Bagi Peserta Didik

Meningkatkan kemampuan berpikir melalui media edukasi majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality* untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran IPAS serta untuk meningkatkan keterampilan abad 21.

b. Bagi Guru

Mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran IPAS dengan menggunakan media edukasi majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality* serta mengarahkan peserta didik untuk berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikatif, dan mampu bekerja sama.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini memberikan masukan dan inovasi untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran di kelas dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman baru dalam pengembangan media pendidikan melalui pengembangan media edukasi majalah digital

tentang keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*.

e. Bagi Peneliti Lain

Sebagai referensi atau perspektif untuk pengembangan dan penyempurnaan media edukasi majalah digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Majalah ini akan digunakan sebagai bekal untuk penelitian yang akan datang.

F. Asumsi, Keterbatasan Penelitian, dan Pengembangan

1. Asumsi

Terdapat beberapa asumsi dalam penelitian yang dikembangkan, yaitu:

- 1) Majalah digital yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 2) Majalah digital ini dapat menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari dan memahami pembelajaran IPAS khususnya materi keragaman budaya.
- 3) Muatan isi dalam majalah digital ini terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, teks, gambar animasi, kuis, dan barcode *Augmented Reality*.
- 4) Majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality* dapat digunakan pada *android*.
- 5) Media edukasi majalah digital dibuat dalam format pdf.

6) Majalah digital yang dikembangkan dapat diakses secara *online*.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Terdapat beberapa keterbatasan dari penelitian yang akan dikembangkan, yaitu:

- 1) Penelitian ini berfokus pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*.
- 2) Majalah digital yang dikembangkan hanya diujicobakan pada peserta didik kelas IV.

G. Definisi Istilah

1. Media Edukasi Majalah Digital

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara yang membantu peserta didik memahami pelajaran. Secara umum media yang kerap kali digunakan, yaitu majalah digital yang mempermuah guru dan peserta didik dalam mengakses. Majalah digital ini juga disebut sebagai media 3D dengan gambar yang lucu, menarik, dan menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik.

2. Keragaman Budaya

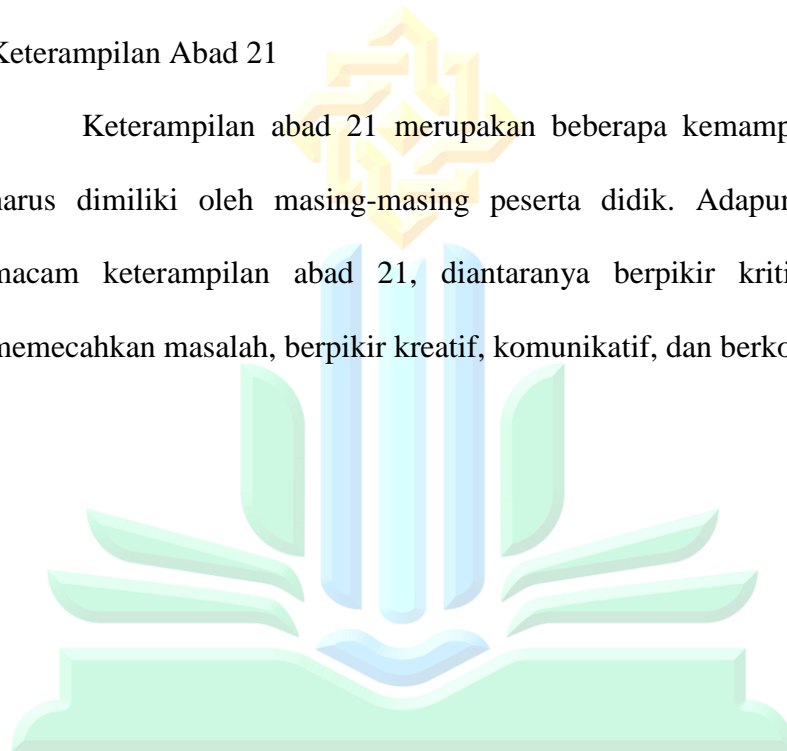
Keragaman budaya merupakan salah satu keunikan tiap daerah yang ada di Indonesia. Keragaman budaya termasuk suku bangsa, bahasa lokal, adat istiadat, rumah, upacara, pakaian, tarian, alat musik, senjata, dan makanan tradisional.

3. *Augmented Reality*

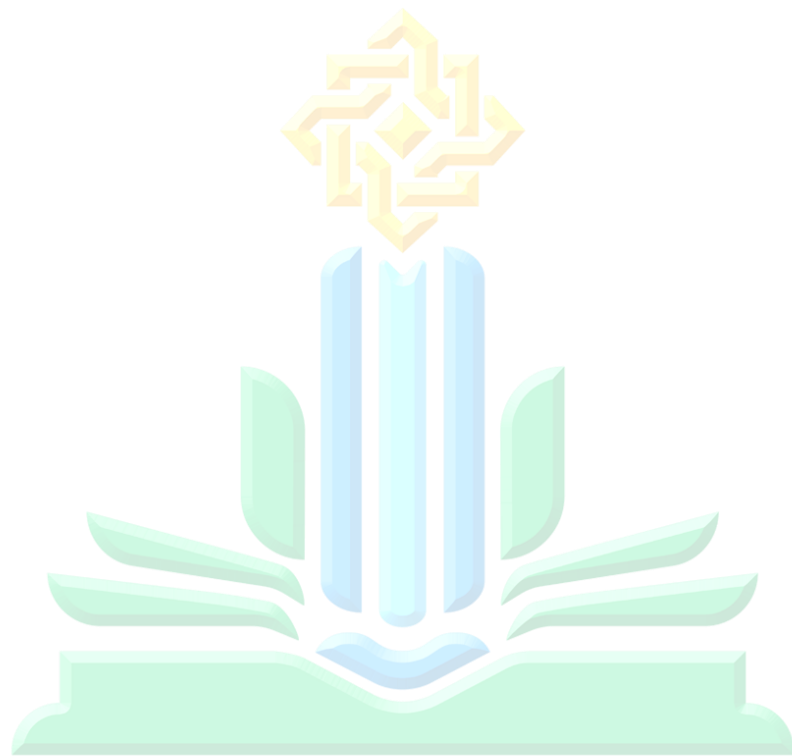
Augmented Reality adalah media tiga dimensi yang menggabungkan media maya dan media nyata. Aplikasi seperti *blender* dan *Assemblr Edu* dapat digunakan untuk membuat beberapa animasi nyata yang terdiri dari teks, animasi, model 3D, dan video.

4. Keterampilan Abad 21

Keterampilan abad 21 merupakan beberapa kemampuan yang harus dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Adapun beberapa macam keterampilan abad 21, diantaranya berpikir kritis, mampu memecahkan masalah, berpikir kreatif, komunikatif, dan berkolaborasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

- 1) Penelitian ini dilakukan oleh Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko (2020) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis *Android* Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar.”** Penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android*. Studi ini menggunakan metode *R&D* dengan model penelitian Borg dan Gall berskala kecil, yang terdiri dari tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, pengembangan versi awal produk, validasi desain, revisi produk, uji coba produk skala kecil, dan revisi produk akhir. Produk diuji cobakan kepada lima siswa dari kelas empat sekolah dasar dengan memberikan soal *pretest-posttest* dan angket. Hasil perhitungan angket menunjukkan persentase sebesar 94,67% dengan kriteria layak. Kesimpulannya, media ini efektif diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar keragaman rumah adat, dengan $t_{tabel} > t_{hitung}$ atau $-2,776 > -6,32$.¹²
- 2) Penelitian ini dilakukan oleh Shafira Ega Alya Namira dan Ulhaq Zuhdi (2022) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Peta**

¹² Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko, “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis *Android* Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar,” Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar 8, no. 5 (2020), 936.

Informasi Suku Budaya (Petinsuba) Berbasis *Android* untuk Siswa Kelas V SD.” Penelitian ini untuk membantu siswa memahami suku dan budaya yang ada di setiap provinsi Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, di antaranya: 1) tahap analisis, di mana peneliti menganalisis masalah dan menemukan solusi di kelas V SDN Tanah Kalikedinding 2 Surabaya; 2) tahap desain, dimana peneliti mendapatkan hasil uji validitas materi sebesar 92,7% (sangat valid) dan uji validitas media sebesar 87,5% (sangat valid), hasil uji kepraktisan sebesar 100% (sangat praktis), dan hasil uji coba produk pretest sebesar 59% dan *posttest* sebesar 95% pada 20 siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II dengan hasil belajar 0,81. Hasilnya menunjukkan bahwa PETINSUBA dapat digunakan untuk membantu siswa memahami suku dan budaya di Indonesia yang dinyatakan masuk akal, efektif, dan valid.¹³

- 3) Penelitian ini dilakukan oleh Kus Eddy Sartono dan Anggri Laisaroh (2022) dengan judul “*Augmented Reality Based Textbook Innovation as Learning Media for Learning From Home.*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif, valid, dan praktis buku teks berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran dari rumah. Data yang dikumpulkan pada saat pra penelitian, yaitu mengembangkan buku teks berbasis *Augmented Reality*, mengembangkan bentuk awal produk dengan melakukan pengembangan

¹³ Shafira Ega Alya Namira dan Ulhaq Zuhdi, “Pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (Petinsuba) Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas V Sd,” *Jpgsd*, 10, no. 4 (2022), 771.

desain, memulai uji coba lapangan untuk membuat revisi produk buku teks berbasis *Augmented Reality*, merevisi produk, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Uji coba keefektian dan kepraktisan media menghasilkan persentase sebesar 16,6% dan 83,4%. Dengan demikian, pengembangan buku teks *Augmented Reality* dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran.¹⁴

- 4) Penelitian ini dilakukan oleh Lailatul Fitriyah (2023) dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.”** Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan produk berbasis AR dalam pembelajaran IPS terhadap minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model Borg dan Gall melalui beberapa langkah, diantaranya: 1) mengidentifikasi permasalahan yang ada; 2) mengumpulkan data yang relevan; 3) desain produk dirancang sesuai dengan data yang dikumpulkan; 4) hasil produk divalidasi oleh para ahli yang berkompeten; 5) revisi desain berdasarkan umpan bali dari para ahli; 6) melakukan uji keefektifan, kelayakan, dan kesesuaian produk; 7) revisi produk untuk mengatasi kelemahan yang ditentukan. Perolehan data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa produk berbasis *Augmented*

¹⁴ Kus Eddy Sartono dan Anggri Laisaroh, “*Augmented Reality Based Textbook Innovation as Learning Media for Learning from Home*,” *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6.1 (2022), 97.

Reality dalam pembelajaran IPS terbukti dapat meningkatkan minat, dorongan, dan pemahaman peserta didik dengan skor sebesar 95%.¹⁵

- 5) Penelitian ini dilakukan oleh Nabila Nurindah Restari (2023) dengan judul **“Pengembangan Media “Counting Box” pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember.”** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji keefektifan *“Counting Box”* dalam pembelajaran matematika kelas I. Metode penelitian menggunakan *Research and Development* dengan model *ADDIE*. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan, wawancara, angket, dan dokumentasi. Perolehan data kelayakan media *“Counting Box”* oleh validator ahli media dan ahli materi rata-rata sebesar 87% dengan kategori sangat layak digunakan. Hasilnya menunjukkan bahwa media *“Counting Box”* sangat bermanfaat dan layak digunakan.¹⁶

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Penulis	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1.	Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Berbasis <i>Android</i> Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar	1. Mengembangkan sumber pembelajaran <i>Augmented Reality</i> 2. Memuat materi macam-macam rumah adat kelas IV 3. Menggunakan	1. Media pembelajaran berbasis <i>Android</i> 2. Berfokus pada Sekolah Dasar 3. Model penelitian berasumsi pada Borg dan Gall	1. Mengembangkan media pembelajaran berupa <i>Augmented Reality</i> 2. Berfokus pada pembelajaran IPAS materi keragaman

¹⁵ Lailatul Fitriyah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023," (Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023), x.

¹⁶ Nabila Nurindah Restari, *Nabila Nur Indah Restari_T20194024-1Revisi*, 2023.

			<p>pendekatan (<i>R&D</i>)</p> <ol style="list-style-type: none"> Pendekatan untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan angket Sumber data berasal dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media 		<ol style="list-style-type: none"> budaya Menggunakan keterampilan abad 21 Berfokus pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember Menggunakan metode penelitian (<i>R&D</i>) Menggunakan model penelitian <i>ADDIE</i> Pengumpulan data berupa pengamatan, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi Menggunakan uji kelayakan dan kevalidan produk Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media
2.	Shafira Ega Alya Namira dan Ulhaq Zuhdi	Pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (Petinsuba) Berbasis <i>Android</i> untuk Siswa Kelas V SD	<ol style="list-style-type: none"> Terdapat materi suku budaya Menggunakan metode penelitian (<i>R&D</i>) Model penelitian menggunakan <i>ADDIE</i> Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media 	<ol style="list-style-type: none"> Media pembelajaran berbasis <i>Android</i> Sumber data responden dari peserta didik kelas V 	<ol style="list-style-type: none"> Pengumpulan data berupa pengamatan, wawancara, tes, angket, dan dokumentasi Menggunakan uji kelayakan dan kevalidan produk Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media
3.	Kus Eddy Sartono dan Anggri Laisaroh	<i>Augmented Reality Based Textbook Innovation as Learning Media for Learning from Home</i>	<ol style="list-style-type: none"> Mengembangkan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> Berfokus pada peserta didik kelas IV tentang Indahnya Keberagaman Budaya di Negeriku Menggunakan metode penelitian <i>Research and</i> 	<ol style="list-style-type: none"> Media berupa buku ajar Menggunakan model penelitian Borg and Gall Berfokus pada peserta didik Sekolah Dasar 	

			<p><i>Development (R&D)</i></p> <p>4. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi</p> <p>5. Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media</p>		
4.	Lailatul Fitriyah	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023	<p>1. Mengembangkan media <i>AR</i></p> <p>2. Berfokus pada mata pelajaran IPS</p> <p>3. Menggunakan metode penelitian (<i>R&D</i>)</p> <p>4. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket</p> <p>5. Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media</p>	<p>1. Berfokus pada peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP)</p> <p>2. Menggunakan model penelitian Borg and Gall</p>	
5.	Nabila Nurindah Restari	Pengembangan Media " <i>Counting Box</i> " pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I Madrasah Ibtidaiyah Al-	<p>1. Berfokus pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah</p> <p>2. Menggunakan metode penelitian (<i>R&D</i>)</p> <p>3. Menggunakan model penelitian <i>ADDIE</i></p> <p>4. Pengumpulan data berupa observasi,</p>	<p>1. Berfokus pada mata pelajaran matematika</p> <p>2. Media pembelajaran berupa alat peraga</p>	

		Hidayah Mangli Jember	wawancara, dokumentasi, dan angket 5. Sumber data dari responden peserta didik, ahli materi, dan ahli media		
--	--	-----------------------	--	--	--

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada pembelajaran materi keragaman budaya di IPAS kelas IV B MI Al-Hidayah Jember dengan menggunakan keterampilan abad 21. Keterbaruan dalam penelitian ini, yaitu membuat majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality*.

Penelitian ini juga merupakan penelitian lanjutan yang tidak hanya berfokus pada kemampuan peserta didik dalam menggunakan media dan bagaimana menggunakannya. Media ini juga berfokus pada penerapan media digital dengan gambar tiga dimensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, komunikatif, dan bekerjasama.

B. Kajian Teori

1) Pengertian Media Edukasi Majalah Digital

Menurut Gerlach dan Ely, media edukasi dapat dijadikan sebagai penunjang atau alat bantu guru dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Secara umum, media yang cocok untuk digunakan dalam kegiatan

pembelajaran yaitu berupa alat-alat grafis, fotografis atau elektronik, gambar visual, serta audio-video.¹⁷

Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA), media edukasi menjadi salah satu perantara atau pengantar yang dapat dirasakan oleh pancaindera. Adanya media tersebut dapat membantu peserta didik menerima pelajaran dan menarik perhatian mereka untuk belajar. Media ini terdiri dari alat bantu, baik fisik maupun non-fisik. Jenis media edukasi yang umum digunakan, seperti media berbasis manusia (guru), media berbasis cetak (buku, majalah, dan komik), media berbasis visual (gambar, peta, dan grafik), media berbasis audio-visual (film, televisi, dan video), dan media berbasis komputer (video interaktif).¹⁸

Menurut Ilyas Ismail, media pendidikan digunakan sebagai sumber belajar atau alat perantara yang membantu peserta didik memahami materi pelajaran agar lebih cepat diterima. Selain itu, media pendidikan juga dapat meningkatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar sendiri. Beberapa jenis media yang dapat digunakan, diantaranya: 1) media audio (kaset rekaman, radio, piringan hitam, dan telepon); media visual atau teks (foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, sketsa, poster, peta, grafik, bagan, dan diagram); 2) media audio-visual diam (*slide*); 3) media audio-visual

¹⁷ Donald P Ely dan Vernom S Gerlach, *Teaching and Media: Systematic Approach*, (University of California: Prentice-Hall, 1980), 51.

¹⁸ Nurfadhillah, Septy, et al, *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2021), 7.

gerak (video, film, CD, dan televisi); papan; dan media modern atau multi-media.¹⁹

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media edukasi berfungsi sebagai perantara yang membantu peserta didik memahami pelajaran. Media grafis, media tiga dimensi, media audio-visual, media teknologi, media cetak, dan media gerak adalah jenis media edukasi yang paling umum digunakan. Salah satu media yang akan dikembangkan adalah majalah digital yang berisikan konten dengan menggunakan teknologi multimedia yang canggih. Media cetak ini juga disebut sebagai media 3D dengan gambar yang lucu, menarik, dan menyenangkan sekaligus bermakna bagi peserta didik.

Salah satu cara untuk membantu peserta didik belajar adalah dengan membuat majalah digital. Majalah ini tidak hanya berisi materi dan kuis, tetapi juga menampilkan keragaman budaya yang ada di 38 provinsi melalui *barcode Augmented Reality*.

2) Pengertian Keragaman Budaya

Keragaman budaya adalah keunikan yang ada di setiap wilayah Indonesia, mencakup suku dan adat-istiadat yang berbeda. Koentjaraningrat mengemukakan bahwa budaya merupakan sistem pengetahuan yang mengatur hubungan manusia dengan alam sekitarnya. Pengetahuan budaya dapat dipegang oleh suatu kelompok masyarakat

¹⁹ Ilyas Ismail, *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*, (Makassar: Cendekia Publisher, 2020), 49.

yang mencakup aturan-aturan sosial, norma-norma, nilai-nilai, adat istiadat, dan tata cara dalam kehidupan sehari-hari.²⁰

Menurut Magdalena Baga dan Nonny Basalama, keragaman budaya (*cultural diversity*) adalah budaya dari masa lalu dan budaya masa kini yang memiliki wujud (*tangible*) maupun tidak berwujud (*intangible*). Budaya lokal mencakup rumah adat, seni, alat musik, makanan, senjata, pakaian, dan upacara adat.²¹

Afnan Fuadi menyatakan bahwa keragaman budaya telah menjadi ciri khas dari setiap bangsa Indonesia di seluruh dunia. Budaya membantu kita berinteraksi baik dengan alam maupun sosial. Keanekaragaman budaya termasuk suku bangsa, bahasa, adat istiadat, rumah adat, alat musik, senjata, pakaian, makanan, dan upacara adat.²²

Karena itu, Nurul Akhmad menyatakan bahwa keragaman budaya adalah ciri khas orang Indonesia yang membedakannya dengan orang lain. Akibatnya, kebudayaan yang membentuk jati diri Indonesia tidak boleh dibiarkan hilang. Meskipun demikian, penting bagi generasi muda untuk mempertahankan keragaman dan kekhasan budaya Indonesia yang menarik perhatian dunia. Adapun bagian dari keragaman budaya, yaitu

²⁰ Koentjaraningrat, *Kebudayaan, mentalitas dan pembangunan* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004) <https://books.google.co.id/books?id=94QpZ-x117QC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 23 Mei 2024].

²¹ Nonny Basalama Magdalena Baga, *Keragaman budaya penyangga geopark Gorontalo* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2022) <<https://ideaspublishing.co.id/product/keragaman-budaya-penyangga-geopark-gorontalo-made-by-order/>> [diakses 20 Mei 2024].

²² Afnan Fuadi, *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa* (Sleman: Deepublish, 2020) <https://books.google.co.id/books?id=-5v-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 20 Mei 2024].

suku, bahasa, lagu, pakaian, alat musik, senjata, rumah, dan makanan tradisional.²³

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, keragaman budaya dapat dikatakan sebagai karakteristik unik yang dimiliki oleh setiap suku bangsa lain.²⁴ Keanekaragaman budaya termasuk suku bangsa, bahasa lokal, adat istiadat, rumah, upacara, pakaian, tarian, alat musik, senjata, dan makanan tradisional.

3) Pengertian *Augmented Reality*

Thomas Caudell dan David Mizell pertama kali menggunakan istilah *Augmented Reality* pada tahun 1990 saat mereka bekerja di Boeing (wikipedia). Anis Ismayani mengatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah media tiga dimensi yang memungkinkan seseorang dapat berinteraksi dengan lingkungan nyata.²⁵

Menurut Siti Asmiatun et al., *Augmented Reality* adalah perpaduan antara dunia maya (*virtual*) dan dunia nyata (*real*) yang diciptakan dengan aplikasi. Objek maya dapat berupa teks, animasi, model 3D, dan video yang digabungkan dengan lingkungan nyata.²⁶

²³ Nurul Akhmad, *Ensiklopedia Keragaman Budaya* (Semarang: Alprin, 2019) <https://books.google.co.id/books?id=wUDYDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 20 Mei 2024].

²⁴ Depict Pristine Adi, *Diktat Pembelajaran: Buku Ajar Konsep Dasar IPS Terpadu Tematik dan Terintegrasi untuk Madrasah Ibtidaiyah* (Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022).

²⁵ Ani Ismayani, *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020), 2.

²⁶ Astrid Novita Putri Siti Asmiatun, Nur Wakhidah, *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak* (Sleman: Deepublish, 2020)

Dalam penelitiannya, Siti Nazilah dan Fajar Saepul Ramdhan juga menyatakan bahwa *Augmented Reality* adalah penggabungan antara dunia maya dan dunia nyata yang diciptakan oleh aplikasi komputer. Teks, animasi, model 3D, dan video dapat dihasilkan.²⁷

Salah satu definisi umum untuk *Augmented Reality* (AR) adalah gambar atau objek buatan komputer tiga dimensi yang membuatnya tampak nyata. *Augmented Reality* juga membuat pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Ini adalah jenis kegiatan yang membuat belajar mengajar lebih bermakna. Salah satu contoh gambar animasi *Augmented Reality* adalah ini.



Gambar 1. Tampilan Animasi *Augmented Reality* (Ani Ismayani, 2020)

Proses pembuatan *Augmented Reality* menggunakan aplikasi bantuan, diantaranya:

1. *Blender*

Ton Roosendaal pertama kali menggunakan istilah *blender* pada tahun 1998 ketika dia mendirikan perusahaan baru bernama *Not*

<https://books.google.co.id/books?id=coHRDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gb_s_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 20 Mei 2024].

²⁷ Siti Nazilah dan Fajar Saepul Ramdhan, "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking," *Ikra-ITH Informatika*, 5.2 (2021), 108–17 <<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1003>> [diakses 21 Mei 2024].

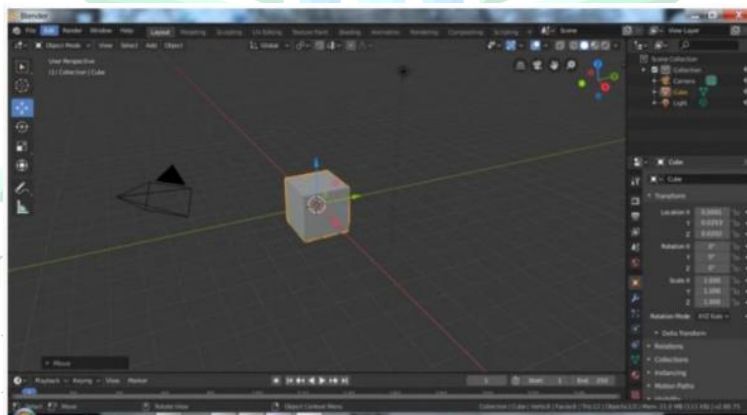
a Number (NaN) untuk membuat dan menyebarkan aplikasi 3D secara gratis. Dengan *blender*, dapat membuat gambar 3D, animasi 3D, film animasi, dan efek visual. Anda juga dapat melakukan pemodelan, *texturing*, *rendering*, dan *editing*. Gambar 2 berikut menunjukkan tampilan *icon* aplikasi *blender*.²⁸



Gambar 2. Tampilan *Icon* Aplikasi Blender (Asrul Huda, 2020)

Terdapat beberapa tahap dalam pembuatan animasi 3D di *blender*, yaitu:

1) Tampilan Awal Aplikasi *Blender*

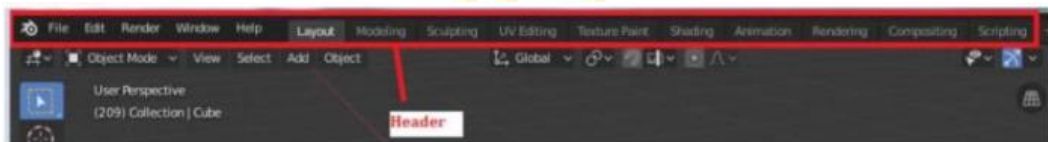


Gambar 3. Tampilan Awal Aplikasi Blender (Asrul Huda, 2020)

Tampilan awal aplikasi *blender* terdiri dari file, menambahkan, menampilkan, dan bantuan.

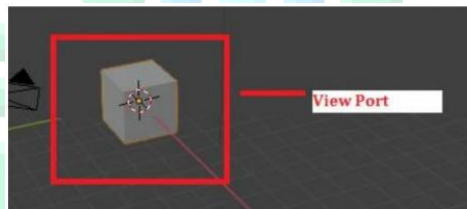
²⁸ Asrul Huda et al., *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)* (Padang: UNP Press, 2020), 108.

- a. *File* : menampilkan menu baru, terbuka, menyimpan, menutup, *import*, dan ekspor.
- b. *Add* : untuk menambah fitur seperti kamera, pencahayaan, dan animasi sederhana.
- c. *Render* : berisi alat untuk proses *rendering*.
- d. *Help* : berisi semua penjelasan *blender* dan jawaban umum untuk masalah pengguna.



Gambar 4. Tampilan *Menu Bar* (Asrul Huda, 2020)

2) Tampilan *View Port* (Bentuk Obyek)



Gambar 5. Tampilan *View Port* (Bentuk *Cube*) (Asrul Huda, 2020)

Tampilan yang berbentuk obyek 3D terdiri dari model, penerapan ultraviolet, tekstur, *rigging*, *skinning*, animasi, dan partikel.

- a. *Modelling* : untuk membuat objek berukuran tiga dimensi.
- b. *UV mapping* : untuk menggerakkan objek berdasarkan titik atau sudut (*vertex*).
- c. *Texturing* : untuk menambah tekstur pada obyek.

- d. *Rigging* : untuk pembuatan tulang (*bone*) pada obyek.
- e. *Skinning* : pemberian lapisan terluar pada suatu obyek atau model.
- f. *Animation* : menggunakan *timeline* untuk menggerakkan atau menganimasikan suatu objek.
- g. *Particle* : membuat partikel pada suatu benda atau model.²⁹

3) Tampilan *Toolbar*



Gambar 6. Tampilan *Toolbar* (Asrul Huda, 2020)

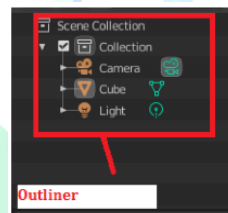
Tampilan ini memiliki beberapa alat, seperti memilih kotak, menggerakkan kursor, menggerakkan, mengukur, dan mengubah.

- a. *Select box* : untuk menggerakkan lembar kerja pada *blender*.
- b. *Cursor* : untuk meningkatkan dan mengurangi ukuran tampilan.

²⁹ Dony Novaliendry, *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.80* (Purwodadi: CV. Samu Untung, 2020) <https://books.google.co.id/books?id=hcREAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 21 Mei 2024].

- c. *Move* : untuk menggeser objek ke segala arah.
- d. *Rotate* : untuk memutar suatu obyek.
- e. *Scale* : untuk memperkecil dan meningkatkan ukuran objek.
- f. *Transform* : untuk menggabungkan sejumlah obyek.
- g. *Annotate* : untuk menambah warna pada objek.
- h. *Measure* : untuk menetapkan ukuran yang diharapkan.

4) Tampilan *Outliner*

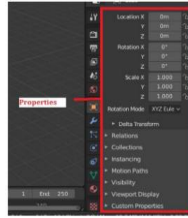


Gambar 7. Tampilan *Outliner* (Asrul Huda, 2020)

Tampilan ini menampilkan struktur data dari objek pada *blender* yang meliputi kamera, kubus, dan cahaya adalah bagian *outliner*.

- a. *Camera* : untuk menampilkan obyek dalam bentuk 3D dan menampilkan gambar yang dibuat.
- b. *Cube* : salah satu contoh obyek 3D yang sudah disediakan.
- c. *Light* : berguna untuk efek pencahayaan pada obyek 3D.

5) Tampilan *Properties*



Gambar 8. Tampilan *Properties* (Asrul Huda, 2020)

Tampilan ini mengandung sejumlah perintah yang dapat digunakan untuk mengubah objek atau animasi sesuai dengan *tools* yang tersedia di menu properti.

6) Tampilan *Timeline*



Gambar 9. Tampilan *Timeline* (Asrul Huda, 2020)

Tampilan *timeline* ini memberikan arahan atau petunjuk dalam mengatur dan mengedit batas waktu suatu obyek

animasi.³⁰

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ LEMBER

2. *Assemblr Edu*

Menurut Febriningrum et al, *Assemblr Edu* dianggap sebagai aplikasi yang memiliki kelebihan dalam menyatukan program dengan aplikasi visualnya (*immersion*). Aplikasi ini dapat digunakan

³⁰ James Chronister, *Blender Basics: Classroom Tutorial Book: Jim Chronister: Free Download, Borrow, and Streaming: Internet Archive* (United States of America: Blender Nation, 2011) <<https://archive.org/details/2017BlenderBasics>> [diakses 21 Mei 2024].

pada *smartphone*, komputer, dan laptop, dan dapat diakses secara gratis atau berbayar. *Assemblr edu* juga memiliki fitur seperti kelas, topik dengan materi pelajaran, *scan barcode* tiga dimensi, pembuatan tiga dimensi (*AR*).³¹

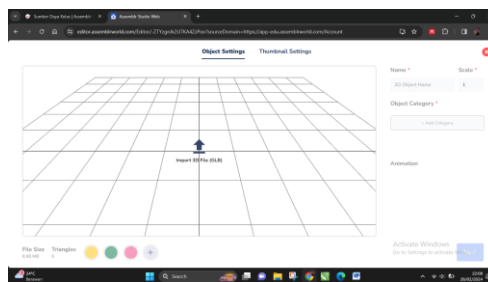


Gambar 10. Tampilan Icon Aplikasi *Assemblr Edu* (Asrul Huda, 2020)

Selain itu, Suhati et al. menyatakan bahwa aplikasi ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan dengan menggunakan teknologi *AR* dan 3D, sehingga pengalaman belajar peserta didik akan jauh lebih menarik dan menyenangkan. Sangat mudah untuk mengakses proses penggunaan *AR* dalam pendidikan menggunakan komputer atau *smartphone*. Pengguna kemudian dapat memilih objek untuk digunakan. Jika pengguna ingin memasukkan gambar atau objek dari luar, mereka dapat menemukan gambar dan objek tiga dimensi di internet dalam format *GLB*.³²

³¹ Pugi Febriningrum dan Mastuti Purwaningsih, "Pengaruh Aplikasi *Assemblr Edu* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya," *Avatara: e-Journal Pendidikan Sejarah* 13, no. 1 (2022), 2.

³² Teti Suhati, Budi Hendrawan, & Rahmat Permana, "Pengembangan Media Pembelajaran *Solcar* Berbantuan *Assemblr Edu* untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar," *Jerumi: Journal of Education Religion Humanities and Multidisciplinary* 1, no. 2 (2023), 109.



Gambar 11. Tampilan Aplikasi *Assemblr Edu* (Asrul Huda, 2020)

Meskipun demikian, Padang et al. menyatakan bahwa *platform* ini adalah gabungan dari *lego* dan *pokemon go*. *Assembler* dirancang untuk membantu pengguna membuat konten atau animasi 3D dalam AR. Semua orang dapat mengakses hasil di dunia nyata. Selain itu, aplikasi *Assemblr Edu* memiliki banyak materi pembelajaran yang dianggap sulit dipahami peserta didik.³³

Berdasarkan beberapa pernyataan tersebut, maka disimpulkan bahwa *Assemblr Edu* dikategorikan sebagai aplikasi yang menggabungkan *platform* dari *lego*, *pokemon go* dan dapat diakses melalui ponsel, *pc*, dan laptop. Oleh karena itu, *Assemblr Edu* hadir sebagai aplikasi yang membantu pengguna di bidang pendidikan mengimplementasikan materi pembelajaran dengan cara yang mudah dan mendalam.

³³ Fitha Armeinty Lino Padang, Ramlawati Ramlawati, dan Sitti Rahma Yunus, "Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan MakhluK Hidup," *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi*, 6.1 (2022), 38–46 <<https://doi.org/10.33369/DIKLABIO.6.1.38-46>>.

4) Pengertian Keterampilan Abad 21

Perubahan kemajuan teknologi dan komunikasi memerlukan kerangka pembelajaran abad 21 yang memetakan beberapa keterampilan. Menurut Bernie Trilling dan Charles Fadel, keterampilan abad 21 mencakup pengetahuan inti tradisional, seperti membaca, menulis, dan berhitung. Hal ini sangat membantu sumber daya manusia untuk memahami dan memecahkan masalah di dunia nyata. Adapun keterampilan yang diperkenalkan meliputi kreativitas, inovasi berpikir kritis, memecahkan masalah, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital yang mencakup literasi informasi, literasi media, dan literasi TIK.³⁴

Pembelajaran di era modern membutuhkan lebih dari hanya kemampuan kognitif. Menurut Ervera Anis Fadli, peserta didik memiliki enam keterampilan atau kemampuan, meliputi literasi teknologi dan komunikasi, kemampuan berpikir kritis dan mencari solusi masalah, kemampuan berinovasi, serta kemampuan belajar dengan dunia nyata.³⁵

Senada dengan Ervera, Tritiyatma Hadinugrahaningsih et al., menyatakan bahwa kemampuan peserta didik dan penguatan nilai-nilai karakter harus didasarkan pada keterampilan abad 21 seperti tanggap,

³⁴ Charles Fadel Bernie Trilling, *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times* (San Francisco: A Wiley Imprint, 2009) <https://books.google.co.id/books?id=VUrAvc8OB1YC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 23 Mei 2024].

³⁵ Dinar Maftukh Fajar Zainal Abidin, *Inovasi Riset IPA dan Pembelajarannya*, 2020.

berpikir produktif, mengatasi masalah, membuat keputusan, bekerja sama, dan berkolaborasi.³⁶

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat disimpulkan bahwa peserta didik harus menguasai keterampilan abad 21 dalam kegiatan belajarnya. Keterampilan abad modern termasuk berkomunikasi, berpikir kreatif dan inovatif, berpikir kritis, memecahkan masalah, dan bekerja sama.

Oleh karena itu, pendidik harus mengetahui lebih banyak tentang keterampilan yang dibutuhkan peserta didik mereka. Menurut *Framework 21st Century Skills*, peserta didik harus memiliki empat keterampilan, yang dikenal sebagai Kompetensi 4C:³⁷

1. *Creativity Thinking and Innovation* (Berpikir Kritis/Pemecahan Masalah)

Kemampuan ini membantu peserta didik menghindari informasi palsu dan membantu mereka berpikir kritis untuk menyelesaikan masalah.³⁸

2. *Critical Thinking and Problem Solving* (Kreativitas)

Dengan kemampuan ini, peserta didik dapat menciptakan konsep dan kegiatan baru yang unik dan menarik minat banyak orang. Selain itu, mereka juga dapat menyampaikan perspektif yang berbeda dari orang lain.

³⁶ Tritiyatma Hadinugrahaningsih et al., “Ketrampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, engineering, Art, and Mathematics),” *Jakarta*, 2017, 1–110.

³⁷ I Putu Mas Dewantara, *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 2.

³⁸ Mike Tumanggor, *Berfikir Kritis, (Cara Jitu Menghadapi Tantangan Pembelajaran Abad 21)*, (Ponorogo: Gracias Logis Kreatif, 2021), 2.

3. *Communication* (Komunikasi)

Peserta didik dengan kemampuan ini dapat menyampaikan konsep atau gagasan secara tepat dan jelas baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu, mereka juga dapat secara efektif menerima dan memproses informasi melalui berbagai sarana komunikasi.

4. *Collaboration* (Kolaborasi)

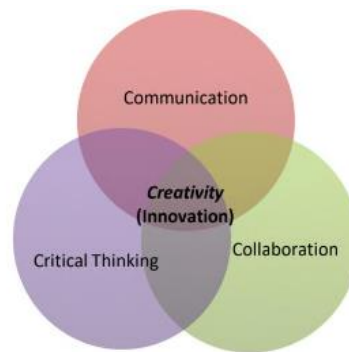
Kemampuan ini biasanya mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok dan membantu mereka memahami situasi sehingga mereka dapat menyelesaikan tugas dengan baik.³⁹

Berdasarkan beberapa kompetensi tersebut, dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Sementara guru hanya berfungsi sebagai pembantu dan fasilitator dalam menumbuhkan rasa ingin tahu, berpikir kritis, kerja kolaboratif, literasi, kemampuan untuk mengkomunikasikan ide secara kreatif, dan penggunaan teknologi, sebagaimana ditunjukkan pada gambar berikut:⁴⁰

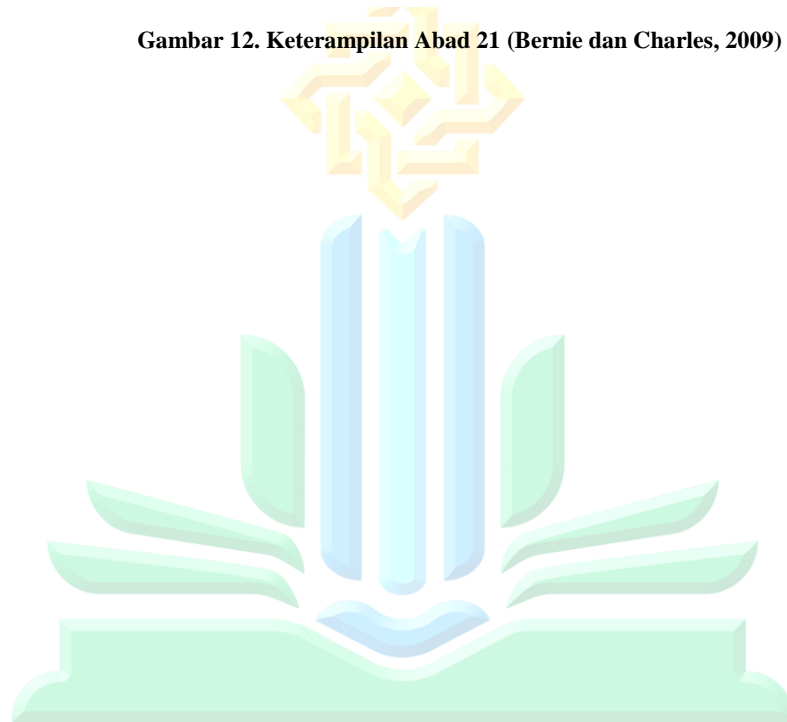
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

³⁹ Iyan Hayani, *Metode pembelajaran abad 21 : panduan penerapan bagi guru MTs/SMP*, (Banten: Rumah Belajar Matematika Indonesia, 2019), 17.

⁴⁰ I Putu Mas Dewantara, *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21* (Yogyakarta: Deepublish, 2021), 9.



Gambar 12. Keterampilan Abad 21 (Bernie dan Charles, 2009)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Borg and Gall menyatakan bahwa pengembangan dan penelitian digunakan untuk membuat dan memvalidasi barang pendidikan. Proses ini disebut sebagai “siklus penelitian dan pengembangan” untuk mempelajari temuan penelitian yang terkait dengan suatu produk baru atau mengembangkan dan memperbaiki produk melalui uji keefektifan agar dapat dipertanggungjawabkan.⁴¹

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa metode penelitian dan pengembangan atau seringkali disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan (*R&D*) digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut untuk digunakan oleh guru dan peserta didik di kelas IV. Majalah digital tentang keragaman budaya adalah produk yang akan dibuat.⁴²

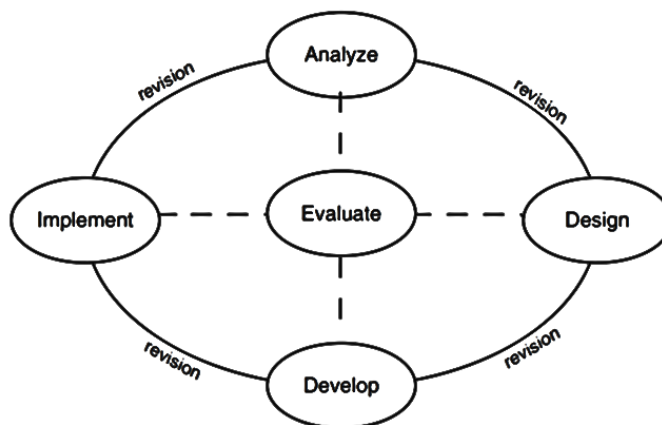
Peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan. Model ini terdiri dari analisa, perancangan, pengembangan, implementasi, dan umpan balik. Proses-proses

⁴¹ Borg, W. R. and Gall, M. D., *Educational Research: An Introduction*, (London: Longman Inc, 1983), 44.

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), 394.

tertentu dilakukan dengan cara yang runtut dan sistematis, sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.⁴³

Adapun langkah-langkah dari model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*), diantaranya:⁴⁴



Gambar 13. Model Pengembangan *ADDIE* (Robert Maribe Branch, 2009)

a. **Analysis (Analisa)**

Tahapan pertama pada model penelitian *ADDIE*, yaitu menganalisis pembuatan produk yang dapat digunakan sebagai inovasi terbaru untuk memecahkan masalah perkembangan zaman dalam hal teknologi, pendidikan, dan karakteristik individu peserta didik.

Penelitian ini memerlukan pengumpulan data dan mempelajari berbagai masalah yang ada di MI Al-Hidayah Jember. Setelah mempelajari semua masalah, peneliti tertarik dengan gaya beajar yang diterapkan di kelas IV, salah satunya adalah pembelajaran visual yang menggunakan *LCD* proyektor atau gambar cetak. Karena itu, peneliti

⁴³ Anindya Fajarini & Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS*, (Sleman: Komojoyo Press, 2021), 27.

⁴⁴ Robert Maribe Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach*, (LLC: Springer Science & Business Media, 2009), 2.

tertarik untuk mengambil pembelajaran IPAS di MI Al-Hidayah Jember yang berfokus pada materi keragaman budaya kelas IV.

Setelah mengetahui masalah yang dihadapi lembaga tersebut, perlu dilakukan pengembangan produk lebih lanjut agar lebih layak digunakan serta dapat memberikan inovasi terbaru daripada media pembelajaran sebelumnya.

b. *Design (Desain/perancangan)*

Tahap desain atau perancangan ini mencakup rancangan atau susunan produk untuk kebutuhan lembaga pendidikan. Proses ini terdiri enam langkah antara lain merumuskan kurikulum pembelajaran, merumuskan materi pembelajaran, menyusun kerangka atau bentuk dasar media edukasi majalah digital sebelum dan sesudah direvisi, membuat soal *pretest-posttest*, membuat rubrik penilaian soal *pretest-posttest*, dan pembuatan majalah digital.

c. *Development (Pengembangan)*

Tahapan ini peneliti melakukan pengembangan produk sesuai dengan kerangka berpikir yang telah dirancang sebelumnya. Pembuatan majalah digital disusun semenarik mungkin dengan beberapa tampilan yang lucu dan menyenangkan, seperti animasi 3D dan gambar animasi lainnya. Lalu setelah itu akan dilakukan validasi produk kepada beberapa para ahli validator untuk menghasilkan sebuah produk yang

layak digunakan. Adapun tahap-tahap yang dilalui oleh peneliti sebagaimana berikut:

- 1) Menyiapkan bahan-bahan untuk pembuatan media edukasi majalah digital.
- 2) Pembuatan media edukasi majalah digital yang disesuaikan dengan rancangan kerangka berpikir.
- 3) Melakukan proses revisi sesuai dengan saran dan rekomendasi para ahli validator.

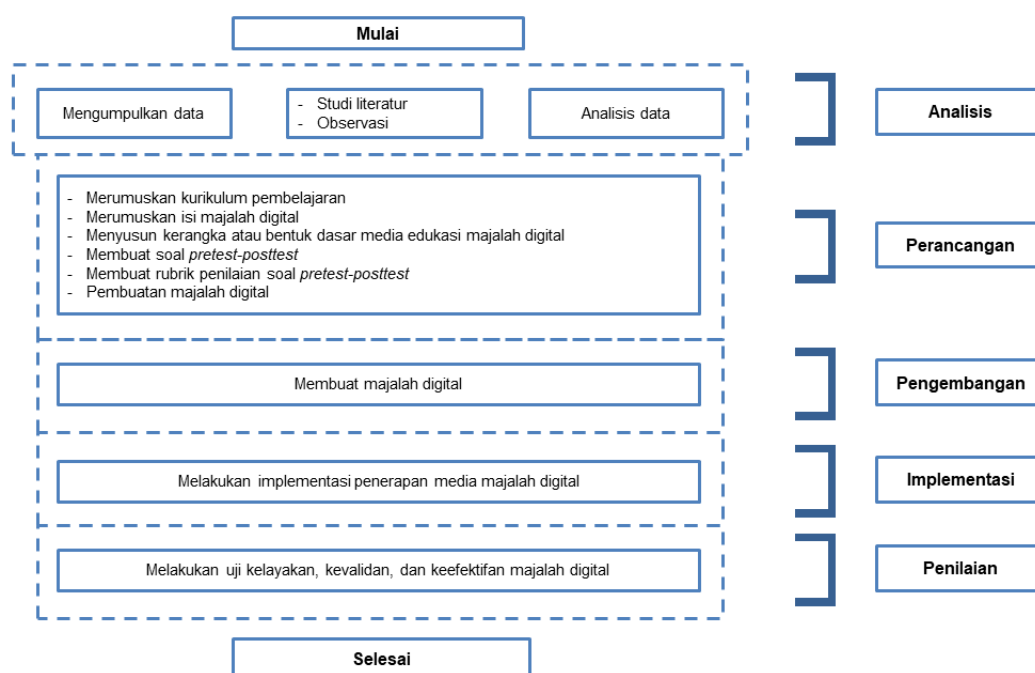
d. *Implementation (Implementasi)*

Tahapan ini peneliti melakukan suatu penerapan terkait dengan media yang sudah dikembangkan ke dalam proses pembelajaran IPAS materi keanekaragaman budaya berbasis tiga dimensi dikelas IV B MI Al-Hidayah Jember. Implementasi dilakukan sesuai dengan susunan modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti. Setelah implementasi selesai, evaluasi dari ahli validator materi dilakukan sebagai bahan untuk refleksi implementasi berikutnya.

e. *Evaluation (Penilaian/umpan balik)*

Tahapan ini peneliti melakukan kegiatan evaluasi dengan mengukur hasil penerapan media pembelajaran majalah digital yang telah direvisi sesuai dengan saran dan komentar dari guru ahli materi. Kegiatan evaluasi dilakukan pada peserta didik kelas IV A dan IV B MI

Al-Hidayah Jember. Jenis evaluasi yang dilakukan, yaitu *pretest-posttest*, dan LKPD. Soal *pretest* dan *posttest* berfokus memperbaiki proses pembelajaran serta memberikan umpan balik kepada peserta didik. LKPD digunakan untuk mengukur seberapa baik kerjasama dan komunikasi peserta didik kelas IV A dan IV B dalam kegiatan kerja kelompok sesuai dengan KKTP yang telah disusun pada modul ajar.



Gambar 14. Kerangka Berpikir

B. Uji Coba Produk

Proses ini dilakukan untuk menentukan kelayakan, keefektifan, efisiensi, daya tarik, dan kevalidan produk majalah interaktif yang dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kegiatan dalam uji coba produk, yaitu:

1) **Desain Uji Coba**

Peneliti melakukan uji coba terhadap beberapa dosen ahli, yaitu tiga dosen ahli materi serta dua dosen ahli media sebagai validator. Pengujian dilakukan dengan cara menyerahkan media untuk menguji kelayakan dan keefektifan produk yang telah dibuat peneliti. Hasil uji kelayakan tersebut menjadi salah satu upaya peneliti dalam melakukan revisi produk.

2) **Subyek Uji Coba**

Penelitian ini memanfaatkan ahli materi, ahli media, guru ahli materi, dan peserta didik kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember sebagai subjek uji coba berdasarkan kriteria berikut:

a. **Ahli Media**

Beberapa dosen yang dipilih oleh peneliti untuk menjadi penguji media dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Sutomo, M.Pd dan Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I, selaku dosen program studi PGMI dan Tadris IPS di UIN KHAS Jember.

b. **Ahli Materi**

Dosen yang dipilih oleh peneliti untuk menguji materi dan bahasa dalam penelitian ini terdiri dari beberapa dosen yang juga berpengalaman dalam materi IPS. Mereka termasuk Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si., dan Bapak Dr. Sarwan, M.Pd, selaku dosen UIN KHAS Jember.

c. Guru (Ahli Materi Pembelajaran)

Guru yang ahli dalam materi ini, yaitu Ibu Qurratu'ayun, S.Pd, guru kelas IV A dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum, selaku guru IV B MI Al-Hidayah Jember.

d. Peserta Didik

Peserta didik yang dipilih oleh peneliti sebagai *user* dalam penggunaan majalah digital, yaitu kelas IV A dengan jumlah 32 peserta didik dan IV B MI Al-Hidayah Jember dengan jumlah 27 peserta didik.

3) Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian *Research and Development* biasanya bergantung pada model yang digunakan dan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Jenis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua bagian, yaitu:

a. Data Kualitatif

Dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru ahli materi membuat komentar, saran, dan rekomendasi untuk data deskriptif ini.

Data kualitatif ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk merevisi majalah digital agar lebih layak digunakan. Selain itu, data kualitatif juga diperoleh dari analisis yang dilakukan oleh peneliti terhadap buku, jurnal, artikel, skripsi, observasi, dan wawancara.

b. Data Kuantitatif

Data ini berisikan skala atau angka yang diperoleh dari angket oleh ahli materi dan bahasa, ahli media, guru ahli materi, dan peserta didik. Hasil dari angket ini kemudian dihitung dengan menggunakan *microsoft excel* dan SPSS untuk mendapatkan pecahan dan persentase data.

4) Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Observasi

Dalam tahap observasi ini, peneliti mengumpulkan data dengan melihat kondisi lapangan secara langsung di lembaga MI Al-Hidayah Jember, yang mencakup kondisi sekolah, guru, dan peserta didik.

b. Tes

Terdapat dua jenis tes digunakan: 1) *Pretest*, yang dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai atau sebelum materi pelajaran diberikan kepada peserta didik dengan tujuan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dalam keragaman budaya; 2) *Posttest*, yang dilakukan pada akhir kegiatan belajar mengajar untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menerima materi keragaman budaya.

c. Wawancara

Wawancara biasanya dilakukan oleh dua orang: pewawancara dan narasumber. Proses wawancara terdiri dari pengenalan diri dan pemaparan tujuan penelitian tanpa menjelaskan hasilnya. Pertanyaan yang diajukan oleh peneliti ini bersifat terstruktur karena mereka telah menyusun beberapa pertanyaan terlebih dahulu untuk mengumpulkan informasi tentang subyek yang dibahas.

d. Angket

Angket yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu menggunakan skala pengukuran likert dengan alternatif jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Kurang Setuju (KS), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil analisis kualitatif akan diberi skor dari 1 hingga 5 dengan skor SS 5, skor 4 (S), skor 3 (KS), skor 2 (TS), dan skor 1 (STS). Didistribusikan kepada ahli media, ahli materi dan bahasa, ahli materi pembelajaran, dan peserta didik, lembar penilaian tersebut.⁴⁵

a) Lembar Validasi Media

Untuk menguji kelayakan majalah digital yang dibuat oleh peneliti, lembar validasi media diberikan kepada dosen ahli media di UIN KHAS Jember. Lembar validasi mengandung 18 pertanyaan dengan 5 pilihan jawaban.

⁴⁵ Sugiyono.

b) Lembar Validasi Materi dan Bahasa

Untuk menguji kelayakan materi pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, lembar validasi materi diberikan kepada dosen ahli materi dan guru kelas IV MI Al-Hidayah Jember. Untuk dosen ahli materi 1 dan 2, lembar validasi berisi 15 butir pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban, dan untuk dosen ahli materi 3 lembar validasi berisi 11 butir pertanyaan dengan 5 alternatif jawaban.

c) Lembar Responden Peserta Didik

Untuk mengukur tanggapan peserta didik terhadap penerapan media edukasi keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis *Augmented Reality*, lembar responden diberikan kepada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah di Jember. Lembar responden berisi empat belas pertanyaan dengan lima pilihan jawaban.

e. Dokumentasi

Penelitian ini menggunakan foto atau gambar serta penjelasan tentang proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik di Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.

5) Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data

yang diperoleh dari hasil pengamatan melalui observasi. Hasil belajar peserta didik diukur dengan pendekatan kuantitatif. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

a. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berfokus pada konsep Creswell yang dapat dicapai melalui proses observasi, tes, wawancara, angket, dan dokumentasi.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif yang dikumpulkan dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui reaksi para ahli dan peserta didik terhadap majalah digital keragaman budaya. Data ini diperoleh dari hasil kedua uji coba produk dan validasi, yang masing-masing terdiri dari dua bagian analisis:

(1) Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan dalam pengembangan media edukasi

majalah digital diperoleh dari hasil 7 validator, yaitu 3 ahli materi, 2 ahli media, 2 guru ahli materi, serta seluruh peserta didik kelas IV. Data tersebut diperoleh dari hasil instrumen berupa lembar angket validasi dengan skala Likert yang memiliki lima alternatif jawaban, yaitu:⁴⁶

⁴⁶ Sugiyono.

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 2. Kategori Penilaian Skala Likert (Sugiyono, 2019)

(a) Analisis Kuantitatif

Hasil angket validasi kelayakan dan kevalidan suatu produk dihitung dan dijelaskan dengan menggunakan rumus pengolahan data berikut (Arikunto, 2013):⁴⁷

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

$\sum x$ = jumlah tanda centang pada setiap kolom

$\sum xi$ = jumlah seluruh tanda centang per hal yang dinilai

100% = konstanta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Setelah perhitungan persentase untuk setiap komponen selesai, langkah berikutnya adalah memberikan kualifikasi dan ekuivalen, seperti yang ditunjukkan dalam tabel berikut:

⁴⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 315.

Kategori	Rentangan Persentase (%)	Kualifikasi	Ekuivalen
A	75 – 100	Valid	Layak
B	50 – 74	Cukup Valid	Cukup Layak
C	25 – 49	Kurang Valid	Kurang Layak
D	0 – 24	Tidak Valid	Tidak Layak

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kelayakan (Suharsimi Arikunto, 2013)

(b) Analisis Kualitatif

Data dari hasil para ahli validator yang berupa persentase, saran, komentar, dan rekomendasi tersebut dikelompokkan serta diolah ke dalam bentuk deskripsi kualitatif. Jika suatu kriteria tingkat kelayakan mencapai kategori A, maka rentang persentasenya sebesar 75-100% dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak setelah melakukan proses revisi sesuai dengan saran, komentar, dan beberapa rekomendasi dari para validator.

(2) Analisis Data Respon Peserta Didik

Sebuah deskripsi kualitatif dibuat dari data ahli validator yang terdiri dari persentase, saran, komentar, dan saran. Jika suatu kriteria kelayakan mencapai kategori A, maka rentang persentase dari 75-100% akan memiliki kualifikasi yang sah dan sebanding. agar media dianggap layak dan valid setelah proses

revisi sesuai dengan saran, komentar, dan beberapa saran dari para validator.⁴⁸

Skor	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Kurang Setuju
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Tabel 4. Kriteria Tingkat Kelayakan (Suharsimi Arikunto, 2013)

(a) Analisis Kuantitatif

Data dikumpulkan melalui angket responden peserta didik menggunakan pengukuran skala Likert. Selanjutnya, data ini akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Rumus yang digunakan untuk menghitung jumlah responden peserta didik sebagai berikut:⁴⁹

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase kriteria kevalidan

F = jumlah jawaban yang dipilih

N = Total skor jawaban keseluruhan

100% = konstanta

Selanjutnya, data angket peserta didik diolah untuk menguji kepraktisan produk sesuai kriteria berikut:⁵⁰

⁴⁸ Arikunto.

⁴⁹ Sugiyono.

⁵⁰ Arikunto.

Penilaian	Kriteria
$86 < P < 100\%$	Sangat Menarik
$76 < P < 85\%$	Menarik
$60 < P < 75\%$	Cukup Menarik
$55 < P < 59\%$	Kurang Menarik
$P < 54\%$	Sangat Tidak Menarik

Tabel 5. Penilaian Respon Peserta Didik (Suharsimi Arikunto, 2013)

(b) Analisis Kualitatif

Setelah itu, data yang berasal dari persentase, saran, kritik, dan masukan peserta didik dikumpulkan dan diproses untuk membuat deskripsi kualitatif. Hasilnya menunjukkan bahwa majalah digital berbasis AR sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV dalam pembelajaran IPAS.

(1) Analisis Keefektifan Produk

(a) Analisis Kuantitatif

Analisis ini dirancang dengan pendekatan *quasi experimental*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan majalah digital berbasis *Augmented Reality* sebagai media edukasi dapat meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik dalam pembelajaran IPAS atau tidak. Namun, desain kelompok kontrol yang tidak sebanding digunakan untuk penelitian

ini. Ada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, yang terdiri dari:⁵¹

Sampel	Pretest	Perlakuan	Posttest
R ₁	O ₁		
R ₂		X ₂	Y ₂

Tabel 6. *Non-Equivalent Control Group Design* (Sugiyono, 2019)

Keterangan:

R₁ = kelompok kontrol

R₂ = kelompok eksperimen

O₁ = *pretest* kelompok kontrol

Y₂ = *posttest* kelompok eksperimen

X₂ = perlakuan media edukasi majalah digital

Uji normalitas, homogenitas, uji statistik (uji-t), dan uji hipotesis komparatif adalah semua pengujian yang digunakan dalam program SPSS untuk menganalisis keefektifan produk penelitian ini.

Uji normalitas data menggunakan *Kolmogorov Smirnov* untuk mengetahui kenormalan sampel yang didistribusi. Uji homogenitas dilakukan setelah hasil uji normalitas diketahui. Dengan menggunakan uji *fisher* (uji F), uji homogenitas ini menentukan apakah variasi-variasi

⁵¹ Sugiyono.

dari dua buah distribusi atau lebih sama atau tidak (Sugiyono, 2019).⁵²

$$F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

Untuk menghitung hasil homogenitas, nilai F_{hitung} dibandingkan dengan F_{tabel} pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ yang memiliki varian sama atau homogen jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$. Sebelum menggunakan uji asumsi analisis data akhir, peneliti membuat hipotesis homogenitas sebagai berikut:

$H_0: \sigma_1 = \sigma_2$ (data kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian yang sama/homogen)

$H_1: \sigma_1 \neq \sigma_2$ (data kelas kontrol dan kelas eksperimen mempunyai varian yang berbeda/tidak homogen)

Setelah uji homogenitas selesai, uji statistik (uji-t) digunakan untuk menentukan tingkat signifikansi kelas IV A (kelas kontrol) dan IV B (kelas eksperimen). Tabel nilai t untuk masing-masing kelas kontrol dan eksperimen ditemukan dengan cara berikut (Sugiyono, 2019):⁵³

$$DF = N - K$$

⁵² Sugiyono.

⁵³ Sugiyono.

Keterangan:

DF = derajat bebas (*degree of freedom*)

N = jumlah data responden

K = jumlah variabel penelitian

Selanjutnya, peneliti melakukan uji hipotesis komparatif untuk mengetahui apakah ada perbedaan pada penggunaan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan abad 21. Menurut kriteria pengujian hipotesis komparatif, H_0 diterima (tidak ada perbedaan pada penggunaan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan abad 21), tetapi H_0 ditolak (ada perbedaan pada penggunaan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan abad ke-21). Uji hipotesis komparatif menggunakan rumus berikut (Sugiyono, 2019):⁵⁴

$$H_0: \mu_1 = \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

⁵⁴ Sugiyono.

Keterangan:

H_0 = hipotesis nol, tidak ada perbedaan penggunaan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan abad 21

H_1 = hipotesis alternatif, ada perbedaan penggunaan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan abad 21

μ_1 = rata-rata hasil *pretest* kelas kontrol

μ_2 = rata-rata hasil *posttest* kelas eksperimen

(b) Analisis Kualitatif

Setelah itu, data dari analisis keefektifan produk, yang terdiri dari persentase, diuraikan dalam narasi. Hasil narasi ini dapat menunjukkan bahwa majalah digital berbasis *AR* sangat efektif digunakan oleh peserta didik kelas IV dalam pelajaran IPAS.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Latar Belakang Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Jember

1. Profil Sekolah

Lembaga MI Al-Hidayah Jember merupakan salah satu Madrasah Ibtidaiyah swasta terakreditasi B yang didirikan tepat pada tahun 1958. Lembaga ini berada di bawah naungan Yayasan Ikatan Keluarga Pendidikan Islam dan Kementerian Agama yang terletak Jl. Ottoiskandardinata 177, Mangli, Jember, Jawa Timur dengan kode pos 68136. Saat ini MI Al-Hidayah Jember berada di bawah pimpinan Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd.

Sebagai salah satu pusat pendidikan yang mengajarkan ilmu pengetahuan umum dan agama, MI Al-Hidayah Jember memiliki visi dan misi sebagai berikut:

a. Visi : Terwujudnya sumber daya yang berakhlak mulia berdasarkan Imtaq dan Iptek, berprestasi, berbudaya, dan terampil.

b. Misi : 1) Meningkatkan minat dan baca tulis Al-Qur'an; 2) Menjadi kompetitif dalam bidang pendidikan olahraga; 3) Menciptakan kerjasama yang harmonis antar warga sekolah; 4) Menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien; 5) Menciptakan lulusan yang berakhlak, mulia, cerdas, terampil, sehat jasmani dan rohani, kreatif, dan kompetitif; 6) Menciptakan sarana dan prasarana pendidikan yang

sesuai dengan standar pembelajaran; dan 7) Menciptakan manajemen sekolah yang efisien.

Salah satu upaya yang dilakukan dalam mewujudkan visi dan misi tersebut, yaitu membiasakan seluruh peserta didik MI Al-Hidayah Jember untuk berpartisipasi dalam kegiatan ibadah, seperti doa bersama, membaca surat-surat pendek, sholat dhuha, dan sholat dhuhur berjamaah.

2. Data Pendidik dan Tenaga Kerja

MI Al-Hidayah Jember memiliki 21 guru, 7 dari mereka laki-laki dan 14 dari perempuan. Setiap guru tersebut juga memiliki guru kelas dan mata pelajaran. Ada delapan guru sertifikasi, satu guru PNS, dan guru honorer lainnya.

Adapun subyek penelitian yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu guru kelas IV B MI Al-Hidayah Jember. Berikut data pribadi guru kelas IV A dan IV B yang diperoleh dalam penelitian ini.

Nama Lengkap	Qurrotua'yun, S.Pd
Jabatan	Guru Kelas
Status Pegawai	GTY (Guru Tetap Yayasan)
Tahun Masuk	2023
Alamat Instansi	Jl. Ottoiskandardinata No. 177, Mangli, Kaliwates
Desa/Kelurahan	Mangli
Kecamatan	Kaliwates

Tabel 7. Biodata Guru Kelas IV A MI Al-Hidayah Jember

Nama Lengkap	Siti Nurfadilah, S.Hum
Jabatan	Guru Kelas
Status Pegawai	GTY (Guru Tetap Yayasan)
Tahun Masuk	2017
Alamat Instansi	Jl. Ottoiskandardinata No.177, Mangli, Kaliwates
Desa/Kelurahan	Mangli
Kecamatan	Kaliwates

Tabel 8. Biodata Guru Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember

3. Data Peserta Didik

Jumlah keseluruhan peserta didik MI Al-Hidayah Jember tahun ajaran 2023/2024, yaitu 429 peserta didik yang terdiri dari 219 laki-laki dan 210 perempuan. Adapun jumlah peserta didik di MI Al-Hidayah Jember sebagaimana tabel berikut:

No	Kelas	Banyak Peserta Didik		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	I	45	36	81
2.	II	33	39	72
3.	III	32	29	61
4.	IV	27	32	59
5.	V	46	44	90
6.	VI	34	31	65
Jumlah		219	210	429

Tabel 9. Jumlah Peserta Didik MI Al-Hidayah Jember

Berdasarkan tabel tersebut, peneliti hanya mengambil subyek penelitian dari kelas IV A dan IV B yang berjumlah 59 peserta didik, dengan jumlah laki-laki sebanyak 27 peserta didik dan perempuan sebanyak 32 peserta didik.

4. Sarana dan Prasarana

Hasil penelitian menunjukkan bahwa fasilitas MI Al-Hidayah Jember termasuk lab komputer, kantin, musholla, koperasi, kamar mandi

peserta didik perempuan dan laki-laki, ruang kepala sekolah, kamar mandi guru, gudang, ruang guru, dan ruang kelas. Selain itu, fasilitas lembaga termasuk komputer, alat kebersihan, alat olahraga, proyektor, lampu, papan tulis, kipas angin, meja dan kursi, figur, rak sepatu, dan lemari guru.

5. Program Sekolah

Hasil observasi menunjukkan kepada peneliti bahwa lembaga ini menerapkan kebiasaan disiplin saat masuk sekolah, yaitu pukul 07.00 pagi. Setiap hari Senin ada apel pagi, tadarus, bersih-bersih, hari perdagangan, drumband, jum'at beramal, seni hadrah, kaligrafi, menggambar dan mewarnai, dan futsal. Selain itu, ada juga beberapa program unggulan, seperti pelajaran matematika dan sains, sholat dhuha dan sholat dhuhur berjamaah, dan hafalan juz 30.

B. Penyajian Data Uji Coba

Penelitian dan pengembangan (*R&D*) yang dilakukan pada materi keragaman budaya di kelas IV B MI Al-Hidayah Jember menggunakan model penelitian *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.⁵⁵

⁵⁵ Anindya Fajarini dan Depict Pristine Adi, *Pengembangan Bahan Ajar IPS* (Sleman: Komojoyo Press, 2021).

1. Hasil Analisis

Tahapan ini dimulai dari observasi ke lembaga madrasah ibtidaiyah, yaitu di MI Al-Hidayah Jember untuk mencari informasi yang ada di madrasah tersebut. Beberapa hal yang dianalisis oleh peneliti termasuk profil madrasah, tenaga pendidik, jumlah peserta didik, kegiatan belajar mengajar, kemampuan peserta didik, analisis media pembelajaran, dan analisis materi. Analisis pertama, peneliti berbicara dengan kepala madrasah MI Al-Hidayah Jember dan meminta data.

Menurut analisis wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV MI Al-Hidayah Jember, peneliti menemukan beberapa masalah di lapangan, termasuk penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran baru. Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran biasanya berupa *powerpoint* dan poster, sehingga tidak jauh beda dengan isi di buku paket. Hal ini pasti akan membuat pembelajaran kurang menarik.

Menurut guru kelas IV A, media pembelajaran yang relevan dengan kurikulum merdeka harus menarik dan mudah diakses oleh peserta didik. Selain itu, guru kelas IV B menyatakan bahwa elektronik akan membantu peserta didik belajar dengan lebih mudah. Peneliti terdorong untuk membuat dan membuat majalah digital keragaman budaya berbasis *AR* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV MI Al-Hidayah Jember melalui kegiatan *pretest* dan *posttest* di lampiran 18 dan 19.

2. Hasil Desain

Tujuan dari tahapan ini tidak hanya merumuskan tujuan pembelajaran tetapi juga merancang barang yang akan dikembangkan. Hasil dari desain media edukasi majalah digital didesain melalui beberapa langkah, diantaranya:

1) Merumuskan Kurikulum Pembelajaran

Kelas IV MI Al-Hidayah Jember menggunakan kurikulum bebas. Keputusan Kurikulum Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 033 Tahun 2022 Oleh karena itu, tujuan pembelajaran majalah interaktif keragaman budaya harus sesuai dengan capaian pembelajaran (CP) dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ada di kurikulum merdeka. Peneliti menggunakan elemen pemahaman IPAS (sains dan sosial) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Mereka juga menggunakan soal *pretest* dan *posttest* tentang materi keragaman budaya.


2) Merumuskan Isi Majalah Digital







Majalah digital berisi materi pembelajaran tentang keragaman budaya, seperti Budaya Bangsa, *Nature Culture*: Bambu Angklung, Cendol Dawet, Sejarah Batik, Keragaman Budaya Indonesia, kuis asyiknya mengenal budaya, kuis cari kata, cari kata

balai budaya, Bu Tik dan Selembur Kain, Puding Dodol Coklat
Buatan Nenek, dan Pulau Budaya Nusantara.

3) Menyusun Kerangka atau Bentuk Dasar Media Edukasi Majalah Digital

Untuk memberikan gambaran awal, peneliti membuat kerangka dasar yang mencakup tahap-tahap pembuatan majalah digital. Berikut adalah langkah-langkah kerangka dasar perancangan majalah digital:

Langkah-Langkah	Gambar Sebelum Revisi	Gambar Sesudah Revisi
Desain cover depan media edukasi majalah digital		
Desain petunjuk pengoperasian Augmented Reality		

<p>Desain kuis media edukasi majalah digital</p>		
<p>Desain bibliography media edukasi majalah digital</p>		
<p>Desain cover belakang media edukasi majalah digital</p>		

Tabel 10. Perancangan Majalah Digital

4) Membuat Soal *Pretest-Posttest*

Peneliti membuat soal *pretest* dan *posttest* berupa soal pilihan ganda yang masing-masing berjumlah 10 soal. Soal Pertanyaan soal dan setelah tes disesuaikan dengan capaian pembelajaran elemen pemahaman IPAS (sains dan sosial) tentang keragaman budaya

Indonesia. Gambar berikut menunjukkan bagaimana soal *pretest* dan *posttest* disusun:

SOAL EVALUASI PRE-TEST
Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama :
No. Absen :
Hari / Tanggal :
Kelas / Mapel : 4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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

1. Berikut beberapa ragam budaya Indonesia.
(1) Rumah adat (5) Ngaben
(2) Rumah Joglo (6) Serjata tradisional
(3) Suku bangsa (7) Tari adat
(4) Upacara adat (8) Makanan tradisional

Mamakah ragam budaya Indonesia yang paling tepat tersebut...
a. (1), (2), (5), (7) c. (1), (3), (5), (8)
b. (3), (5), (4), (6) d. (3), (4), (5), (6)

Perhatikan teks narasi di bawah ini untuk menjawab soal nomor 2-4!

SUKU BANGSA DI INDONESIA

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat Bhinneka Tunggal Ika pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.231 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah Suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Nias, suku-suku Papua yang terdiri atas 466 suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.
(Sumber: <http://bebe.kidnesia.com/diunduh> | 1 September 2016)

2. Kalimat yang tidak hanya dijadikan sebagai slogan adalah...
a. Garuda Pancasila c. Lambang negara
b. Badan Pusat Statistik d. Bhinneka Tunggal Ika

3. Suku bangsa terbesar berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 adalah...
a. Suku Jawa c. Suku Baduy
b. Suku Asmat d. Suku Osing

4. Salah satu contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan keberagaman budaya adalah...
a. Hidup makmur c. Hidup rukun antar sesama
b. Hidup bersama d. Hidup tenang

5. Hafiz menyukai rendang, Ida menyukai ketoprak, seneastara Sifa menyukai lumpia. Hal tersebut merupakan contoh keragaman budaya dalam bidang...
a. Suku bangsa c. Makanan tradisional
b. Makanan tradisional d. Perbedaan individu

6. Rendang dinobatkan menjadi makanan tradisional yang menduduki peringkat pertama dalam *World's 50 Most Delicious Foods* (50 makanan terlezat dunia) versi CNN International pada tahun 2011. Rendang berasal dari...
a. Jawa Tengah c. Yogyakarta
b. Papua Pegunungan d. Sumatera Barat

7. Salah satu produk yang diakui sebagai warisan budaya tak benda (*Intangible Cultural Heritage*) oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009 adalah...
a. Angklung c. Batik
b. Kain tenun d. Gamelan

8. Produk unggulan berupa alat musik tradisional Indonesia dari tanah suku Sunda adalah...
a. Tifa c. Gamelan
b. Angklung d. Dhol

9. Indonesia dikenal memiliki banyak kekayaan budaya dari berbagai provinsi, salah satunya adalah pakaian adat Pesa'an Madura yang berasal dari provinsi...
a. Papua c. Jawa Timur
b. Nanggroe Aceh Darussalam d. Bali

10. Baju kuring merupakan pakaian tradisional yang berasal dari provinsi...
a. Jambi c. Riau
b. Gorontalo d. Kepulauan Riau

Gambar 15. Soal *Pretest*

SOAL EVALUASI POST-TEST
Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama :
No. Absen :
Hari / Tanggal :
Kelas / Mapel : 4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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


1. Rumah adat tradisional yang terkenal di provinsi Jawa Timur adalah...
a. Rumah Joglo c. Rumah Balice
b. Rumah Tami d. Rumah Sasadu

2. Bangsa Indonesia hidup dalam berbagai keragaman budaya yang terdiri atas suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya dengan hidup rukun berdampingan. Hal ini dibuktikan oleh semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya...
a. Berbeda-beda tetapi tetap satu c. Berbeda dan berteman
b. Berbeda-beda keragaman d. Bersatu untuk Indonesia

3. Suku Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, dan Naga merupakan gabungan dari suku bangsa...
a. Sunda c. Jawa
b. Batak d. Betawi

4. Indonesia sangat kaya akan beberapa keragaman yang terdiri atas...
a. Suku bangsa c. Beberapa penduduk
b. Beberapa pulau d. Suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya

5. Perhatikan gambar berikut ini!




Gambar tersebut merupakan salah satu contoh makanan tradisional yang berasal dari daerah...
a. Bali c. Kalimantan Utara
b. Sulawesi Tenggara d. DKI Jakarta

6. Produk unggulan Indonesia tidak hanya berupa benda kerajinan atau alat musik, namun juga makanan tradisional. Salah satu makanan tradisional khas provinsi Jawa Tengah adalah...
a. Sate Ulat Sagu c. Lumpia
b. Gula Belacan d. Papeda

7. Alat musik tradisional yang memiliki jenis dan bentuk ukuran berbeda-beda adalah...
a. Angklung c. Fu
b. Sasando d. Gamelan

8. Raitan berlangsung ke festival budaya di lereng kota yang diadakan pekan lalu. Banyak sekali produk yang dijual pada waktu itu, diantaranya berupa kerajinan, minatur alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Raitan ingin membeli salah satu produk minatur alat musik tradisional, yaitu Sasando yang berasal dari...
a. Nusa Tenggara Timur c. Lampung
b. Sulawesi Tenggara d. Bengkulu

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu contoh pakaian adat Betawi yang berasal dari daerah...
a. DKI Jakarta c. Lampung
b. Jawa Barat d. Bengkulu

10. Pisau belati merupakan senjata tradisional yang berasal dari provinsi...
a. Banten c. Papua
b. Sulawesi Tengah d. Sumatera Utara

Gambar 16. Soal *Posttest*

5) Membuat Rubrik Penilaian Soal *Pretest-Posttest*

Penilaian soal *pretest* dan *posttest* menggunakan rubrik aspek pengetahuan yang memuat keterampilan berpikir kritis, berpikir kreatif, bekerjasama, dan komunikatif untuk memfasilitasi

peningkatan hasil belajar peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.

6) Pembuatan Majalah Digital

Media edukasi majalah digital ini didesain dengan menggunakan bahan dasar pembuatan majalah dan berbagai *software*. Pembuatan majalah digital ini dimulai dari mengumpulkan materi, gambar yang menunjukkan keragaman budaya, dan warna yang sesuai yang sesuai dengan isi majalah. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan saat menyusunnya, yaitu:

- a) Capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan majalah digital.
- b) Kejelasan materi pada isi (*content*) majalah digital.
- c) Pemberian latihan soal dan kuis untuk mengetahui keefektifan majalah digital.

3. Hasil Pengembangan

Tahap ini peneliti mengembangkan produk sesuai dengan hasil analisis dan desain. Kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan antara lain:

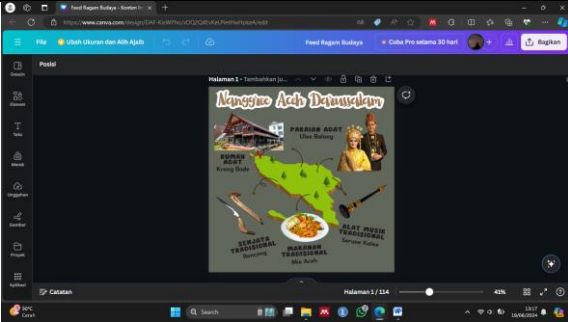
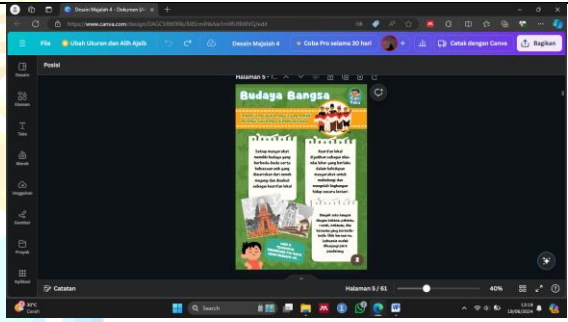
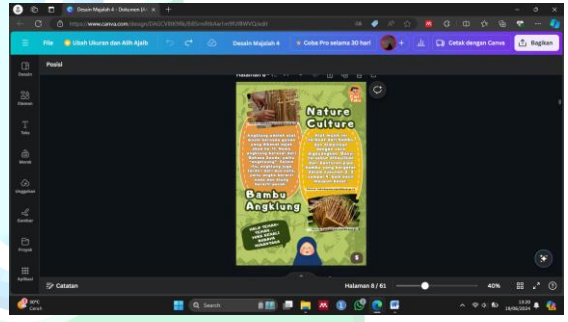
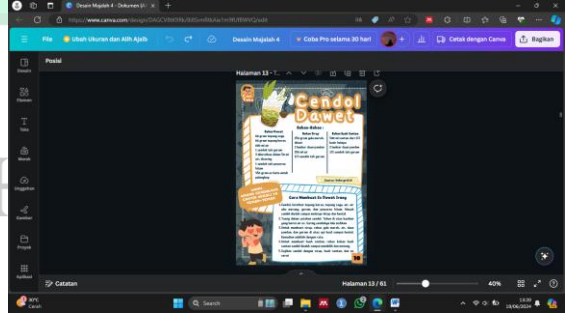
1) Bentuk Produk

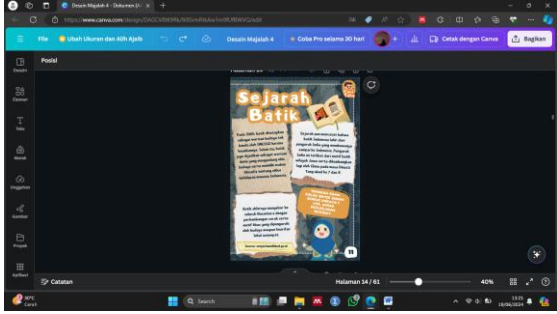
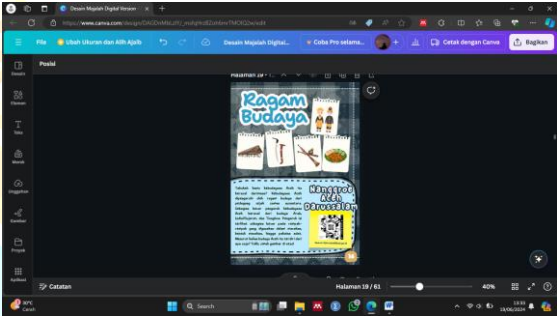
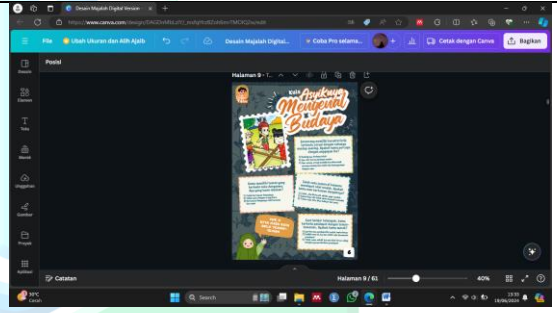
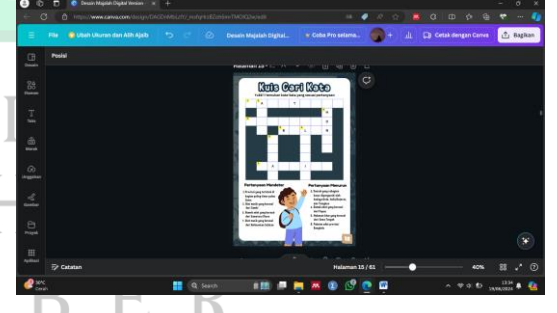
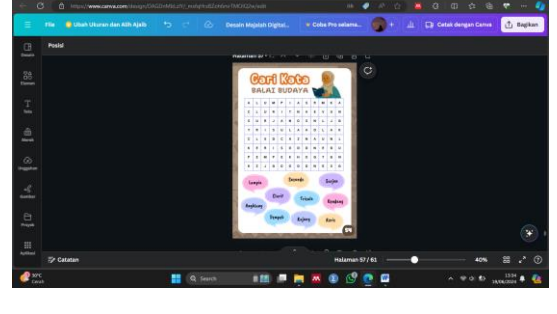
Majalah digital merupakan hasil pengembangan dari majalah Bobo yang terkenal di tahun 2015. Majalah digital ini memiliki bentuk seperti majalah berukuran A4 yang dapat diakses melalui *qr barcode* dan didalamnya terdapat beberapa materi tentang pembelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV. Berikut beberapa hasil revisi majalah digital sesuai dengan saran dan rekomendasi yang telah divalidasi oleh dosen ahli media dan ahli materi, yaitu memuat materi Budaya Bangsa, *Nature Culture: Bambu Angklung, Cendol Dawet, Sejarah Batik, Keragaman Budaya Indonesia, kuis asyiknya mengenal budaya, kuis cari kata, cari kata balai budaya, Bu Tik dan Selempar Kain, Puding Dodol Coklat Buatan Nenek, dan Pulau Budaya Nusantara.*

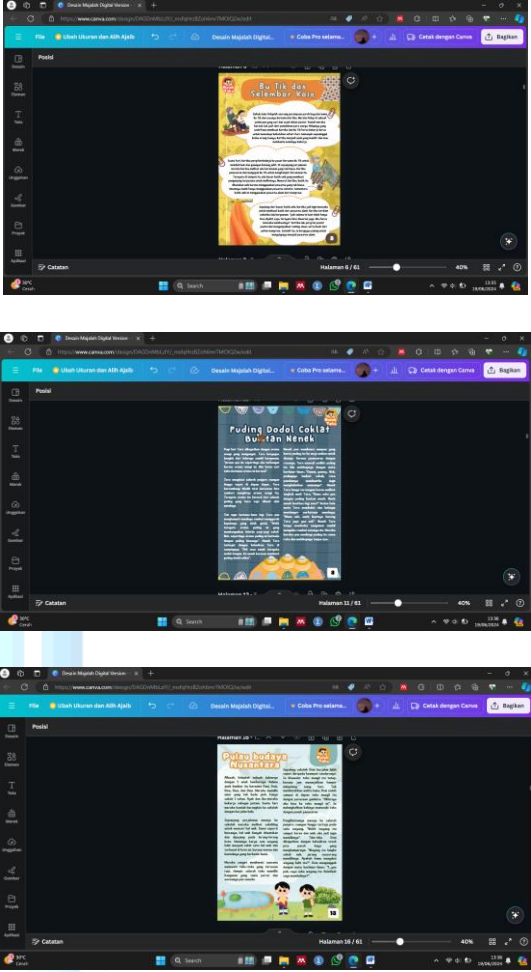
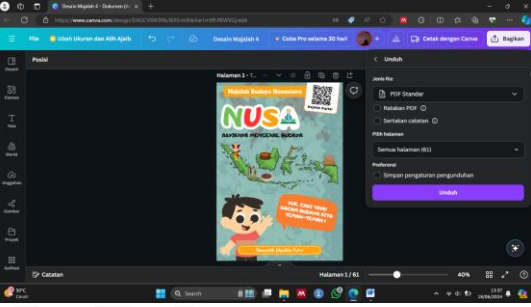
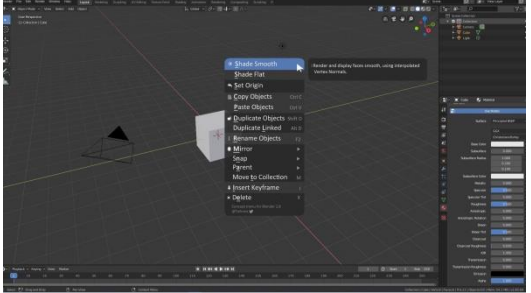
2) Komponen-Komponen Media Edukasi Majalah Digital

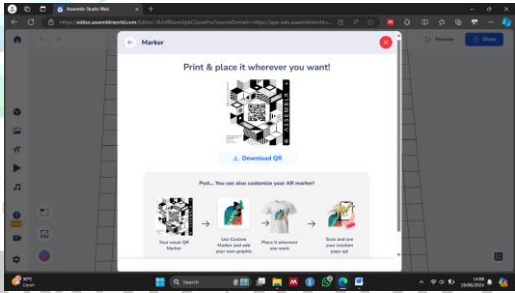
Media edukasi majalah digital dapat digunakan oleh peserta didik tingkat SD/MI. Langkah-langkah pembuatan media edukasi majalah digital sebagaimana berikut:

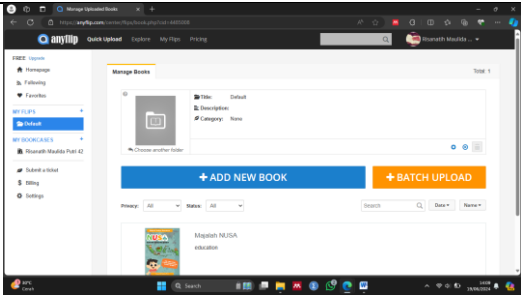
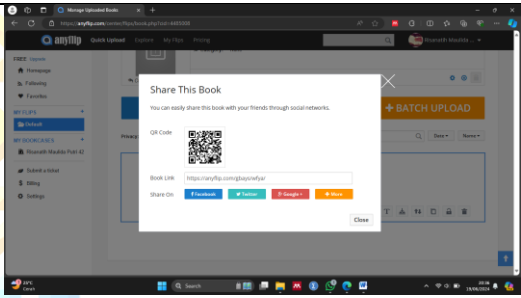
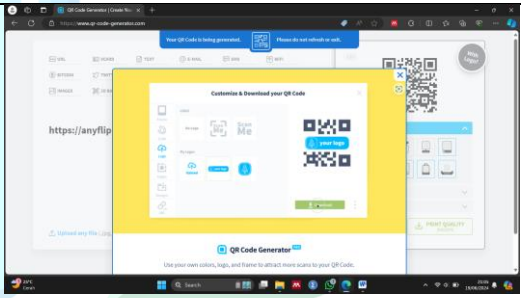
No	Langkah-Langkah	Gambar
1.	Membuat desain menggunakan aplikasi <i>canva</i> berukuran A4	

2.	Membuat animasi pakaian adat, rumah adat, rumah adat, alat musik tradisional, makanan tradisional, dan senjata tradisional	
3.	Membuat materi Budaya Bangsa, <i>Nature Culture</i> : Bambu Angklung, Cendol Dawet, Sejarah Batik, dan Keragaman Budaya Indonesia	  

		 
4.	<p>Membuat kuis asyiknya mengenal budaya, kuis cari kata, dan cari kata balai budaya</p>	  

<p>5.</p>	<p>Membuat cerita Bu Tik dan Selembar Kain, Puding Dodol Coklat Buatan Nenek, dan Pulau Budaya Nusantara</p>	
<p>6.</p>	<p>Mengunduh majalah digital dalam bentuk pdf di aplikasi <i>canva</i></p>	
<p>7.</p>	<p>Download dan buka aplikasi <i>blender</i></p>	

8.	Mengunggah gambar yang akan diubah menjadi animasi 3D dan <i>export</i> dengan format <i>png</i>	
9.	Mengubah animasi 3D menjadi <i>barcode</i> di aplikasi <i>Assemblr Edu</i> lalu <i>download</i>	  
10.	Buka laman <i>web anyflip</i> di <i>google chrome</i> kemudian <i>sign in</i> terlebih dahulu	

11.	Menggunggah pdf majalah digital di menu <i>new book</i>	
12.	Copy link pdf majalah digital yang sudah terunggah di web <i>anyflip</i>	
13.	Mengubah <i>link</i> majalah digital ke bentuk <i>barcode</i> di laman <i>qr barcode</i>	

Tabel 11. Langkah-Langkah Pembuatan Majalah Digital Keragaman Budaya

3) Validasi

Produk penelitian dan pengembangan ini divalidasi oleh tujuh validator, terdiri dari lima dosen dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan dua guru kelas IV A dan IV B dari MI Al-Hidayah Jember. Bapak Dr. Sutomo, M.Pd., dan Bapak Mochammad Zaka Ardiansyah, M.Pd.I, selaku dosen validasi media, Ibu Anindya Fajarini, M.Pd., Ibu Alfisyah Nurhayati, M.Si., dan Bapak Dr. Sarwan, M.Pd, selaku dosen ahli materi. Selanjutnya, Ibu Qurratu'ayun, S.Pd., dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum., selaku guru

ahli materi kelas IV A dan IV B. Proses validasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah majalah digital efektif dalam pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya.

a) Validasi ahli materi 1 dilakukan pada tanggal 28 Februari 2024 untuk mengetahui apakah materi layak di dalam media yang dibuat dan untuk mendapatkan saran dari ahli materi tentang bagaimana materi yang dijabarkan harus lebih baik dari yang sebelumnya. Hasil angket validasi ahli materi 1 sebagai berikut:

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI 1
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanath Maulida Putri
 Tanggal : 28 Februari 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli materi 1 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran			✓		
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat	✓				
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam		✓			
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi		✓			
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi			✓		

7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami	✓			
Aspek Bahasa					
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas	✓			
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat	✓			
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓			
Aspek Penyajian					
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik	✓			
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya		✓		
Aspek Evaluasi					
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓			
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓			

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:
Media sudah benar materi yang sesuai untuk jenjang SD kelas IV Tapi ada perubahan di beberapa hal:
1. Rumusan CP dan TP
2. Materi dalam bentuk 3D → AR perlu dikaji ulang.

Kesimpulan:
Media dapat digunakan dan layak dengan beberapa perbaikan / revisi.

Jember, 29 Februari 2024
Validator Dosen Ahli Materi I
Anindya Fajanni, M.Pd.
NIP. 199003012014032007

Gambar 17. Hasil Validasi Ahli Materi 1

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{56}{75} \times 100\% = 74,67\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Validasi oleh ahli materi 1 memperoleh nilai 56 dengan persentase rata-rata 74,67% dari total yang diharapkan 75. Hal dapat disimpulkan bahwa materi dalam media edukasi majalah digital termasuk kategori A dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak untuk dikembangkan sesuai saran berikut: 1) materi harus disesuaikan dengan rumusan pada CP dan TP; 2) materi dalam bentuk 3D (AR) perlu dikaji ulang.

b) Validasi oleh ahli materi 2 dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi di dalam media yang dikembangkan serta mendapatkan tambahan saran dan komentar. Validasi ahli materi dan bahasa 2 dilakukan pada tanggal 13 Maret 2024. Adapun hasil angket validasi dari ahli materi 2 sebagai berikut:

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI 2
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
Peneliti : Risanath Maulida Putri
Tanggal : 13 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

- Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli materi 2 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
- Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran			✓		
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat	✓				
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam		✓			
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi		✓			
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi			✓		
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya	✓				

dipertegas lagi; 2) perpaduan warna pada konten; 3) tambahkan *credits*/daftar pustaka.

- c) Validasi oleh ahli materi 3 dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan materi di dalam media yang dikembangkan serta mendapatkan tambahan saran maupun komentar mengenai modul ajar, soal *pretest*, dan *posttest*. Validasi ahli materi dan bahasa 3 dilakukan pada tanggal 22 April 2024. Adapun hasil angket validasi dari ahli materi dan bahasa 3 sebagai berikut:

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi *content* yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik	
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kriteria dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang diamati	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
2	Kejelasan tujuan pembelajaran (TP)				✓		
3	Kejelasan modul ajar dalam persiapan pembelajaran					✓	
4	Kejelasan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP)				✓		
5	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)					✓	
6	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian				✓		
7	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓		
8	Pemberian latihan soal sesuai dengan indikator berpikir kritis				✓		
9	Soal cerita yang diberikan menggunakan Bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami, dan menggunakan Bahasa yang dikenal siswa				✓		
10	Soal yang diberikan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa					✓	

TPACK (*Technological, Pedagogical, and Content Knowledges*).

- d) Validasi oleh ahli media 1 dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media edukasi majalah digital. Validasi ahli media 1 dilakukan pada tanggal 1 Maret 2024. Adapun hasil angket validasi dari ahli media 1 sebagai berikut:

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA 1
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
Peneliti : Risnath Maulida Putri
Tanggal : 1 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

- Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli media 1 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
- Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
- Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
- Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Tampilan Media						
1.	Tampilan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	✓				
2.	Tata letak komponen pada majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat	✓				
3.	Isi materi yang disajikan sudah benar dan jelas			✓		
4.	Pemilihan warna tampilan pada media edukasi majalah interaktif sudah sesuai dengan tema materi	✓				
5.	Ukuran <i>font</i> (huruf) pada media edukasi majalah interaktif sudah tepat	✓				
6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat	✓				

	dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda aslinya				
7.	Ukuran objek 3D yang ditampilkan sudah tepat dan sesuai	✓			
8.	Desain gambar <i>marker</i> sudah jelas dan dapat memvisualkan wujud benda aslinya	✓			
9.	Teks di dalam media edukasi majalah interaktif keragaman budaya mudah terbaca	✓			
10.	Tampilan penataan <i>layout</i> media edukasi majalah interaktif keragaman budaya jelas, rapi, dan bertinggi dengan baik	✓			
11.	Petunjuk/panduan penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami	✓			
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
12.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat digunakan dengan mudah dan lancar tanpa adanya <i>lag</i> , <i>hang</i> , atau <i>crash</i>	✓			
13.	Kecepatan kamera saat memindai/ <i>men-scan marker</i> untuk menampilkan objek 3D tidak memakan waktu lama		✓		
14.	Tidak terjadi kendala saat pengoperasian media edukasi majalah interaktif keragaman budaya		✓		
Aspek Kebermanfaatan					
15.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV		✓		
16.	Penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik		✓		
17.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap pengamatan keragaman budaya Indonesia beserta macam-macamnya		✓		
18.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu dan memudahkan guru dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik dengan cara yang baru		✓	Q	

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:

Layar di jember bukan jember

Kesimpulan:

Da.

Jember, 1 Maret 2024
Validator Dosen Ahli Media 1

M. Nuh. Rahman, M.Pd
NIP. 1971118101888021005

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 20. Hasil Validasi Ahli Media 1

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{80}{90} \times 100\% = 88,89\%$$

Validasi ahli media 1 memperoleh nilai 80 dengan persentase 88,89% dari total yang diharapkan 85. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media edukasi majalah digital termasuk kategori A dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak untuk digunakan sesuai saran, yaitu harus melakukan proses revisi atau perbaikan.

- e) Validasi ahli media 2 dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan dan pengoperasian media edukasi majalah digital. Validasi ahli media 2 dilakukan pada tanggal 8 Maret 2024.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA 2
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Juhul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanath Maulida Putri
 Tanggal : 8 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli media 2 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melengkapi pulvis kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Tampilan Media						
1.	Tampilan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV.	✓				
2.	Tata letak komponen pada majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat.	✓				
3.	Isi materi yang disajikan sudah benar dan jelas.	✓				
4.	Penulisan warna tampilan pada media edukasi majalah interaktif sudah sesuai dengan tema materi.	✓				
5.	Ukuran <i>font</i> (huruf) pada media edukasi majalah interaktif sudah tepat.	✓				

6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda aslinya.	✓				
7.	Ukuran objek 3D yang ditampilkan sudah tepat dan sesuai.	✓				
8.	Desain gambar <i>marker</i> sudah jelas dan dapat memvisualisasikan wujud benda aslinya.	✓				
9.	Teks di dalam media edukasi majalah interaktif keragaman budaya mudah terbaca.	✓				
10.	Tampilan penataan <i>layout</i> media edukasi majalah interaktif keragaman budaya jelas, rapi, dan berlatar dengan baik.	✓				
11.	Petunjuk/panduan penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami.	✓				
Aspek Kelayakan Perangkat Lunak						
12.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat digunakan dengan mudah dan lancar tanpa adanya <i>lag</i> , <i>hang</i> , atau <i>crash</i> .		✓			
13.	Kecepatan kamera saat meminda/men- <i>scan marker</i> untuk menampilkan objek 3D tidak memakan waktu lama.		✓			
14.	Tidak terjadi kendala saat pengoperasian media edukasi majalah interaktif keragaman budaya.		✓			
Aspek Kebermanfaatan						
15.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV.	✓				
16.	Penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik.	✓				
17.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap pengenalan keragaman budaya Indonesia beserta macam-macamnya.	✓				
18.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu dan memotivasi guru dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik dengan cara yang baru.	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrius Eka Laila (2021)



Gambar 21. Hasil Validasi Ahli Media 2

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{83}{90} \times 100\% = 92,2\%$$

Validasi ahli media 2 memperoleh nilai 83 dengan persentase 92,2% dari total yang diharapkan 85. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media edukasi majalah digital termasuk kategori A dengan kualifikasi layak untuk digunakan sesuai saran, yaitu sebaiknya *qr code* dipastikan mudah untuk *discan*.

- f) Validasi guru ahli materi kelas IV A dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media edukasi

majalah digital dalam kegiatan pembelajaran tentang keragaman budaya. Validasi guru ahli materi kelas IV A dilakukan pada tanggal 13 Mei 2024.

LEMBAR PENILAIAN GURU AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
Peneliti : Risanath Maulida Putri
Tanggal : 13 Mei 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku guru ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.


B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran		✓			
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓			
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat		✓			
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam		✓			
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi		✓			
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi		✓			
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami		✓			
Aspek Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik		✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas		✓			
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat		✓			
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓			
Aspek Penyajian						
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik		✓			
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya		✓			
Aspek Evaluasi						
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi		✓			
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik		✓			

Sumber: Didiqnas dari Lembar Instrumen Penilaian Meyrna Eka Lala (2021)

Komentar dan Saran:
• Pada majalah interaktif keragaman budaya, masih terdapat tulisan yang typo sehingga perlu direvisi.

Kesimpulan:
Majalah interaktif keragaman budaya disajikan dengan menarik disertai animasi yang sesuai dengan materi sehingga cocok diterapkan di kelas.

Jember, 14 Mei 2024
Validator Guru Ahli Materi

Qurrotulayun, S.Pd.
NIP. -

Gambar 22. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV A

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{66}{75} \times 100\% = 88\%$$

Validasi guru ahli materi kelas IV A memperoleh nilai 88 dengan persentase 88% dari total yang diharapkan 75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi dalam media edukasi majalah digital termasuk kategori A dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak untuk dikembangkan sesuai saran, yaitu majalah digital keragaman budaya masih ada tulisan yang *typo* sehingga perlu direvisi.

- g) Validasi guru ahli materi kelas IV B dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dan kevalidan media edukasi majalah digital dalam kegiatan pembelajaran tentang keragaman budaya. Validasi guru ahli materi kelas IV B dilakukan pada tanggal 13 Mei 2024.

LEMBAR PENILAIAN GURU AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Juhul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Penulis : Rianahati Maulidi Putri
 Tanggal : 15 Mei 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku guru ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis Augmented Reality.
2. Berilah tanda ceklist (✓) pada kolom yang telah disediakan, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Tetapi dapat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon meringkasi pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif Augmented Reality ini.
5. Atas keterediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Keterampilan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan pembelajaran	✓				
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat	✓				
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam	✓				
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi	✓				
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami	✓				


Aspek Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓				
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas	✓				
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat	✓				
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓				
Aspek Penyajian						
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik	✓				
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya	✓				
Aspek Evaluasi						
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓				
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Eka Lulu (2021)

Komentar dan Saran:
 Perlu adanya tulisan yang ada di majalah interaktif keragaman budaya yang ada yang lebih menarik dan sesuai (PBB).

Kesimpulan:
 Pengembangan interaktif keragaman budaya sangat cocok di lingkungan sekolah pembelajaran IPAS di kelas IV.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER

Jember, 15 Mei 2024
 Validator Guru Ahli Materi

 Siti Nurafidah, S.Hum
 NIP. -

Gambar 23. Hasil Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV B

Rumus:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{72}{75} \times 100\% = 96\%$$

Validasi guru ahli materi kelas IV B memperoleh nilai 96 dengan persentase 96% dari total yang diharapkan 75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi dalam media edukasi majalah digital termasuk kategori A dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak untuk dikembangkan sesuai saran, yaitu diusahakan tulisan yang ada di majalah digital keragaman budaya tidak ada yang *typo* dan sesuai KBBI.

4. Hasil Implementasi

Tahapan ini peneliti melakukan uji coba produk pengembangan majalah digital. Produk yang sudah dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji coba atau dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan dilakukan di lembaga MI Al-Hidayah Jember pada peserta didik kelas IV A dan IV B dalam pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Implementasi dilaksanakan pada tanggal 22 April sampai 15 Mei 2024 yang dilakukan pada kelas IV A dan IV B dengan 5 kali pertemuan. Pertemuan pertama peneliti melakukan pendalaman materi di kelas IV B, pertemuan kedua peneliti melakukan uji coba produk di kelas IV B, pertemuan ketiga peneliti melakukan pengenalan materi keragaman budaya dan membagikan soal *pretest* di kelas IV A, pertemuan keempat peneliti melakukan penyebaran soal *posttest* di kelas IV B, pertemuan kelima peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada guru kelas IV B, pertemuan keenam peneliti melakukan penyebaran angket kepada peserta

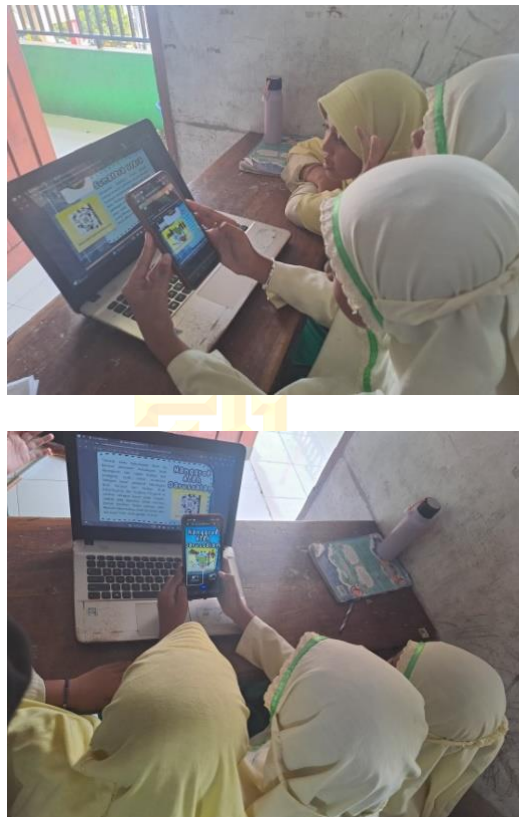
didik serta guru kelas IV A dan IV B untuk mengetahui hasil keefektifan maupun kevalidan produk. Adapun bukti dokumentasi dari kegiatan implementasi sebagaimana berikut:



Gambar 24. Penyampaian Materi Kelas IV B

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan penyampaian materi keragaman budaya oleh peneliti di kelas IV B MI AL-Hidayah Jember. Kegiatan tersebut dilakukan sesuai alokasi waktu dari modul ajar yang telah dibuat oleh peneliti, yaitu selama 5 kali pertemuan selama 2 x 35 menit. Kegiatan selanjutnya, peneliti melakukan uji coba produk di kelas IV B sebagaimana berikut:





Gambar 25. Kegiatan Uji Coba Produk Kelas IV B

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan uji coba produk majalah digital pada pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya di kelas IV B.

Proses uji coba diawali dengan pengenalan media terlebih dahulu, seperti cara pengoperasian *Augmented Reality* dan aturan mengerjakan kuis.

Setelah proses uji coba selesai, peneliti melakukan kegiatan pengenalan materi keragaman budaya dan membagikan soal *pretest* di kelas IV A pada gambar berikut:



Gambar 26. Pengenalan Materi dan Membagikan Soal *Pretest* Kelas IV A

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan pengenalan materi keragaman budaya di kelas IV A. Kemudian, peneliti membagikan soal *pretest* yang bertujuan untuk mengukur hasil kemampuan masing-masing peserta didik kelas IV A tanpa adanya uji coba produk majalah digital. Pertemuan selanjutnya, peneliti membagikan soal *posttest* kepada peserta didik kelas IV B.



Gambar 27. Kegiatan Membagikan Soal *Posttest* Kelas IV B

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan peneliti dalam membagikan soal *posttest* di kelas IV B. Tujuannya, untuk mengetahui peningkatan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B dengan adanya majalah digital yang sudah diterapkan dalam kegiatan uji coba produk. Setelah itu, peneliti membagikan angket responden kepada masing-masing peserta didik kelas IV B sebagaimana gambar 23:



Gambar 28. Kegiatan Membagikan Angket Kelas IV B

Gambar tersebut menunjukkan kegiatan penyebaran angket di kelas IV B. Hal ini dapat membantu dan memudahkan peneliti untuk mengukur kepraktisan media edukasi majalah digital dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV B. Adanya majalah digital diharapkan dapat meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik kelas IV B dalam pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, peneliti dapat memperoleh hasil data keefektifan dan kevalidan majalah digital melalui angket responden peserta didik. Pengujian produk pengembangan dilakukan untuk mengukur keterampilan abad 21 peserta didik dengan menggunakan uji normalitas. Data hasil *pretest* yang diperoleh peneliti dalam kegiatan pengenalan materi tanpa uji coba produk di kelas IV A (kelas kontrol) rata-rata sebesar 49,68. Sementara data hasil *posttest* yang diperoleh peneliti dalam kegiatan pendalaman materi dan uji coba produk di kelas IV B (kelas eksperimen) rata-rata sebesar 89,25. Berikut hasil *pretest* dan *posttest* yang dilakukan peneliti di kelas IV A dan IV B.

No	Responden	Skor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	ARS	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	50
2.	ANR	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	40
3.	AA	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	40
4.	AS	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	60
5.	AHRE	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	60
6.	AK	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	70
7.	AHR	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	50
8.	AWP	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	60
9.	AYMR	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	30
10.	ACR	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	60
11.	ANSU	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	30
12.	ANFR	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	60
13.	ANQA	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	60
14.	BS	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	40
15.	CWR	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	40
16.	CSGL	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	80
17.	DTAZ	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	60
18.	FAI	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	50
19.	FGF	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	40
20.	FNA	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	50
21.	FH	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	40
22.	GAA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	70
23.	GIAA	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	50
24.	HZH	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	30
25.	KBM	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	20
26.	MDAF	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	50
27.	MHA	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	60
28.	MHAT	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	50
29.	RHA	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	50
30.	SNA	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	40
31.	ZMWA	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	60
32.	SAM	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	40
Total Keseluruhan											1590	
Rata-Rata											49,68	

Tabel 12. Hasil *Pretest* Peserta Didik Kelas IV A

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti, maka nilai rata-rata yang diperoleh dari 32 peserta didik kelas IV A (kelas kontrol) sebesar 49,68. Hasil *pretest* tersebut diperoleh melalui latihan soal

pilihan ganda. Bentuk soal pilihan ganda terdiri dari nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 dengan masing-masing skor 1, jika jawabannya salah maka mendapat skor 0. Sementara, untuk hasil *posttest* diperoleh dari latihan soal pilihan ganda di kelas IV B (kelas eksperimen). Adapun hasil *posttest* yaitu sebagaimana berikut:

No	Responden	Skor										Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1.	AIR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
2.	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
3.	HEF	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
4.	JNNJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	90
5.	KTK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
6.	KS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
7.	M	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	70
8.	MAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
9.	MR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	90
10.	MFH	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
11.	MHB	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	80
12.	MIA	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	80
13.	MMF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
14.	MRD	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
15.	MRDC	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
16.	MSA	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	80
17.	NH	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
18.	NVAZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
19.	NLRD	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	70
20.	RZAP	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	80
21.	RHA	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	80
22.	RMP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
23.	S'A	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
24.	SA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	90
25.	SAR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	80
26.	TSAZ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
27.	TAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	100
Total Keseluruhan												2410
Rata-Rata												89,25

Tabel 13. Hasil *Posttest* Peserta Didik Kelas IV B

Berdasarkan hasil *posttest* tersebut, maka nilai rata-rata yang diperoleh dari 27 peserta didik kelas IV B (kelas eksperimen) sebesar 80 dan 90. Hasil *posttest* tersebut diperoleh melalui latihan soal pilihan ganda. Bentuk soal pilihan ganda terdiri dari nomor 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, dan 10 dengan masing-masing skor 1, jika terdapat jawaban yang salah maka mendapat skor 0.

5. Hasil Evaluasi

Evaluasi menjadi tahapan akhir dari metode penelitian *R&D* dengan model *ADDIE*. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan serta pencapaian yang peneliti lakukan selama di lembaga. Pengembangan media edukasi majalah digital dalam pembelajaran IPAS hanya berfokus pada materi keragaman budaya kelas di kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember. Berdasarkan data-data yang diperoleh oleh peneliti bahwa media edukasi majalah digital layak dan juga dapat meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik.

C. Analisis Data

1. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan media dibuktikan dengan adanya data hasil validasi dari para ahli materi, ahli media, dan guru ahli materi. Para ahli tersebut terdiri dari Ibu Anindya Fajarini, M.Pd, Ibu Alfisyah, Bapak Dr. Sarwan, M.Pd, Bapak Dr. Sutomo, M.Pd, Bapak Mochammad Zaka

Ardiansyah, M.Pd selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta Ibu Qurratua'yun, S.Pd selaku guru kelas IV A dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Hum selaku guru kelas IV B MI Al-Hidayah Jember.

Adapun hasil validasi yang diperoleh dari 7 validator yang disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

No	Validator	Persentase	Kualifikasi	Ekuivalen
1.	Ahli Materi 1	74,67%	Valid	Layak
2.	Ahli Materi 2	74,67%	Valid	Layak
3.	Ahli Materi 3	85,45%	Valid	Layak
4.	Ahli Media 1	88,89%	Valid	Layak
5.	Ahli Media 2	92,2%	Valid	Layak
6.	Guru Ahli Materi Kelas IV A	88%	Valid	Layak
7.	Guru Ahli Materi Kelas IV B	96%	Valid	Layak
Nilai Rata-Rata Presentase		85,69%	Valid	Layak

Tabel 14. Tabel Hasil Validasi Majalah Digital

Berdasarkan hasil analisis dari 7 validator tersebut diperoleh persentase dengan nilai rata-rata 85,69%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media edukasi majalah interaktif telah memenuhi kategori valid dengan ekuivalen layak untuk digunakan karena telah merevisi hasil yang diperoleh dari komentar dan saran perbaikan dari para validator.

Analisis dan saran kritikan terhadap kevalidan media edukasi majalah interaktif dijadikan sebagai acuan untuk merevisi media agar lebih layak digunakan. Adapun hasil wawancara peneliti dengan guru ahli materi, yaitu Ibu Qurratua'yun, S.Pd dan Ibu Siti Nurfadilah, S.Pd selaku wali kelas IV A dan IV B menyatakan bahwasanya: 1) medianya sangat menarik dan animasi sesuai dengan materi keragaman budaya kelas IV, apalagi tampilan majalahnya yang sangat lucu dan warnanya

bervariasi; 2) medianya juga sudah menyediakan beberapa materi tentang keragaman budaya; 3) majalah ini juga menyediakan kuis yang berisi tentang keragaman budaya; 4) majalah ini sangat membantu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk meningkatkan keterampilan abad 21.

2. Analisis Data Respon Peserta Didik

Analisis data respon peserta didik dibuktikan dengan adanya data hasil angket responden dari peserta didik kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember. Adapun hasil angket responden yang diperoleh dari kelas IV A (kelas kontrol) dengan jumlah 32 peserta didik dan kelas IV B (kelas eksperimen) dengan jumlah 27 peserta didik disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

No	Responden Kelas IV A (Kelas Kontrol)	Persentase	Kriteria
1.	ARS	92,85%	Sangat Menarik
2.	ANR	91,42%	Sangat Menarik
3.	AA	98,57%	Sangat Menarik
4.	AS	92,85%	Sangat Menarik
5.	AHRE	75,71%	Menarik
6.	AK	90%	Sangat Menarik
7.	AHR	80%	Menarik
8.	AWP	91,42%	Sangat Menarik
9.	AYMR	90%	Sangat Menarik
10.	ACR	85,71%	Menarik
11.	ANSU	87,14%	Sangat Menarik
12.	ANFR	84,28%	Menarik
13.	ANQA	85,71%	Menarik
14.	BS	94,28%	Sangat Menarik
15.	CWR	88,57%	Sangat Menarik
16.	CSGL	100%	Sangat Menarik
17.	DTAZ	88,57%	Sangat Menarik

18.	FAI	82,85%	Menarik
19.	FGF	85,71%	Menarik
20.	FNA	95,71%	Sangat Menarik
21.	FH	98,57%	Sangat Menarik
22.	GAA	91,42%	Sangat Menarik
23.	GIAA	97,14%	Sangat Menarik
24.	HZH	95,71%	Sangat Menarik
25.	KBM	98,57%	Sangat Menarik
26.	MDAF	90%	Sangat Menarik
27.	MHA	97,14%	Sangat Menarik
28.	MHAT	98,57%	Sangat Menarik
29.	RHA	80%	Menarik
30.	SNA	94,28%	Sangat Menarik
31.	ZMWA	85,71%	Menarik
32.	SAM	74,28%	Cukup Menarik
Rata-Rata		90,09%	Sangat Menarik

Tabel 15. Hasil Data Responden Kelas IV A (Kelas Kontrol)

Berdasarkan hasil analisis dari peserta didik kelas IV A (kelas kontrol) tersebut, diperoleh persentase dengan nilai rata-rata 90,09%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media edukasi majalah interaktif sangat menarik dan cocok untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV A. Selain itu, peneliti juga melakukan kegiatan pengumpulan data di kelas IV B sebagaimana berikut:

No	Responden Kelas IV B (Kelas Eksperimen)	Persentase	Kriteria
1.	AIR	100%	Sangat Menarik
2.	FR	100%	Sangat Menarik
3.	HEF	100%	Sangat Menarik
4.	JNNJ	98,57%	Sangat Menarik
5.	KTK	90%	Sangat Menarik
6.	KS	100%	Sangat Menarik
7.	M	85,71%	Sangat Menarik
8.	MAL	90%	Sangat Menarik
9.	MR	100%	Sangat Menarik
10.	MFH	100%	Sangat Menarik
11.	MHB	87,14%	Sangat Menarik
12.	MIA	87,14%	Sangat Menarik
13.	MMF	100%	Sangat Menarik

14.	MRD	91,42%	Sangat Menarik
15.	MRDC	98,57%	Sangat Menarik
16.	MSA	95,71%	Sangat Menarik
17.	NH	98,57%	Sangat Menarik
18.	NVAZ	100%	Sangat Menarik
19.	NLRD	94,28%	Sangat Menarik
20.	RZAP	95,71%	Sangat Menarik
21.	RHA	100%	Sangat Menarik
22.	RMP	100%	Sangat Menarik
23.	S'A	100%	Sangat Menarik
24.	SA	90%	Sangat Menarik
25.	SAR	85,71%	Sangat Menarik
26.	TSAZ	100%	Sangat Menarik
27.	TAA	91,42%	Sangat Menarik
Rata-Rata		96%	Sangat Menarik

Tabel 16. Hasil Data Responden Kelas IV B (Kelas Eksperimen)

Berdasarkan hasil analisis dari peserta didik kelas IV B (kelas eksperimen) tersebut diperoleh persentase dengan nilai rata-rata 96%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media edukasi majalah digital sangat menarik dan tidak membosankan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya. Adanya media edukasi majalah digital juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan abad 21, yaitu berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi.

3. Analisis Keefektifan

Hasil keefektifan media edukasi majalah digital diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* saat kegiatan pengenalan materi tanpa uji coba produk di kelas IV A (kelas kontrol) serta pendalaman materi dengan uji coba produk di kelas IV B (kelas eksperimen). Adapun penyajian data

pretest dan *posttest* yang diperoleh dari hasil lapangan pada peserta didik kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember disajikan dalam tabel berikut:

No	Responden	<i>Pretest</i>
1.	ARS	50
2.	ANR	40
3.	AA	40
4.	AS	60
5.	AHRE	60
6.	AK	70
7.	AHR	50
8.	AWP	60
9.	AYMR	30
10.	ACR	60
11.	ANSU	30
12.	ANFR	60
13.	ANQA	60
14.	BS	40
15.	CWR	40
16.	CSGL	80
17.	DTAZ	60
18.	FAI	50
19.	FGF	40
20.	FNA	50
21.	FH	40
22.	GAA	70
23.	GIAA	50
24.	HZH	30
25.	KBM	20
26.	MDAF	50
27.	MHA	60
28.	MHAT	50
29.	RHA	50
30.	SNA	40
31.	ZMWA	60
32.	SAM	40
Rata-Rata		49,68

Tabel 17. Hasil Penilaian *Pretest* Kelas IV A (Kelas Kontrol)

Setelah peneliti melakukan kegiatan *pretest* di kelas IV A (kelas kontrol), maka diperoleh hasil rata-rata *pretest* tersebut sebesar 49,68. Hal tersebut membuktikan bahwa peserta didik kelas IV A (kelas kontrol) perlu adanya pendalaman materi dan implementasi penggunaan media edukasi majalah digital. Selanjutnya, peneliti juga mengumpulkan hasil *posttest* yang sudah dilakukan pada kelas IV B (kelas eksperimen) sebagaimana pada tabel berikut:

No	Responden	Posttest
1.	AIR	100
2.	FR	100
3.	HEF	90
4.	JNNJ	90
5.	KTK	100
6.	KS	90
7.	M	70
8.	MAL	100
9.	MR	90
10.	MFH	80
11.	MHB	80
12.	MIA	80
13.	MMF	100
14.	MRD	100
15.	MRDC	90
16.	MSA	80
17.	NH	90
18.	NVAZ	100
19.	NLRD	70
20.	RZAP	80
21.	RHA	80
22.	RMP	90
23.	S'A	90
24.	SA	90
25.	SAR	80
26.	TSAZ	100
27.	TAA	100
Rata-Rata		89,25

Tabel 18. Hasil Penilaian *Posttest* Kelas IV B (Kelas Eksperimen)

Hasil rata-rata *pretest* dari kelas IV B (kelas eksperimen), yaitu sebesar 89,25. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan pendalaman materi dan implementasi media edukasi majalah digital mempengaruhi keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Kemudian hasil yang telah diperoleh dari *pretest* dan *posttest* disajikan ke dalam bentuk statistik deskriptif sebagaimana berikut:

	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-Rata	49,68	89,25
Nilai Maksimal	80	100
Nilai Minimal	20	70

Tabel 19. Hasil Nilai *Pretest* dan *Posttest*

Tabel tersebut menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* pada kelas IV A (kelas kontrol), yaitu sebesar 49,68. Sementara rata-rata nilai *posttest* pada kelas IV B (kelas eksperimen), yaitu sebesar 89,25. Hasil tersebut dapat diasumsikan bahwa adanya perbedaan rata-rata nilai di kelas IV A tanpa uji coba produk dengan kelas IV B yang telah dilakukan uji coba produk. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media edukasi majalah digital dapat meningkatkan keterampilan abad 21 peserta didik kelas IV B dalam pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya.

Setelah melakukan proses keefektifan produk, peneliti melakukan uji normalitas untuk menguji normalitas terhadap dua kelas yang diteliti. Pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS.29 *for Windows uji*

Kolmogorov Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05. Berikut hasil uji normalitas menggunakan SPSS.29 for Windows:

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual	
N		27	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	9.48096932	
Most Extreme Differences	Absolute	.182	
	Positive	.109	
	Negative	-.182	
Test Statistic		.182	
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c		.022	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^d	Sig.	.021	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.017
		Upper Bound	.024

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 957002199.

Gambar 29. Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* nilai signifikansi pada kolom signifikansi data nilai *pretest* untuk kelas IV A (kelas kontrol), yaitu sebesar 0,022. Sedangkan data nilai *posttest* untuk kelas IV B (kelas eksperimen), yaitu sebesar 0,022. Karena hasil nilai signifikansi kedua kelas tersebut lebih dari 0,05 maka dapat dikatakan kelas IV A (kelas kontrol) dan kelas IV B (kelas eksperimen) berdistribusi normal.

Setelah diketahui hasil uji normalitas, peneliti melakukan uji homogenitas. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui varian (keberagaman) dari data dua kelompok yang bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Sebelum melakukan uji asumsi analisis data awal, peneliti merumuskan hipotesis sebagai berikut:

$H_0: \sigma_1 = \sigma_2$ (data kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang sama/homogen)

$H_1: \sigma_1 \neq \sigma_2$ (data kelas kontrol dan eksperimen mempunyai varian yang berbeda/tidak homogen)

Adapun hasil uji homogenitas dalam penelitian ini jika probabilitas $> 0,05$, maka H_0 diterima. Tetapi jika probabilitas $< 0,05$, maka H_0 ditolak sebagaimana pada gambar berikut:

Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	2.197	1	57	.144
	Based on Median	2.336	1	57	.132
	Based on Median and with adjusted df	2.336	1	52.171	.132
	Based on trimmed mean	2.417	1	57	.126

Gambar 30. Hasil Uji Homogenitas

Hasil uji homogenitas diketahui bahwa signifikansi *Based on Mean* kelas kontrol dan kelas eksperimen sebesar $0,144 > 0,05$ yang artinya mempunyai varian sama/homogen. Setelah melakukan uji homogenitas, peneliti melakukan tingkat signifikansi dengan taraf nyata 5% atau $\alpha = 0,05$. Untuk dapat melakukan perhitungan uji-t, maka harus menghitung nilai yang berasal dari t-tabel dan t-hitung. Adapun variabel dalam penelitian ini, yaitu: 1) pengembangan media edukasi majalah digital berbasis *Augmented Reality*; dan 2) peningkatan keterampilan abad 21. Berikut cara menentukan nilai t-tabel untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen.

α untuk Uji Satu Pihak (<i>one tail test</i>)						
dk	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005
	α untuk Uji Dua Pihak (<i>two tail test</i>)					
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	1,980	2,358	2,617
∞	0,674	1,282	1,645	1,960	2,326	2,576

Gambar 31. Signifikasi T-tabel

Penyelesaian Ttabel kelas IV A (kelas kontrol):

$$DF = N - K$$

$$DF = 32 - 2$$

$$DF = 30$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai taraf signifikasi dari kelas IV A (kelas kontrol) berada di kolom df 30 dengan baris signifikasi 0,05. Jadi, hasil dari t-tabel pada kelas IV A (kelas kontrol), yaitu sebesar 1,697. Setelah mengetahui taraf signifikasi kelas kontrol, peneliti juga

menentukan hasil signifikansi kelas IV B (kelas eksperimen) sebagaimana berikut:

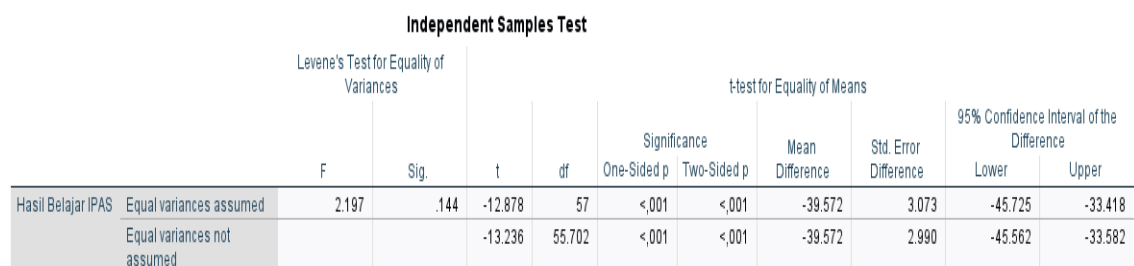
Penyelesaian Ttabel kelas IV B (kelas eksperimen):

$$DF = N - K$$

$$DF = 27 - 2$$

$$DF = 25$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai taraf signifikansi yang diperoleh dari kelas IV B (kelas eksperimen) berada di kolom df 25 dengan baris signifikansi 0,05. Jadi, hasil dari t-tabel pada kelas IV B (kelas eksperimen), yaitu sebesar 1,708. Adapun hasil uji statistik dari t-tabel, yaitu:



		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
		F	Sig.	t	df	Significance		Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						One-Sided p	Two-Sided p			Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	2.197	.144	-12.878	57	<.001	<.001	-39.572	3.073	-45.725	-33.418
	Equal variances not assumed			-13.236	55.702	<.001	<.001	-39.572	2.990	-45.562	-33.582

Gambar 32. Hasil Uji Statistik T-tabel

Sementara untuk perumusan hipotesis komparatifnya, yaitu sebagaimana berikut:

$$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$$

$$H_1: \mu_1 = \mu_2$$

Keterangan:

H_0 = tidak terdapat pengaruh serta perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol) tanpa uji coba produk dengan kelas IV B (kelas eksperimen) yang telah melakukan uji coba produk media edukasi majalah digital

H_1 = terdapat pengaruh serta perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol) tanpa uji coba produk dengan kelas IV B (kelas eksperimen) yang telah melakukan uji coba produk media edukasi majalah digital

μ_1 = rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol

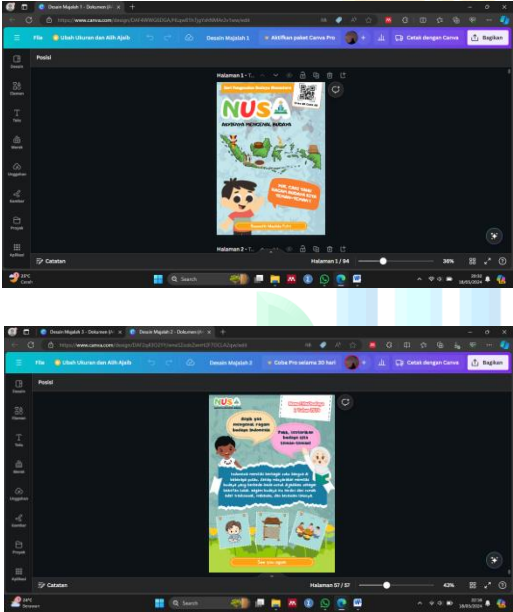

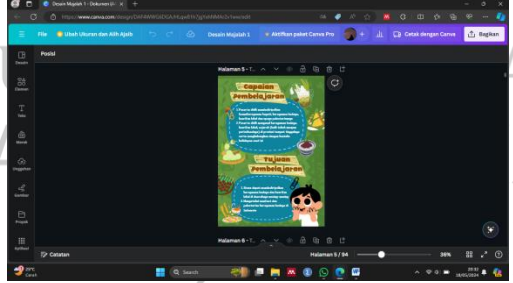

μ_2 = rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen

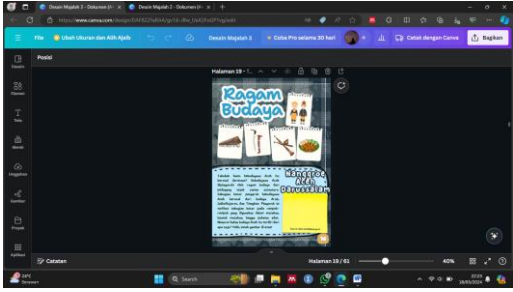



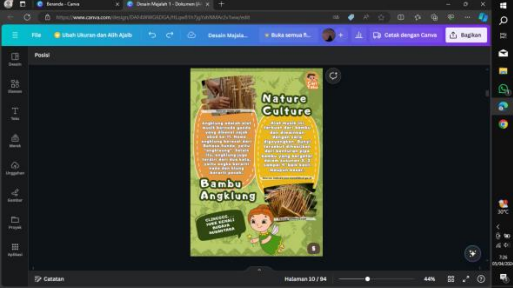

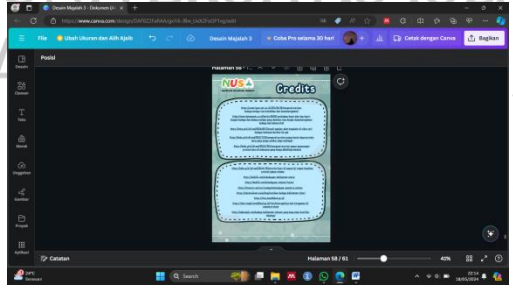

Berdasarkan hasil uji statistik t-tabel menggunakan uji *independent samples test* t_{hitung} memperoleh hasil sebesar -12,878 dan -13,236, sedangkan t_{tabel} memperoleh hasil sebesar 1,697 dan 1,708. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa signifikansi antara $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau

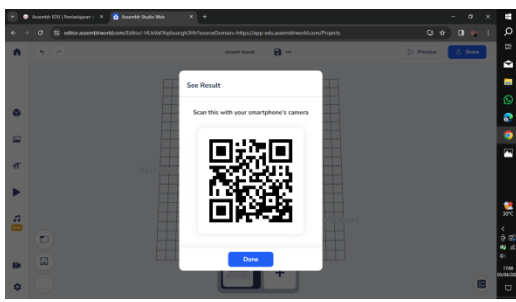
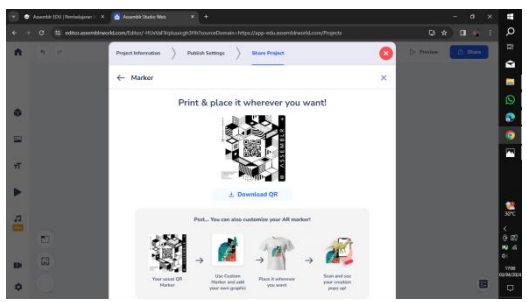
$0,001 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Jadi, terdapat pengaruh serta perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol) tanpa uji coba produk dengan kelas IV B (kelas eksperimen) yang telah melakukan uji coba produk media edukasi majalah digital.

D. Revisi Produk

Proses selanjutnya, peneliti melakukan revisi produk sesuai dengan saran dan komentar dari para validator. Adapun hasil revisi media edukasi majalah digital sebelum dan sesudah direvisi sebagaimana pada tabel berikut:

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.	Cover depan dan belakang perlu diperjelas		
2.	Rumusan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) harus disesuaikan dengan materi		


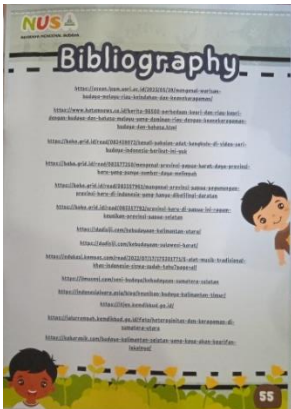

<p>3. Materi dalam bentuk 3D (<i>Augmented Reality</i>) perlu dikaji ulang</p>		
<p>4. Penggunaan huruf kapital dan <i>font</i> pada kalimat “Ragam Budaya” perlu dipertegas lagi</p>		
<p>5. Perpaduan warna pada konten majalah</p>		
<p>6. Tambahkan <i>credits</i>/daftar pustaka/<i>bibliography</i></p>		

<p>7. QR code dipastikan mudah untuk di scan</p>		
--	---	--

Tabel 20. Revisi Produk Media Edukasi Majalah Digital Versi Digital

No	Poin yang direvisi	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1.	Cover bagian depan dan belakang perlu diperjelas		
2.	Rumusan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) harus disesuaikan dengan materi		

<p>3. Materi dalam bentuk 3D (<i>Augmented Reality</i>) perlu dikaji ulang</p>		
<p>4. Penggunaan huruf kapital dan <i>font</i> pada kalimat “Ragam Budaya” perlu dipertegas lagi</p>		
<p>5. Perpaduan warna pada konten majalah</p>		

6.	Tambahkan <i>credits</i> /daftar pustaka/ <i>bibliography</i>		
7.	<i>QR code</i> dipastikan mudah untuk di <i>scan</i>		

Tabel 21. Revisi Produk Media Edukasi Majalah Digital Versi Cetak

Berdasarkan hasil revisi tersebut, setelah peneliti selesai melakukan revisi produk maka peneliti dapat mengimplementasikan media edukasi majalah digital pada peserta didik kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember. Hal ini dikarenakan peneliti telah melakukan uji kelayakan dan kevalidan produk kepada para ahli validator, sehingga media layak dan efektif untuk diterapkan langsung di lapangan.

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Berbagai media dirancang secara sistematis untuk menyampaikan informasi dan menciptakan interaksi selama kegiatan pembelajaran. Adapun macam-macam media, yaitu berupa peralatan fisik atau nyata dan situs *website*. Tidak hanya itu, media juga harus digunakan untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran sehingga peserta didik mudah memahami materi.⁵⁶

Dalam desain media edukasi majalah digital ini terdiri dari beberapa elemen pembuatan media pembelajaran, seperti keawetan, kelayakan, dan kevalidan. Proses pengembangan media ini menggunakan model *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian.

Produk pengembangan ini berasal dari majalah Bobo yang dijadikan sebagai majalah anak-anak dan remaja di tahun 2015. Majalah Bobo terkenal dengan materinya yang sangat menginspirasi. Selain itu, ia memiliki ciri unik yang membantu anak-anak menjadi kreatif dalam hal pembelajaran dan kesastraan. Ragam isi yang informatif tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan ide teman bermain dan belajar. Karakter tokoh yang terkenal

⁵⁶ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2018), 7.

dari majalah Bobo, diantaranya Oki, Putri Nirmala, Bobo, dan Bona (si gajah kecil dengan belalai panjang).⁵⁷

Hal tersebut membuat peneliti berinovasi ingin merancang media edukasi majalah digital untuk peserta didik kelas IV atau fase B. Peneliti juga terinspirasi dari penelitian sebelumnya oleh Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko yang telah mengembangkan media AR berbasis *android* dengan materi keragaman rumah adat kelas IV.⁵⁸

Adapun beberapa penelitian terdahulu dalam penelitian ini, yaitu: 1) Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko; 2) Shafira Ega Alya Namira dan Ulhaq Zuhdi; 3) Kus Eddy Sartono dan Anggri Laisaroh; 4) Lailatul Fitriyah; 5) Nabila Nurindah Restari. Sementara itu, keterbaruan dalam penelitian ini meliputi: 1) pengembangan majalah digital berbasis AR cetak dan digital; 2) penekanan pada materi keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS; 3) penggunaan teknologi modern untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis, inovatif, kreatif, berkomunikasi, dan bekerja sama; dan 4) majalah digital diberikan kepada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember sebagai media edukasi. Adapun perbandingan antara pengembangan media pada penelitian terdahulu dengan media yang dikembangkan oleh peneliti, diantaranya:

No	Penelitian Terdahulu	Hasil Keterbaruan Peneliti
1.	Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko telah	Peneliti membuat media sebagai berikut:

⁵⁷ Syaidah Purnamasari et al., "Prosiding Jurnalistik Konsep Edukasi Anak dalam Rubrik 'Bona' di Majalah Bobo," 173–78.

⁵⁸ Yulia Khusnul Hamidiyah dan Yoyok Yermiandhoko, "*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar*," JPGSD 08, no. 05 (2020), 936.

	<p>mengembangkan media sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Media AR berbasis <i>android</i> 2) Memuat materi macam-macam rumah adat untuk kelas IV 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Media berupa majalah digital berbasis <i>Augmented Reality</i> 2) Terdapat <i>qr barcode</i> untuk mengakses <i>Augmented Reality</i> dan majalah digital 3) Berisikan materi pembelajaran IPAS tentang keragaman budaya kelas IV jenjang SD/MI 4) Memuat materi dengan keterampilan abad 21
2.	<p>Shafira Ega Alya Namira dan Ulhaq Zuhdi telah mengembangkan media sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Media berbasis <i>android</i> 2) Memuat pembelajaran keberagaman sosial budaya kelas V 	
3.	<p>Kus Eddy Sartono dan Anggri Laisaroh telah mengembangkan media sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Bahan ajar <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>android</i> 2) Berisikan materi pembelajaran keberagaman budaya di negeriku K13 	
4.	<p>Lailatul Fitriyah telah mengembangkan media sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Berupa AR berbasis <i>android</i> 2) Berisikan pembelajaran IPS jenjang SMP 	
5.	<p>Nabila Nurindah Restari telah mengembangkan media sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Alat peraga berupa <i>counting box</i> 2) Berisikan materi pembelajaran matematika kelas 1 jenjang SD/MI 	

Tabel 22. Media Penelitian Terdahulu dengan Media Penelitian ini

Penelitian ini menghasilkan produk yang berisi konten tentang materi keragaman budaya di kelas IV SD/MI Indonesia. Tampilannya yang menarik dengan banyak warna, foto, dan animasi lucu mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar. Di sisi lain, majalah digital memiliki beberapa keuntungan, di antaranya: 1) Media ini sangat efektif untuk digunakan oleh peserta didik kelas IV SD/MI; 2) Majalah digital tersedia digital, sehingga lebih mudah bagi peserta didik untuk mengaksesnya; 3) Majalah digital mendorong peserta didik untuk mendalami materi keragaman budaya Indonesia; dan 4) Majalah digital juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik. Selain beberapa keuntungan, majalah digital memiliki beberapa kekurangan, diantaranya: 1) Produk tidak dapat diterapkan pada kelas 1 karena materinya belum mencakup topik keragaman budaya; 2) Majalah digital hanya dapat diterapkan pada mata pelajaran IPAS; dan 3) Majalah digital memerlukan kuota untuk mengakses *qr barcode*.

Terdapat beberapa kali tahapan revisi yang dilakukan peneliti dalam kegiatan penelitian ini untuk dapat mengembangkan majalah digital, diantaranya mengubah rumusan CP dan TP untuk sesuai dengan mata pelajaran IPAS tentang materi keragaman budaya, mengkaji ulang kode *qr 3D (Augmented Reality)* untuk menjadi lebih mudah dibaca, memilih *font* yang mudah dibaca oleh pengguna, menggunakan huruf kapital pada kalimat “Ragam Budaya” sesuai dengan PUEBI, dan pewarnaan pada konten majalah

sudah dipadukan dengan konteks anak-anak. Majalah digital akhirnya divalidasi dengan nilai rata-rata 85,69% berdasarkan beberapa tahap revisi.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa desain majalah digital berasal dari pengembangan majalah Bobo pada tahun 2015. Majalah tersebut dimaksudkan untuk memberikan materi keragaman budaya kepada peserta didik di kelas empat. Media ini divalidasi karena memiliki kualifikasi yang sah dan setara, sehingga dapat diterapkan secara langsung kepada peserta didik.

Kemudian, peneliti melakukan kegiatan implementasi yang dimulai dengan pengenalan materi serta pembagian soal *pretest* di kelas IV A dan pendalaman materi serta pembagian soal *posttest* di kelas IV B. Hasil soal *pretest* dan *posttest* rata-rata mencapai nilai 49,68 dan 89,25. Sementara untuk hasil responden peserta didik rata-rata memperoleh presentase sebesar 90,09% dan 96%.

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk

Berdasarkan hasil dan pengembangan majalah digital keragaman budaya berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan keterampilan abad 21 dapat diperoleh saran sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Adapun saran serta pemanfaatan produk yang dikembangkan oleh peneliti, yaitu:

- (1) Peserta didik diharapkan membaca petunjuk pengoperasian *Augmented Reality* untuk mempermudah dalam menggunakan majalah digital.
- (2) Majalah digital keragaman budaya telah melalui validasi dan uji coba produk kepada peserta didik dengan mendapatkan hasil efektif dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk media edukasi majalah digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV B MI Al-Hidayah Jember. Selain digunakan sebagai media pembelajaran, majalah digital dapat digunakan sebagai media untuk melatih kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, kolaborasi, dan komunikatif pada peserta didik guna mempermudah dalam mengerjakan soal *pretest-posttest* dan LKPD.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun pengembangan produk lebih lanjut dalam penelitian ini, diantaranya:

- (1) Produk majalah digital keragaman budaya dapat dikembangkan lebih lanjut pada materi-materi IPAS yang lain guna memperoleh media yang beragam dan dapat dimanfaatkan oleh guru serta peserta didik pada proses pembelajaran.

- (2) Produk majalah digital keragaman budaya dikembangkan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang diadaptasi dari Branch dan disesuaikan dengan kurikulum merdeka yang berlaku. Oleh karena itu, majalah digital dapat dikembangkan dengan model pengembangan lain dan menggunakan kurikulum terbaru pada materi yang lain serta tingkatan kelas yang lain.

C. Simpulan

Hasil penelitian dan pengembangan majalah digital keragaman budaya di MI Al-Hidayah Jember adalah sebagai berikut:

- 1) Majalah digital keragaman budaya berasal dari majalah Bobo, yang dijadikan sebagai majalah anak-anak dan remaja di tahun 2015, dan digunakan sebagai media pembelajaran oleh peneliti. Majalah ini berisi materi keragaman budaya yang dikembangkan oleh peserta didik di kelas IV MI Al-Hidayah Jember.
- 2) Penelitian ini menggunakan model *ADDIE* yang terdiri analisis, desain, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil data menunjukkan bahwa majalah digital keragaman budaya kelas IV MI Al-Hidayah Jember memiliki nilai rata-rata sebesar 85,69% dengan 7 validator, dengan kualifikasi valid dan ekuivalen layak digunakan.
- 3) Selanjutnya, berdasarkan diskusi tentang hasil belajar kelas IV A (kontrol) dan IV B (eksperimen) tentang penggunaan majalah digital diperoleh rata-rata 90,09% di kelas IV A dan 96% di kelas IV B dengan

kriteria sangat menarik serta diperoleh hasil signifikansi $0,001 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh serta perbedaan rata-rata nilai hasil belajar kelas IV A (kelas kontrol) tanpa uji coba produk dengan kelas IV B (kelas eksperimen) yang telah melakukan uji coba produk media edukasi majalah digital.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, Depict Pristine. *Diktat Pembelajaran: Buku Ajar Konsep Dasar IPS Terpadu Tematik dan Terintegrasi untuk Madrasah Ibtidaiyah*. Jember: UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2022.
- Akhmad, Nurul. *Ensiklopedia Keragaman Budaya*. Semarang: Alprin, 2019. <https://books.google.co.id/books?id=wUDYDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 20 Mei 2024].
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). <<https://search.worldcat.org/title/Prosedur-penelitian:-suatu-pendekatan-praktek-Suharsimi-Arikunto/oclc/1027462433>> [diakses 20 Mei 2024].
- Asrul, Anan. "Multikultural Dalam Perspektif Al-Qur'an," *Al-Murabbi*, 1.2 (2016), 273–98.
- Bernie Trilling, Charles Fadel. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: A Wiley Imprint, 2009. <https://books.google.co.id/books?id=VUrAvc8OB1YC&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 23 Mei 2024]
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE*. LLC: Springer Science & Business Media, 2009.
- Chroinister, James. *Blender Basics: Classroom Tutorial Book : Jim Chronister :*

Free Download, Borrow, and Streaming: Internet Archive. United States of America: Blender Nation, 2011.

Dewantara, I Putu Mas. *ICT & Pendekatan Heutagogi Dalam Pembelajaran Abad Ke-21.* Yogyakarta: Deepublish, 2021.

Ely, Donald P, dan Vernom S Gerlach. “*Teaching and Media: Systematic Approach,*” 1980.

Fajarini, Anindya, dan Depict Pristine Adi. *Pengembangan Bahan Ajar IPS.* Sleman: Komojoyo Press, 2021.

Fitriyah, Lailatul. "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Menengah Pertama Negeri 04 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023.*" Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, 2023.

Fuadi, Afnan. *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa.* Sleman: Deepublish, 2020.

<[https://books.google.co.id/books?id=-5v-](https://books.google.co.id/books?id=-5v-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true)

[DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true](https://books.google.co.id/books?id=-5v-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true) [diakses 20 Mei 2024]

Hadinugrahaningsih, Tritiyatma et al. *Keterampilan Abad 21 dan STEAM (Science, Technology, engineering, Art, and Mathematics).* Jakarta: LPPM Universitas Negeri Jakarta, 2017.

Hamidiyah, Yulia Khusnul, dan Yoyok Yermiandhoko. “*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar.*” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru*

Sekolah Dasar 8, no. 5 (2020): 928-38.

Hamim, Darul, et al. “*Yokom (Yogya Komik): Inovasi Komik Interaktif Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Kebudayaan Yogyakarta bagi Siswa Sekolah Dasar,*” *Jurnal Pena : Penelitian dan Penalaran* 3, no. 2 (2016): 536-45. <<https://doi.org/10.26618/JP.V3I2.1005>>

Hayani, Iyan. *Metode pembelajaran abad 21 : panduan penerapan bagi guru MTs/SMP*. Banten: Rumah Belajar Matematika Indonesia, 2019. <<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=1228563>> [diakses 21 Mei 2024]

Huda, Asrul, et al. *Media Animasi Digital Berbasis Hots (Higher Order Thinking Skill)*. Padang: UNP Press, 2020.

Ismail, Ilyas. *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher, 2020.

Ismayani, Ani. *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.

Jalinus, Nizwardi. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016. <https://books.google.co.id/books?id=wBVNDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 21 Mei 2024]

Koentjaraningrat. *Kebudayaan, mentalitas dan pembangunan*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2004.

Logayah, Dina Siti, et al. “*Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS,*” *Jurnal Basicedu* 7, no.1

(2023): 326-38. <<https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V7I1.4419>>

Fadli, Ervera Anis et al. *Inovasi Riset IPA dan Pembelajarannya*. Lumajang: LP3DI, 2020.

Magdalena Baga, Nonny Basalama. *Keragaman Budaya Penyangga Geopark Gorontalo*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2022. <<https://ideaspublishing.co.id/product/keragaman-budaya-penyangga-geopark-gorontalo-made-by-order/>> [diakses 20 Mei 2024]

Namira, Shafira Ega Alya, dan Ulhaq Zuhdi. “*Pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (Petinsuba) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas V SD,*” *Jpgsd* 10, no. 4 (2022): 771-81. <<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46551%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46551/39174>>

Nazilah, Siti, dan Fajar Saepul Ramdhan. “*Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking.*” *Ikra-ITH Informatika* 5, no. 2 (2021): 108-17. <<https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/1003>> [diakses 21 Mei 2024]

Novaliendry, Dony. *Pengenalan Visualisasi 3D Blender 2.80*. Purwodadi: CV. Samu Untung, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=hcREAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 21 Mei 2024]

- Nurfadhillah, Septy. *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, 2021.
- Padang, Fitha Armeinty Lino, Ramlawati Ramlawati, dan Sitti Rahma Yunus. "Media Assemblr Edu Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sistem Organisasi Kehidupan Makhluk Hidup." *Diklabio: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Biologi* 6, no. 1 (2022): 38-46 <<https://doi.org/10.33369/DIKLABIO.6.1.38-46>>
- PP. *Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2021
- Pugi Febriningrum, Dwi, dan Sri Mastuti Purwaningsih. "Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya." *Journal Pendidikan Sejarah* 13, no. 1 (2022).
- Purnamasari, Syaidah & Aziz Taufik Hirzi. "Konsep Edukasi Anak dalam Rubrik 'Bona' di Majalah Bobo." *Prosiding Jurnalistik* 4, no. 2 (2018): 173-78.
- Restari, Nabila Nurindah. "Pengembangan Media "Counting Box" pada Pembelajaran Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah Mangli Jember." *Skripsi, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 2023.
- RI, Kementerian Agama. *Al-Quran dan Terjemah Edisi Penyempurnaan 2019*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.

- Safira, Ajeng Rizki. *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication, 2020. <https://books.google.co.id/books?id=cxv-DwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=true> [diakses 21 Mei 2024]
- Sampurna, Iman, et al. “*Pengembangan Literasi Budaya Berbasis Virtual Reality Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.*” *Inovasi Pendidikan MH Thamrin* 6, no. 1 (2022): 1-12.
- Sartono, Kus Eddy, dan Anggri Laisaroh. “*Augmented reality-based textbook innovation as learning media for learning from home,*” *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran* 6, no. 1 (2022): 93-102. <<https://doi.org/10.21831/jk.v6i1.39893>>
- Siti Asmiatun, Nur Wakhidah, Astrid Novita Putri. *Penerapan Teknologi Augmented Reality Dan GPS Tracking Untuk Deteksi Jalan Rusak*. Sleman: Deepublish, 2020.
- Sugiyono. *Metode Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019. <<https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=9701>> [diakses 21 Mei 2024]
- Suroiya, Mufatihatus, dan Sukma Perdana Prasetya. “*Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia.*” *Sosearch: Social Science Educational Research* 1, no. 2 (2021): 93-104.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Risanatih Maulida Putri

NIM : 202101040042

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Jurusan : Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa

Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Institusi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil penelitian/karya saya sendiri dan tidak ada penjiplakan kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Jember, 9 Februari 2024

Saya yang menyatakan



UNIVERSITAS ISLAM NE
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Risanatih Maulida Putri
NIM: 202101040042

Lampiran 2


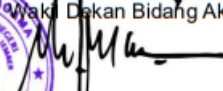

MATRIKS PENELITIAN

JUDUL	VARIABEL	SUB VARIABEL	INDIKATOR	SUMBER DATA	METODE PENELITIAN	FOKUS PENELITIAN
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH DIGITAL KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21 PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER	<ol style="list-style-type: none"> Media edukasi majalah digital Keragaman budaya <i>Augmented reality</i> Keterampilan abad 21 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian media edukasi majalah digital Pengertian keragaman budaya dan macam-macamnya Pengertian <i>augmented reality</i> Pengertian keterampilan abad 21 dan macam-macamnya 	<ol style="list-style-type: none"> Media edukasi majalah digital Keragaman budaya <i>Augmented reality</i> Berpikir kritis, berpikir kreatif, kemampuan berkomunikasi, dan kemampuan bekerja sama (<i>critical thinking and problem solving, creativity, communication skills, ability to work collaboration</i>) 	<p>Responden:</p> <ol style="list-style-type: none"> Responden peserta didik kelas IV A dan IV B MI Al-Hidayah Jember <p>Validasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> Dosen ahli materi 1 Dosen ahli materi 2 Dosen ahli materi 3 Dosen ahli media 1 Dosen ahli media 2 Guru ahli materi kelas IV A Guru ahli materi kelas IV B <p>Bahan rujukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Buku, artikel, jurnal 	<ol style="list-style-type: none"> <i>Research and Development (R&D)</i> Model penelitian menggunakan <i>ADDIE</i> Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, wawancara, angket, dan dokumentasi Teknik pengujian menggunakan angket dengan skala Likert untuk menghitung tingkat kevalidan dari suatu produk yang dibuat. Adapun rumus pengolahan data yang bersumber dari Arikunto, yaitu: $P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$ <p>Keterangan :</p> <p>P = nilai</p> <p>$\sum x$ = jumlah tanda centang pada setiap kolom</p> <p>$\sum xi$ = jumlah seluruh tanda centang perihal yang dinilai</p> <p>100% = persentase</p> <ol style="list-style-type: none"> Teknik pengujian tingkat kemenarikan untuk menghitung angket responden peserta didik, yaitu: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana desain media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember? Bagaimana kelayakan dan kevalidan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan

				<p>Bahan observasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wawancara 2. Dokumentasi 	<p>Keterangan:</p> <p>P = persentase untuk validitas kriteria F = jumlah total jawaban dalam 1 item N = jumlah total skor jawaban tertinggi dalam 1 item</p> <p>8. Teknik pengujian homogenitas untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Adapun rumus pengolahan data bersumber dari Sugiyono, yaitu:</p> $F_{hitung} = \frac{\text{varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$ <p>9. Teknik pengujian untuk mengetahui signifikansi dari kelas IV A dan IV B. adapun cara menentukan t-tabel bersumber dari Sugiyono, yaitu:</p> $DF = N - K$ <p>Keterangan: DF = derajat bebas (<i>degree of freedom</i>) N = jumlah data responden K = jumlah variabel penelitian</p>	<p>keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember?</p> <p>3. Bagaimana keefektifan pengembangan media edukasi majalah digital keragaman budaya dalam pembelajaran IPAS berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk meningkatkan keterampilan abad 21 pada peserta didik kelas IV B MI Al-Hidayah Jember?</p>
--	--	--	--	--	---	---

Lampiran 3

Surat Ijin Observasi

 <p>UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER</p>	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</p> <p>Jl. Mataram No. 01 Mangli, Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136 Website: www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com</p>
<p>Nomor : B-2218/In.20/3.a/PP.009/01/2024 Sifat : Biasa Perihal : Observasi untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Skripsi</p>	
<p>Yth. Kepala MI Al Hidayah Mangli Jember Jl. Otto Iskandardinata, No. 177 Mangli Kaliwates Jember</p>	
<p>Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :</p> <p>NIM : 202101040042 Nama : RISANATIH MAULIDA PUTRI Semester : Semester delapan Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH</p> <p>Untuk mengadakan observasi selama 2 (dua) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd.</p> <p>Adapun pihak-pihak yang dituju adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Robby Hidayat Hasan, S.Pd. 2. Qurratua'yun, S.Pd 3. Siti Nurfadilah, S.Hum 	
<p>Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.</p>	
<p>Jember, 19 April 2024 an Dekan, Wakil Dekan Bidang Akademik,</p> <div style="text-align: center;">   KHOTIBUL UMAM </div>	

Lampiran 4

Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp. (0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website: <http://fik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5381/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MI Al-Hidayah Mangli Jember

Jl. Otto Iskandardinata, No. 177 Mangli Kaliwates Jember

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 202101040042

Nama : RISANATIH MAULIDA PUTRI

Semester : Semester delapan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember selama 21 (dua puluh satu) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak Robby Hidayat Hasan, S.Pd.

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 20 April 2024

an. Dekan,

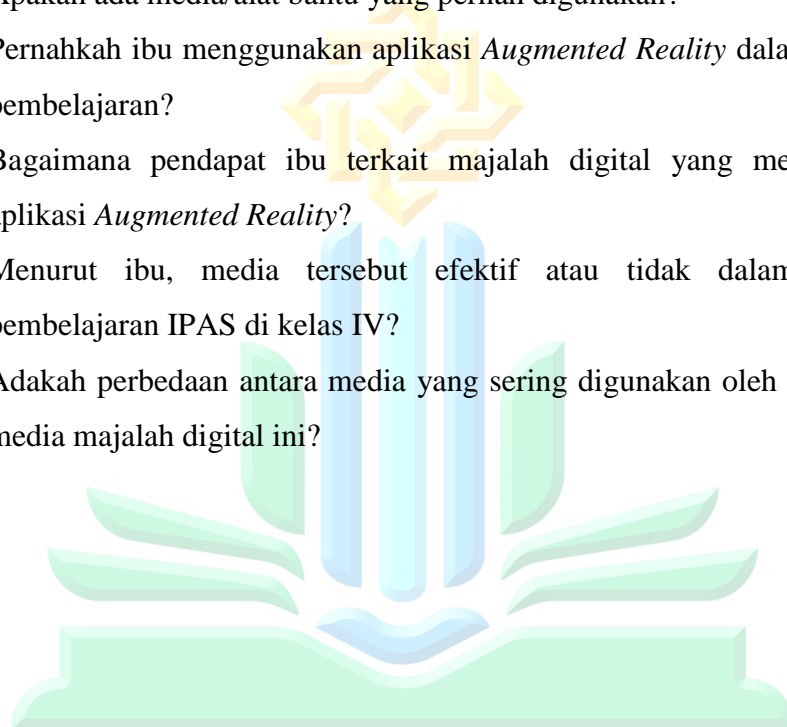
Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM

Lampiran 5**PEDOMAN WAWANCARA**

- 1) Bagaimana perkembangan media teknologi di MI ini?
- 2) Bagaimana cara ibu menghadapi tantangan zaman yang serba teknologi?
- 3) Lalu, bagaimana cara ibu mengatasi peserta didik yang bosan belajar?
Apakah ada media/alat bantu yang pernah digunakan?
- 4) Pernahkah ibu menggunakan aplikasi *Augmented Reality* dalam kegiatan pembelajaran?
- 5) Bagaimana pendapat ibu terkait majalah digital yang menggunakan aplikasi *Augmented Reality*?
- 6) Menurut ibu, media tersebut efektif atau tidak dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV?
- 7) Adakah perbedaan antara media yang sering digunakan oleh ibu dengan media majalah digital ini?



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MADRASAH IBTIDAIYAH

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Risanatih Maulida Putri
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah
Tahun Penyusunan	: 2023/2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/IV A
Bab/Tema	: 6/Indonesia Kaya Budaya
Materi Pembelajaran	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 JP × 35 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya
- Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik (A) dapat **menelaah (C4 HOTS)** keragaman budaya di lingkungan sekitar (B) dengan mengamati majalah digital berbasis *Augmented Reality* dari guru (C) dengan baik (D)
- Peserta didik (A) dapat **menentukan (P5)** keragaman budaya di lingkungan sekitar (B) melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD (C) dengan tepat (D)

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

4.3

Peserta didik dapat mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai budaya, minat dan perilakunya, serta cara berkomunikasi dengan mereka, dan mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya, serta memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru

E. DESKRIPSI KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

Kriteria/Komponen	Tidak Memadai	Memadai
1. Laporan menunjukkan kemampuan menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
2. Laporan menunjukkan kemampuan menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
3. Laporan menunjukkan kemampuan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD tentang keragaman budaya di lingkungan sekitar		√

KESIMPULAN

Tuntas (mencapai tujuan pembelajaran) jika minimal 2 dari 3 memadai

Kategori tidak tuntas, jika ada 1 kriteria tidak memadai maka perlu dilakukan intervensi

KKTP: 2 dari 3 kriteria atau 75% kriteria terpenuhi

F. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik memahami keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya

G. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Berkebhinekaan global, gotong royong, dan mandiri

H. SARANA DAN PRASARANA

TPACK

Buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains

Sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

I. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas IV A

J. MODEL/METODE PEMBELAJARAN

Kooperatif, diskusi, dan tanya jawab

K. MATERI

- Keberagaman budaya bersumber dari sejumlah perbedaan dan keragaman bangsa Indonesia

- Adapun beberapa contoh sikap dan perilaku yang menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar, diantaranya menghormati kebudayaan daerah, turut serta memperkenalkan budaya daerah, membangun budaya toleransi, melestarikan nilai-nilai budaya daerah, tidak menjelek-jelekkan kebudayaan, serta bangga dengan kebudayaan daerah
- Selain itu, ada beberapa contoh sikap dan perilaku yang merusak kebhinekaan di lingkungan sekitar meliputi tidak mau menolong tetangga, tidak mau bekerja sama, tidak mau ikut serta dalam kegiatan kerja bakti, memandang rendah budaya orang lain, enggan untuk berbagi sesama tetangga, dan menyelesaikan masalah tidak dengan musyawarah

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar berbasis AR, peserta didik dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan baik
2. Setelah kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD, peserta didik dapat menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Teks bacaan berisi informasi tentang keragaman budaya yang dapat dihubungkan dengan pengalaman di lingkungan sekitar, sehingga kita dapat menghargai keberagaman budaya tanpa merusak kebhinekaan yang ada

C. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran secara tatap muka

D. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di lingkungan sekitarmu?

Apa saja contoh sikap dan perilaku yang menghargai keragaman budaya?

Apa saja contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman budaya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan

- Guru memberi salam pembuka pembelajaran
- Peserta didik menjawab salam dari guru secara bersama-sama
- Peserta didik membaca doa bersama
- Guru mengecek daftar kehadiran peserta didik

- Peserta didik membaca Pancasila secara bersama-sama
- *Ice breaking*
- Peserta didik mengeksplor pengetahuan tentang keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Peserta didik mengamati majalah digital berbasis *Augmented Reality* tentang keragaman budaya di Indonesia yang disajikan oleh guru
- Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok
- Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok
- Peserta didik membahas LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok
- Tepuk konsentrasi

Kegiatan Penutup

- Peserta didik menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran
- Peserta didik diberikan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran
- Peserta didik mengerjakan tugas tambahan secara mandiri di rumah
- Peserta didik membaca doa secara bersama-sama
- Guru mengucapkan salam penutup pembelajaran
- Peserta didik menjawab salam dari guru secara bersama-sama

F. ASESMEN/PENILAIAN

Keterampilan teknik penilaian

- Penilaian sikap : Lembar observasi
- Penilaian pengetahuan : Mengerjakan soal evaluasi
- Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD

G. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang (**terlampir**)

- Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik (**terlampir**)

H. REFLEKSI

- Refleksi Guru

Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilakukan melalui hasil refleksi pembelajaran sebagai bahan observasi untuk mengetahui sampai mana pencapaian kegiatan pembelajaran (**terlampir**)

- Refleksi Peserta Didik

Peserta didik bisa mengungkapkan proses pembelajaran yang telah dilakukan apakah berlangsung dengan baik atau tidak (**terlampir**)

I. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Buku teks peserta didik

Buku panduan guru

Buku referensi lain yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran

J. GLOSARIUM

Internasional : sesuatu yang menyangkut lebih dari satu negara

Ragam : bermacam-macam

Enggan : tidak mau

Toleransi : menghargai perbedaan antar sesama

Bhinneka : beraneka ragam

Musyawarah : kesepakatan bersama dalam menyelesaikan masalah

K. DAFTAR PUSTAKA

1. Kusumawati, Heny. *Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Sari, F. Septi & Gumilar, Y. *Splash Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial 4*. Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2014.

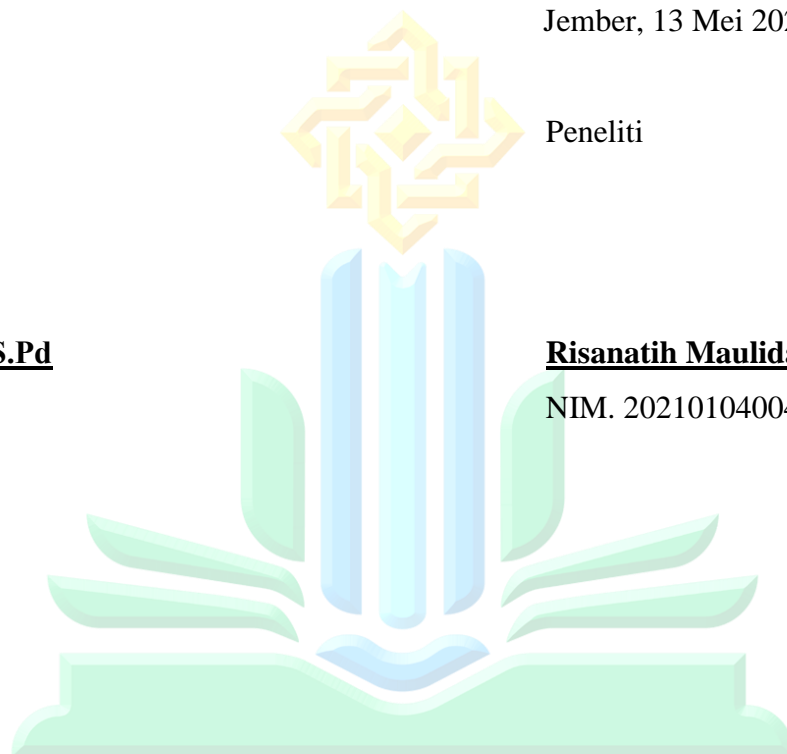
Mengetahui
Guru Kelas IV A

Qurratua'yun, S.Pd
NUPTK. -

Jember, 13 Mei 2024

Peneliti

Risanatih Maulida Putri
NIM. 202101040042



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

1. MATERI

KERAGAMAN BUDAYA DI LINGKUNGAN SEKITAR

Keberagaman budaya bersumber dari sejumlah perbedaan dan keragaman bangsa Indonesia. Budaya bangsa Indonesia dikenal dunia Internasional sebagai budaya adiluhung atau bermutu tinggi yang meliputi agama, suku bangsa, budaya, serta adat istiadat. Terdapat beberapa ragam budaya Indonesia, diantaranya rumah adat, pakaian tradisional, upacara adat, tarian adat, alat musik dan lagu tradisional, senjata tradisional, dan makanan daerah. Masing-masing suku bangsa di Indonesia memiliki budaya dengan berbagai ciri khas yang dipengaruhi oleh lingkungan alam dan lingkungan sosial, sehingga bersama-sama tumbuh dalam keharmonisan dan kerukunan.

Adapun beberapa contoh sikap dan perilaku yang menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar, diantaranya:

1. Menghormati kebudayaan daerah.
2. Turut serta memperkenalkan budaya daerah.
3. Membangun budaya toleransi.
4. Melestarikan nilai-nilai budaya daerah.
5. Tidak menjelek-jelekkkan kebudayaan dari suku bangsa lain.
6. Bangga dengan kebudayaan daerah ataupun kebudayaan nasional.

Selain itu, ada beberapa contoh sikap dan perilaku yang merusak kebhinekaan di lingkungan sekitar meliputi:

1. Tidak mau menolong tetangga yang berbeda suku, agama, ras, dan budaya.
2. Tidak mau bekerja sama dengan tetangga.
3. Tidak mau ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong.
4. Memandang rendah atau meremehkan suku dan budaya orang lain.
5. Enggan untuk berbagi sesama tetangga.
6. Menyelesaikan masalah tidak dengan musyawarah, melainkan main hakim sendiri atau kekerasan.

3. EVALUASI PEMBELAJARAN

SOAL EVALUASI *PRE-TEST*

Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama	:
No. Absen	:
Hari / Tanggal	:
Kelas / Mapel	: 4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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

1. Berikut beberapa ragam budaya Indonesia

- | | |
|------------------|-------------------------|
| (1) Rumah adat | (5) Ngaben |
| (2) Rumah Joglo | (6) Senjata tradisional |
| (3) Suku bangsa | (7) Tarian adat |
| (4) Upacara adat | (8) Makanan tradisional |

Manakah ragam budaya Indonesia yang paling tepat tersebut...

- | | |
|-----------------------|-----------------------|
| a. (1), (2), (5), (7) | c. (1), (3), (5), (8) |
| b. (1), (3), (4), (6) | d. (1), (4), (5), (6) |

Perhatikan teks narasi di bawah ini untuk menjawab soal nomor 2-4!

SUKU BANGSA DI INDONESIA

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat *Bhinneka Tunggal Ika* pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

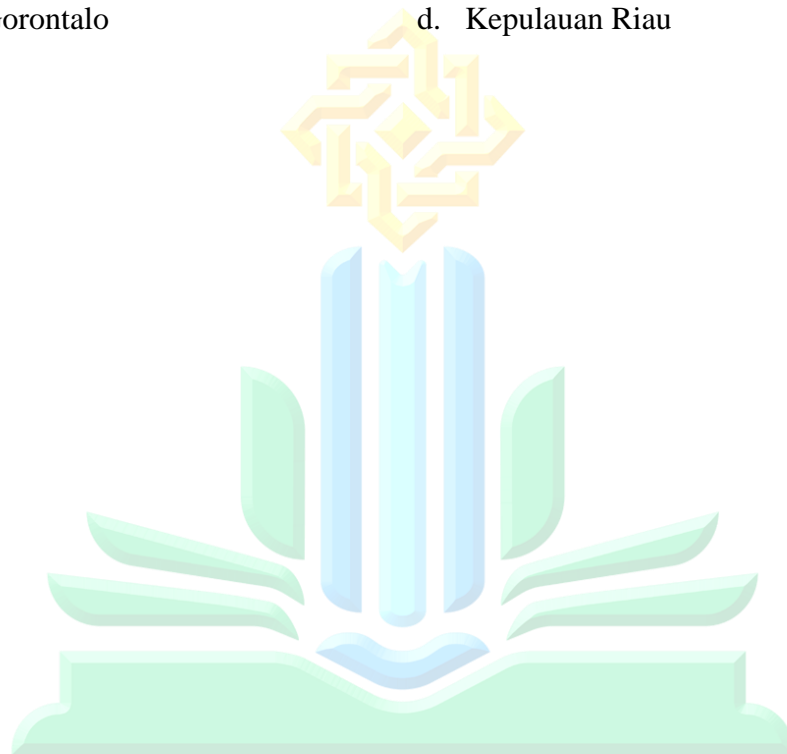
Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah Suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 466

suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.

(Sumber: <http://bobo.kidnesia.com/diunduh> 1 September 2016)

2. Kalimat yang tidak hanya dijadikan sebagai slogan adalah...
 - a. Garuda Pancasila
 - b. Badan Pusat Statistik
 - c. Lambang negara
 - d. Bhinneka Tunggal Ika
3. Suku bangsa terbesar berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 adalah...
 - a. Suku Jawa
 - b. Suku Asmat
 - c. Suku Baduy
 - d. Suku Osing
4. Salah satu contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan keberagaman budaya adalah...
 - a. Hidup makmur
 - b. Hidup bersama
 - c. Hidup rukun antar sesama
 - d. Hidup tentram
5. Hafiz menyukai rendang, Ida menyukai ketoprak, sementara Sifa menyukai lumpia. Hal tersebut merupakan contoh keragaman budaya dalam bidang...
 - a. Suku bangsa
 - b. Makanan tradisional
 - c. Makanan kesukaan
 - d. Perbedaan individu
6. Rendang dinobatkan menjadi makanan tradisional yang menduduki peringkat pertama daftar *World's 50 Most Delicious Foods* (50 makanan terlezat dunia) versi CNN International pada tahun 2011. Rendang berasal dari...
 - a. Jawa Tengah
 - b. Papua Pegunungan
 - c. Yogyakarta
 - d. Sumatera Barat
7. Salah satu produk yang diakui sebagai warisan budaya tak benda (*Intangible Cultural Heritage*) oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009 adalah...
 - a. Angklung
 - b. Kain tenun
 - c. Batik
 - d. Gamelan
8. Produk unggulan berupa alat musik tradisional Indonesia dari tanah suku Sunda adalah...
 - a. Tifa
 - b. Angklung
 - c. Gamelan
 - d. Doll

9. Indonesia dikenal memiliki banyak kekayaan budaya dari berbagai provinsi, salah satunya adalah pakaian adat Pesa'an Madura yang berasal dari provinsi...
- a. Papua
 - b. Nanggroe Aceh Darussalam
 - c. Jawa Timur
 - d. Bali
10. Baju kurung merupakan pakaian tradisional yang berasal dari provinsi...
- a. Jambi
 - b. Gorontalo
 - c. Riau
 - d. Kepulauan Riau

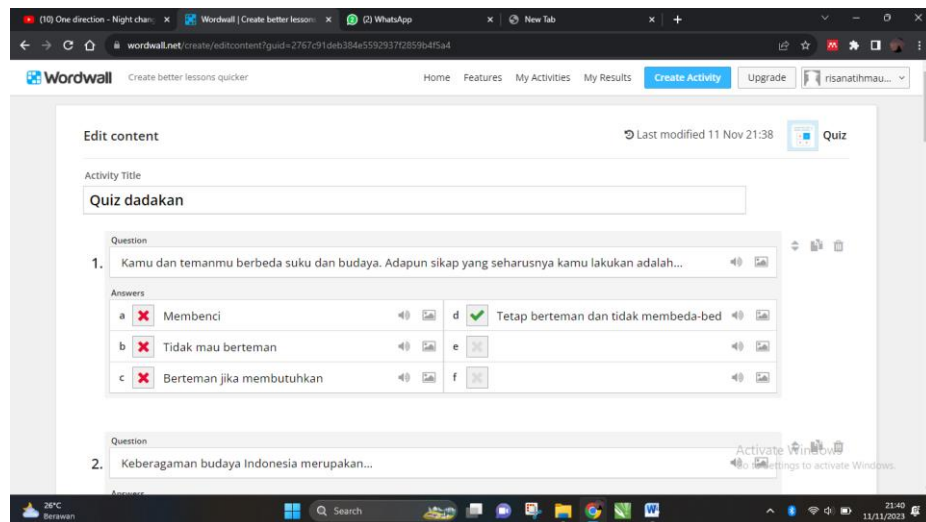


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- **PENGAYAAN**

Soal pengayaan berupa soal pilihan ganda menggunakan *wordwall*. Link akan dibagikan melalui *whatsapp* grup kelas IV A sebagai tugas tambahan dirumah



Link *wordwall* : <https://wordwall.net/resource/63686522>

- **REMIDIAL**

Analisislah rumah adat sesuai dengan asal daerah! Tuliskan hasilnya dalam bentuk tabel sebagai berikut!

No	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Krong Bade	
2.	Baloy	
3.	Gadang	
4.	Honai	
5.	Joglo	

5. KUNCI JAWABAN

- **LKPD**

Pertanyaan Menurun

1. Keragaman budaya
3. Keunikan
5. Saman

Pertanyaan Mendatar

2. Angklung
4. Gambang
6. Ngaben

- **EVALUASI PEMBELAJARAN**

No	Kunci Jawaban <i>Pretest</i>
1.	b. (1), (3), (4), dan (6)
2.	d. Bhinneka Tunggal Ika
3.	a. Suku Jawa
4.	c. Hidup rukun antar sesama
5.	b. Makanan tradisional
6.	d. Sumatera Barat
7.	c. Batik
8.	b. Angklung
9.	c. Jawa Timur
10.	a. Jambi

- **PENGAYAAN**

No	Kunci Jawaban
1.	d. Tetap berteman dan tidak membeda-bedakan
2.	b. Ciri khas bangsa
3.	d. Sutasoma
4.	a. Sumatra Selatan

5.	b. Kebanggaan
6.	c. Bhinneka Tunggal Ika
7.	c. Rasa persatuan dan kesatuan
8.	a. Menolak dengan tegas
9.	a. Kalimantan Selatan
10.	a. Persatuan

- **REMIDIAL**

No	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Krong Bade	Nanggroe Aceh Darussalam
2.	Baloy	Kalimantan Utara
3.	Gadang	Sumatera Barat
4.	Honai	Papua
5.	Joglo	Jawa Tengah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6. ASESMEN/PENILAIAN

• PENILAIAN SIKAP

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Spiritual

No	Nama	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra		√	√		√		√	
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia	√		√		√		√	
3.	Ahmad Aray	√		√		√			√
4.	Ahmad Siddiq	√		√		√			√
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	√		√		√		√	
6.	Alfahira Khoirunnisa	√		√		√		√	
7.	Alif Hamdan Ramadhani	√		√		√		√	
8.	Aliya Wahida Pratiwi	√		√		√		√	
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	√		√		√		√	
10.	Ananda Cekar Ragil	√		√		√		√	
11.	Anisa Sakinah Umami	√		√		√		√	
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	√		√		√		√	
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	√		√		√		√	
14.	Bertranz Silandro	√		√		√		√	
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	√		√		√		√	
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	√		√		√		√	

17.	Dzakira Talita Az Zahra	√		√		√		√	
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	√		√		√		√	
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	√		√		√		√	
20.	Faira Nur Afifah	√		√		√		√	
21.	Faizatul Hasanah	√		√		√		√	
22.	Gadis Adzkia Alivia	√		√		√		√	
23.	Gian Aditya Ainurrohman	√		√		√		√	
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	√		√		√		√	
25.	Kaukab Barraaq Mutholib	√		√		√		√	
26.	M. Daffa Arya Farza	√		√		√		√	
27.	Muhammad Haidar Albaqir	√		√		√		√	
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	√		√		√		√	
29.	Raffi Haidar Alkhalifi		√	√		√		√	
30.	Syakiela Naira Azzahra	√		√		√		√	
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	√		√		√		√	
32.	Sandy Aris Maritza	√		√		√		√	

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Sosial

No	Nama	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra	√		√		√			√		√		

	Istigfarin												
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	√			√	√		√		√		√	
20.	Faira Nur Afifah	√		√		√		√		√		√	
21.	Faizatul Hasanah	√		√		√		√		√		√	
22.	Gadis Adzkia Alivia	√		√		√		√		√		√	
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	√			√	√		√		√		√	
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	√		√		√		√		√		√	
25.	Kaukab Barraq Mutholib	√		√		√		√		√		√	
26.	M. Daffa Arya Farza	√		√		√		√		√		√	
27.	Muhammad Haidar Albaqir	√		√		√		√		√		√	
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	√		√		√		√		√		√	
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	√		√		√		√		√		√	
30.	Syakiela Naira Azzahra	√		√		√		√		√		√	
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	√		√		√		√		√		√	
32.	Sandy Aris Maritza	√			√	√		√		√			√

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

- **PENILAIAN PENGETAHUAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra	50
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia	40
3.	Ahmad Aray	40
4.	Ahmad Siddiq	60
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	60
6.	Alfahira Khoirunnisa	70
7.	Alif Hamdan Ramadhani	50
8.	Aliya Wahida Pratiwi	60
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	30
10.	Ananda Cekar Ragil	60
11.	Anisa Sakinah Umami	30
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	60
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	60
14.	Bertranz Silandro	40
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	40
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	80
17.	Dzakira Talita Az Zahra	60
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	50
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	40
20.	Faira Nur Afifah	50
21.	Faizatul Hasanah	40
22.	Gadis Adzkia Alivia	70
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	50
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	30
25.	Kaukab Barraaq Mutholib	20
26.	M. Daffa Arya Farza	50
27.	Muhammad Haidar Albaqir	60

28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	50
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	50
30.	Syakiela Naira Azzahra	40
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	60
32.	Sandy Aris Maritza	40

Aspek dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

Nomor Soal	Skor	Kriteria Penilaian
1-10	2	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik tidak menjawab

• PENILAIAN KETERAMPILAN

Pedoman Penilaian Rubrik Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra		√		67
2.	Afisyia Naila Rizkioktavia			√	100
3.	Ahmad Aray		√		67
4.	Ahmad Siddiq		√		67
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi			√	100
6.	Alfahira Khoirunnisa			√	100
7.	Alif Hamdan Ramadhani		√		67
8.	Aliya Wahida Pratiwi			√	100
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal			√	100
10.	Ananda Cekar Ragil		√		67
11.	Anisa Sakinah Umami			√	100
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania			√	100
13.	Auli Nisa Qurratu Aini			√	100

14.	Bertranz Silandro			√	100
15.	Cahaya Wulandari Ramadhani		√		67
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah			√	100
17.	Dzakira Talita Az Zahra			√	100
18.	Fahmi Alfina Istigfarin			√	100
19.	Fahmi Gufron Firmansyah		√		67
20.	Faira Nur Afifah			√	100
21.	Faizatul Hasanah			√	100
22.	Gadis Adzkia Alivia			√	100
23.	Gian Aditiya Ainurrohman		√		67
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah			√	100
25.	Kaukab Barraaq Mutholib			√	100
26.	M. Daffa Arya Farza			√	100
27.	Muhammad Haidar Albaqir			√	100
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib			√	100
29.	Raffi Haidar Alkhalifi		√		67
30.	Syakiela Naira Azzahra			√	100
31.	Zafira Maharani Willy Andarra			√	100
32.	Sandy Aris Maritza			√	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	SB (3)	B (2)	C (1)
Berpikir kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan baik dan kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata dan kurang kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan terbata-bata dan tidak kritis
Berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan	Peserta didik mengemukakan	Peserta didik mengemukakan

	pendapat dengan baik dan berpikir kreatif	pendapat dengan sedikit terbata-bata	pendapat dengan bahasa yang tidak mudah dipahami
Menyampaikan gagasan secara tepat dan jelas	Peserta didik mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik
Bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dalam kelompok

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{skor perolehan}}{12} \times 100$$

• **PENGAYAAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengayaan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Achmad Rafiandra Syahputra	80
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia	70
3.	Ahmad Aray	70
4.	Ahmad Siddiq	60
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	100
6.	Alfahira Khoirunnisa	100
7.	Alif Hamdan Ramadhani	80
8.	Aliya Wahida Pratiwi	80

9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	80
10.	Ananda Cekar Ragil	70
11.	Anisa Sakinah Umami	80
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	80
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	90
14.	Bertranz Silandro	70
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	90
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	100
17.	Dzakira Talita Az Zahra	100
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	100
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	60
20.	Faira Nur Afifah	80
21.	Faizatul Hasanah	70
22.	Gadis Adzkia Alivia	70
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	60
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	60
25.	Kaukab Barraq Mutholib	80
26.	M. Daffa Arya Farza	70
27.	Muhammad Haidar Albaqir	80
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	90
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	60
30.	Syakiela Naira Azzahra	80
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	80
32.	Sandy Aris Maritza	60

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{total nilai peserta didik}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$$

Total nilai maksimal : 10

Misal total nilai peserta didik : 10

$$\text{Penilaian skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

- **REMIDIAL**

Pedoman Penilaian Rubrik Remedial

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra				√		80
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia			√			60
3.	Ahmad Aray			√			60
4.	Ahmad Siddiq				√		80
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi					√	100
6.	Alfahira Khoirunnisa			√			60
7.	Alif Hamdan Ramadhani					√	100
8.	Aliya Wahida Pratiwi				√		80
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal				√		80
10.	Ananda Cekar Ragil					√	100
11.	Anisa Sakinah Umami				√		80
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania			√			60
13.	Auli Nisa Qurratu Aini			√			60
14.	Bertranz Silandro				√		80
15.	Cahaya Wulandari Ramadhani				√		80
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah				√		80
17.	Dzakira Talita Az Zahra			√			60
18.	Fahmi Alfina Istigfarin			√			60
19.	Fahmi Gufron Firmansyah				√		80
20.	Faira Nur Afifah				√		80
21.	Faizatul Hasanah			√			60
22.	Gadis Adzkie Alivia			√			60
23.	Gian Aditiya Ainurrohman				√		80
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah			√			60
25.	Kaukab Barraaq Mutholib			√			60
26.	M. Daffa Arya Farza			√			60

27.	Muhammad Haidar Albaqir				√		80
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib					√	100
29.	Raffi Haidar Alkhalifi				√		80
30.	Syakiela Naira Azzahra				√		80
31.	Zafira Maharani Willy Andarra				√		80
32.	Sandy Aris Maritza			√			60

Aspek dan Rubrik Penilaian Remedial

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
Kemampuan peserta didik dalam menyebutkan lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 1 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 2 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 3 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 4 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 5 lagu daerah Jawa yang paling populer

Penilaian skor = skor yang diperoleh × 20

Total nilai maksimal : 100

Misal total nilai peserta didik : 5

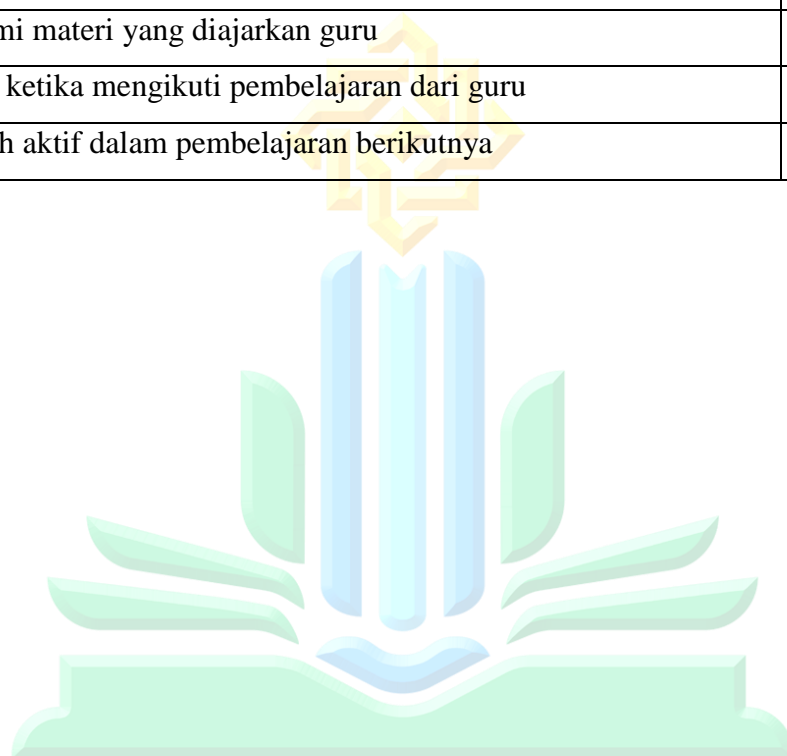
• REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai	√	
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini	√	
3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini	√	
4.	Saya melihat peserta didik menelaah materi pembelajaran	√	
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran	√	

Refleksi Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
4.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru	√	
5.	Saya memahami materi yang diajarkan guru	√	
6.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru	√	
7.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya	√	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA

ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL MADRASAH IBTIDAIYAH

INFORMASI UMUM

A. IDENTITAS MODUL

Penyusun	: Risanatih Maulida Putri
Instansi	: Madrasah Ibtidaiyah Al-Hidayah
Tahun Penyusunan	: 2023/2024
Mata Pelajaran	: Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Fase/Kelas	: B/IV B
Bab/Tema	: 6/Indonesia Kaya Budaya
Materi Pembelajaran	: Kekayaan Budaya Indonesia
Alokasi Waktu	: 2 JP × 35 menit

B. CAPAIAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik mendeskripsikan keanekaragaman hayati, keragaman budaya, kearifan lokal dan upaya pelestariannya
- Peserta didik mengenal keragaman budaya, kearifan lokal, sejarah (baik tokoh maupun periodisasinya) di provinsi tempat tinggalnya serta menghubungkan dengan konteks kehidupan saat ini

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Peserta didik (A) dapat **menelaah (C4 HOTS)** keragaman budaya di lingkungan sekitar (B) dengan mengamati majalah digital berbasis *Augmented Reality* dari guru (C) dengan baik (D)
- Peserta didik (A) dapat **menentukan (P5)** keragaman budaya di lingkungan sekitar (B) melalui kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD (C) dengan tepat (D)

D. ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

4.3

Peserta didik dapat mengenal identitas dirinya dan teman-temannya sesuai budaya, minat dan perilakunya, serta cara berkomunikasi dengan mereka, dan mengenali karakteristik fisik dan non-fisik orang dan benda yang ada di lingkungan sekitarnya, serta memahami bahwa kebinekaan dapat memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman dan pemahaman yang baru

E. DESKRIPSI KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN (KKTP)

Kriteria/Komponen	Tidak Memadai	Memadai
1. Laporan menunjukkan kemampuan menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
2. Laporan menunjukkan kemampuan menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
3. Laporan menunjukkan kemampuan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD tentang keragaman budaya di lingkungan sekitar		√

KESIMPULAN

Tuntas (mencapai tujuan pembelajaran) jika minimal 2 dari 3 memadai

Kategori tidak tuntas, jika ada 1 kriteria tidak memadai maka perlu dilakukan intervensi

KKTP: 2 dari 3 kriteria atau 75% kriteria terpenuhi

F. KOMPETENSI AWAL

Peserta didik memahami keragaman budaya di lingkungan sekitar melalui sikap mencintai sesama dan lingkungannya

G. PROFIL PELAJAR PANCASILA

Berkebhinekaan global, gotong royong, dan mandiri

H. SARANA DAN PRASARANA

TPACK

Buku paket Ilmu Pengetahuan Alam dan Sains

Sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan pembelajaran

I. TARGET PESERTA DIDIK

Peserta didik kelas IV B

J. MODEL/METODE PEMBELAJARAN

Kooperatif, diskusi, dan tanya jawab

K. MATERI

- Keberagaman budaya bersumber dari sejumlah perbedaan dan keragaman bangsa Indonesia

- Adapun beberapa contoh sikap dan perilaku yang menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar, diantaranya menghormati kebudayaan daerah, turut serta memperkenalkan budaya daerah, membangun budaya toleransi, melestarikan nilai-nilai budaya daerah, tidak menjelek-jelekkkan kebudayaan, serta bangga dengan kebudayaan daerah
- Selain itu, ada beberapa contoh sikap dan perilaku yang merusak kebhinekaan di lingkungan sekitar meliputi tidak mau menolong tetangga, tidak mau bekerja sama, tidak mau ikut serta dalam kegiatan kerja bakti, memandang rendah budaya orang lain, enggan untuk berbagi sesama tetangga, dan menyelesaikan masalah tidak dengan musyawarah

KOMPONEN INTI

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mengamati gambar berbasis AR, peserta didik dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan baik
2. Setelah kegiatan tanya jawab dan diskusi dalam mengerjakan LKPD, peserta didik dapat menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar dengan tepat

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

Teks bacaan berisi informasi tentang keragaman budaya yang dapat dihubungkan dengan pengalaman di lingkungan sekitar, sehingga kita dapat menghargai keberagaman budaya tanpa merusak kebhinekaan yang ada

C. MODEL PEMBELAJARAN

Pembelajaran secara tatap muka

D. PERTANYAAN PEMANTIK

Apa yang kalian ketahui tentang keragaman budaya di lingkungan sekitarmu?

Apa saja contoh sikap dan perilaku yang menghargai keragaman budaya?

Apa saja contoh sikap dan perilaku yang merusak keragaman budaya?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembukaan

- Guru memberi salam pembuka pembelajaran
- Peserta didik menjawab salam dari guru secara bersama-sama
- Peserta didik membaca doa bersama
- Guru mengecek daftar kehadiran peserta didik

- Peserta didik membaca Pancasila secara bersama-sama
- *Ice breaking*
- Peserta didik mengeksplor pengetahuan tentang keberagaman budaya yang ada di lingkungan sekitar
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Kegiatan Inti

- Peserta didik mengamati majalah digital berbasis *Augmented Reality* tentang keragaman budaya di Indonesia yang disajikan oleh guru
- Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok
- Peserta didik mengerjakan LKPD secara berkelompok
- Peserta didik membahas LKPD yang telah dikerjakan secara berkelompok
- Tepuk konsentrasi

Kegiatan Penutup

- Peserta didik menyampaikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran
- Peserta didik diberikan refleksi mengenai kegiatan pembelajaran
- Peserta didik mengerjakan tugas tambahan secara mandiri di rumah
- Peserta didik membaca doa secara bersama-sama
- Guru mengucapkan salam penutup pembelajaran
- Peserta didik menjawab salam dari guru secara bersama-sama

F. ASESMEN/PENILAIAN

Keterampilan teknik penilaian

- Penilaian sikap : Lembar observasi
- Penilaian pengetahuan : Mengerjakan soal evaluasi
- Penilaian Keterampilan : Mengerjakan LKPD

G. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- Pengayaan

Peserta didik yang daya tangkap dan daya kerjanya lebih dari peserta didik lain, guru memberikan kegiatan pengayaan yang lebih menantang (**terlampir**)

- Remedial

Peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan yang lebih individual dan memberikan tugas individual tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik (**terlampir**)

H. REFLEKSI

- Refleksi Guru

Guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang telah dilakukan melalui hasil refleksi pembelajaran sebagai bahan observasi untuk mengetahui sampai mana pencapaian kegiatan pembelajaran (**terlampir**)

- Refleksi Peserta Didik

Peserta didik bisa mengungkapkan proses pembelajaran yang telah dilakukan apakah berlangsung dengan baik atau tidak (**terlampir**)

I. BAHAN BACAAN GURU & PESERTA DIDIK

Buku teks peserta didik

Buku panduan guru

Buku referensi lain yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran

J. GLOSARIUM

Internasional : sesuatu yang menyangkut lebih dari satu negara

Ragam : bermacam-macam

Enggan : tidak mau

Toleransi : menghargai perbedaan antar sesama

Bhinneka : beraneka ragam

Musyawarah : kesepakatan bersama dalam menyelesaikan masalah

K. DAFTAR PUSTAKA

1. Kusumawati, Heny. *Indahnya Keragaman di Negeriku*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017.
2. Sari, F. Septi & Gumilar, Y. *Splash Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial 4*. Jakarta: Perpustakaan Nasional, 2014.

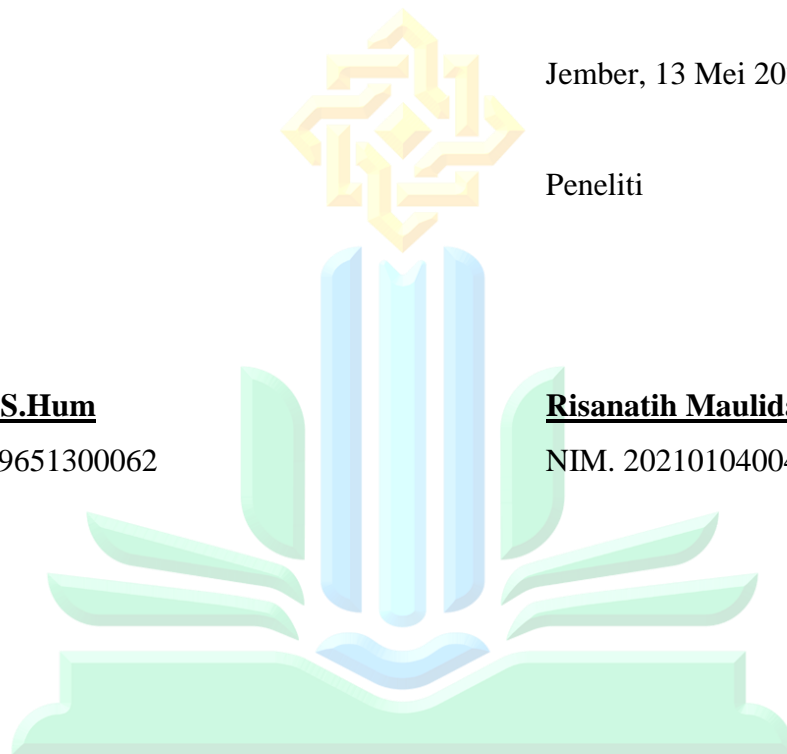
Mengetahui
Guru Kelas IV B

Siti Nurfadilah, S.Hum
NUPTK. 3453749651300062

Jember, 13 Mei 2024

Peneliti

Risanatih Maulida Putri
NIM. 202101040042



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN

1. MATERI

KERAGAMAN BUDAYA DI LINGKUNGAN SEKITAR

Keberagaman budaya bersumber dari sejumlah perbedaan dan keragaman bangsa Indonesia. Budaya bangsa Indonesia dikenal dunia Internasional sebagai budaya adiluhung atau bermutu tinggi yang meliputi agama, suku bangsa, budaya, serta adat istiadat. Terdapat beberapa ragam budaya Indonesia, diantaranya rumah adat, pakaian tradisional, upacara adat, tarian adat, alat musik dan lagu tradisional, senjata tradisional, dan makanan daerah. Masing-masing suku bangsa di Indonesia memiliki budaya dengan berbagai ciri khas yang dipengaruhi oleh lingkungan alam dan lingkungan sosial, sehingga bersama-sama tumbuh dalam keharmonisan dan kerukunan.

Adapun beberapa contoh sikap dan perilaku yang menghargai keberagaman budaya di lingkungan sekitar, diantaranya:

1. Menghormati kebudayaan daerah.
2. Turut serta memperkenalkan budaya daerah.
3. Membangun budaya toleransi.
4. Melestarikan nilai-nilai budaya daerah.
5. Tidak menjelek-jelekkan kebudayaan dari suku bangsa lain.
6. Bangga dengan kebudayaan daerah ataupun kebudayaan nasional.

Selain itu, ada beberapa contoh sikap dan perilaku yang merusak kebhinekaan di lingkungan sekitar meliputi:

1. Tidak mau menolong tetangga yang berbeda suku, agama, ras, dan budaya.
2. Tidak mau bekerja sama dengan tetangga.
3. Tidak mau ikut serta dalam kegiatan kerja bakti atau gotong royong.
4. Memandang rendah atau meremehkan suku dan budaya orang lain.
5. Enggan untuk berbagi sesama tetangga.
6. Menyelesaikan masalah tidak dengan musyawarah, melainkan main hakim sendiri atau kekerasan.

3. EVALUASI PEMBELAJARAN

SOAL EVALUASI *POST-TEST*

Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama	:
No. Absen	:
Hari / Tanggal	:
Kelas / Mapel	: 4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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

1. Rumah adat tradisional yang terkenal di provinsi Jawa Timur adalah...
 - a. Rumah Joglo
 - b. Rumah Tambi
 - c. Rumah Baileo
 - d. Rumah Sasadu
2. Bangsa Indonesia hidup dalam berbagai keragaman budaya yang terdiri atas suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya dengan hidup rukun berdampingan. Hal itu dibuktikan oleh semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya...
 - a. Berbeda-beda tetapi tetap satu
 - b. Berbeda-beda keragaman
 - c. Berbeda dan berteman
 - d. Bersatu untuk Indonesia
3. Suku Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, dan Naga merupakan gabungan dari suku bangsa...
 - a. Sunda
 - b. Batak
 - c. Jawa
 - d. Betawi
4. Indonesia sangat kaya akan beberapa keragaman yang terdiri atas...
 - a. Suku bangsa
 - b. Beberapa pulau
 - c. Beberapa penduduk
 - d. Suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya

5. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu contoh makanan tradisional yang berasal dari daerah...

- a. Bali
b. Sulawesi Tenggara
c. Kalimantan Utara
d. DKI Jakarta
6. Produk unggulan Indonesia tidak hanya berupa benda kerajinan atau alat musik, namun juga makanan tradisional. Salah satu makanan tradisional khas provinsi Jawa Tengah adalah...
- a. Satu Ulat Sagu
b. Gulai Belacan
c. Lumpia
d. Papeda
7. Alat musik tradisional yang memiliki jenis dan bentuk ukuran berbeda-beda adalah...
- a. Angklung
b. Sasando
c. Fu
d. Gamelan
8. Raihan berkunjung ke festival budaya di Jember kota yang diadakan pekan lalu. Banyak sekali produk yang dijual pada waktu itu, diantaranya berupa kerajinan, miniatur alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Raihan ingin membeli salah satu produk miniatur alat musik tradisional, yaitu Sasando yang berasal dari...
- a. Nusa Tenggara Timur
b. Sulawesi Tenggara
c. Lampung
d. Bengkulu

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu contoh pakaian adat Betawi yang berasal dari daerah...

- a. DKI Jakarta
 - b. Jawa Barat
 - c. Lampung
 - d. Bangka Belitung
10. Pisau belati merupakan senjata tradisional yang berasal dari provinsi...
- a. Banten
 - b. Sulawesi Tengah
 - c. Papua
 - d. Sumatera Utara

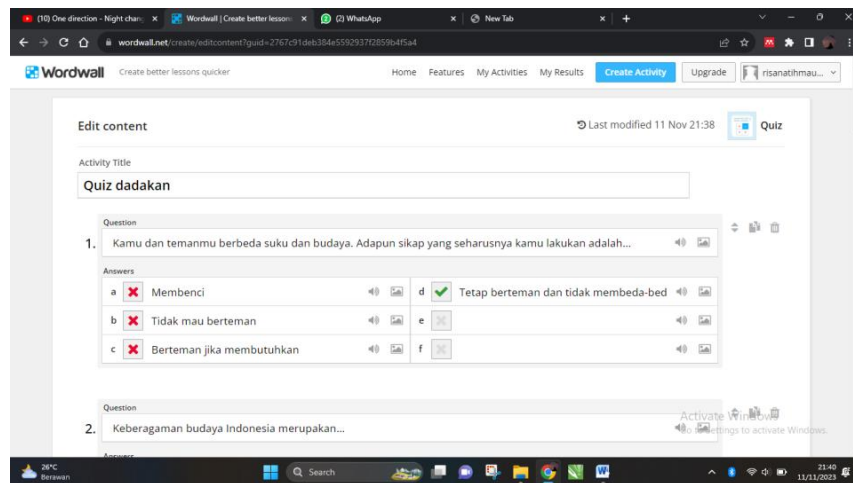


UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. PENGAYAAN DAN REMIDIAL

- **PENGAYAAN**

Soal pengayaan berupa soal pilihan ganda menggunakan *wordwall*. Link akan dibagikan melalui *whatsapp* grup kelas IV B sebagai tugas tambahan dirumah



Link *wordwall* : <https://wordwall.net/resource/63686522>

- **REMIDIAL**

Analisislah rumah adat sesuai dengan asal daerah! Tuliskan hasilnya dalam bentuk tabel sebagai berikut!

No	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Krong Bade	
2.	Baloy	
3.	Gadang	
4.	Honai	
5.	Joglo	

5. KUNCI JAWABAN

• LKPD

Pertanyaan Menurun

1. Keragaman budaya
3. Keunikan
5. Saman

Pertanyaan Mendatar

2. Angklung
4. Gambang
6. Ngaben

• EVALUASI PEMBELAJARAN

No	Kunci Jawaban <i>Posttest</i>
1.	a. Rumah Joglo
2.	a. Berbeda-beda tetapi tetap satu
3.	c. Jawa
4.	d. Suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya
5.	a. Bali
6.	c. Lumpia
7.	d. Gamelan
8.	a. Nusa Tenggara Timur
9.	a. DKI Jakarta
10.	c. Papua

• PENGAYAAN

No	Kunci Jawaban
1.	d. Tetap berteman dan tidak membeda-bedakan
2.	b. Ciri khas bangsa
3.	d. Sutasoma
4.	a. Sumatra Selatan

5.	b. Kebanggaan
6.	c. Bhinneka Tunggal Ika
7.	c. Rasa persatuan dan kesatuan
8.	a. Menolak dengan tegas
9.	a. Kalimantan Selatan
10.	a. Persatuan

- **REMIDIAL**

No	Rumah Adat	Asal Daerah
1.	Krong Bade	Nanggroe Aceh Darussalam
2.	Baloy	Kalimantan Utara
3.	Gadang	Sumatera Barat
4.	Honai	Papua
5.	Joglo	Jawa Tengah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

6. ASESMEN/PENILAIAN

• PENILAIAN SIKAP

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Spiritual

No	Nama	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	√		√		√		√	
2.	Fatimatur Rosyidah	√		√		√		√	
3.	Hafiz El Fazil	√		√		√		√	
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	√		√		√		√	
5.	Kaleela Trisha Karunia	√		√		√		√	
6.	Khairunnisa Salsabila	√		√		√			√
7.	Mardhiyah	√		√		√		√	
8.	Mayang Arumi Larasati	√		√		√		√	
9.	Muhammadalmuqor Robin	√		√		√		√	
10.	Muhammad Fatihul Hadi	√		√		√			√
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	√		√		√		√	
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	√		√		√		√	
13.	Muhammad Maulana Firdaus	√		√		√		√	
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	√		√		√			√
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	√		√		√		√	
16.	Muhammad Saefullah Alfian	√		√		√		√	
17.	Nafisha Hoirunnisaq	√		√		√			√
18.	Neysa Vallen Azkanah	√		√		√		√	

13.	Muhammad Maulana Firdaus	√		√		√		√		√		√	
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	√		√		√		√		√			√
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	√		√		√		√		√		√	
16.	Muhammad Saefullah Alfan	√		√		√		√		√			√
17.	Nafisha Hoirunnisaq	√		√		√		√		√		√	
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	√		√		√		√		√			√
19.	Nur Lita Rahma Dewi	√		√		√		√		√			√
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	√			√	√		√		√		√	
21.	Rakha Haidar Alfarisi	√		√		√		√		√			√
22.	Rizqi Meilano Putra	√		√		√		√		√			√
23.	Sajidah 'Atifah	√		√		√		√		√			√
24.	Saleh Adreby	√		√		√		√			√		√
25.	Siti Asifatur Rofiqo	√		√		√		√		√			√
26.	Tamama Savana Az Zahra	√		√		√		√		√			√
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	√		√		√		√		√			√

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

• **PENILAIAN PENGETAHUAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	100
2.	Fatimatur Rosyidah	100
3.	Hafiz El Fazil	90

4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	90
5.	Kaleela Trisha Karunia	100
6.	Khairunnisa Salsabila	90
7.	Mardhiyah	70
8.	Mayang Arumi Larasati	100
9.	Muhammadalmuqor Robin	90
10.	Muhammad Fatihul Hadi	80
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	80
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	80
13.	Muhammad Maulana Firdaus	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	100
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	90
16.	Muhammad Saefullah Alfani	80
17.	Nafisha Hoirunnisaq	90
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi	70
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	80
21.	Rakha Haidar Alfarisi	80
22.	Rizqi Meilano Putra	90
23.	Sajidah 'Atifah	90
24.	Saleh Adreby	90
25.	Siti Asifatur Rofiqo	80
26.	Tamama Savana Az Zahra	100
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

Nomor Soal	Skor	Kriteria Penilaian
	2	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik tidak menjawab

- **PENILAIAN KETERAMPILAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis			√	100
2.	Fatimatur Rosyidah			√	100
3.	Hafiz El Fazil			√	100
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah			√	100
5.	Kaleela Trisha Karunia		√		67
6.	Khairunnisa Salsabila			√	100
7.	Mardhiyah		√		67
8.	Mayang Arumi Larasati			√	100
9.	Muhammadalmuqor Robin			√	100
10.	Muhammad Fatihul Hadi		√		67
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi			√	100
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif			√	100
13.	Muhammad Maulana Firdaus			√	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan			√	100
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya		√		67
16.	Muhammad Saefullah Alfian		√		67
17.	Nafisha Hoirunnisaq			√	100
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra			√	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi			√	100
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas			√	100
21.	Rakha Haidar Alfarisi			√	100
22.	Rizqi Meilano Putra			√	100
23.	Sajidah 'Atifah		√		67
24.	Saleh Adreby			√	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo			√	100

26.	Tamama Savana Az Zahra			√	100
27.	Tyas Ayu Ardiningrum			√	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	SB (3)	B (2)	C (1)
Berpikir kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan baik dan kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata dan kurang kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan terbata-bata dan tidak kritis
Berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan baik dan berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan sedikit terbata-bata	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan bahasa yang tidak mudah dipahami
Menyampaikan gagasan secara tepat dan jelas	Peserta didik mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik
Bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dalam kelompok

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

Penilaian skor = $\frac{\text{skor perolehan}}{12} \times 100$

- **PENGAYAAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengayaan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aqiela Iftitah Ramadhani	70
2.	Fatimatur Rosyidah	70
3.	Hafiz El Fazil	80
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	80
5.	Kaleela Trisha Karunia	90
6.	Khairunnisa Salsabila	100
7.	Mardhiyah	60
8.	Mayang Arumi Larasati	80
9.	Muhammadalmuqor Robin	90
10.	Muhammad Fatihul Hadi	70
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	70
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	90
13.	Muhammad Maulana Firdaus	80
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	70
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	70
16.	Muhammad Saefullah Alfani	60
17.	Nafisha Hoirunnisaq	90
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi	80
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	70
21.	Rakha Haidar Alfarisi	90
22.	Rizqi Meilano Putra	80
23.	Sajidah 'Atifah	70
24.	Saleh Adreby	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo	100
26.	Tamama Savana Az Zahra	80
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	80

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{total nilai peserta didik}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$$

Total nilai maksimal : 10

Misal total nilai peserta didik : 10

$$\text{Penilaian skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

- **REMIDIAL**

Pedoman Penilaian Rubrik Remedial

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis				√		80
2.	Fatimatur Rosyidah					√	100
3.	Hafiz El Fazil					√	100
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah				√		80
5.	Kaleela Trisha Karunia					√	100
6.	Khairunnisa Salsabila					√	100
7.	Mardhiyah			√			60
8.	Mayang Arumi Larasati				√		80
9.	Muhammadalmuqor Robin				√		80
10.	Muhammad Fatihul Hadi			√			60
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi				√		80
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif					√	100
13.	Muhammad Maulana Firdaus					√	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan				√		80
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya				√		80
16.	Muhammad Saefullah Alfian			√			60
17.	Nafisha Hoirunnisaq					√	100
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra					√	100

19.	Nur Lita Rahma Dewi				√		80
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas				√		80
21.	Rakha Haidar Alfarisi					√	100
22.	Rizqi Meilano Putra					√	100
23.	Sajidah 'Atifah				√		80
24.	Saleh Adreby					√	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo					√	100
26.	Tamama Savana Az Zahra					√	100
27.	Tyas Ayu Ardiningrum						100

Aspek dan Rubrik Penilaian Remedial

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
Kemampuan peserta didik dalam menyebutkan lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 1 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 2 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 3 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 4 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 5 lagu daerah Jawa yang paling populer

Penilaian skor = skor yang diperoleh × 20

Total nilai maksimal : 100

Misal total nilai peserta didik : 5

• REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai	√	
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini	√	

3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini	√	
4.	Saya melihat peserta didik menelaah materi pembelajaran	√	
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran		√

Refleksi Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
4.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru	√	
5.	Saya memahami materi yang diajarkan guru	√	
6.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru	√	
7.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		√



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8

Majalah Digital Keragaman Budaya Berupa Cetak



Kuis Cari Kata
Tentukan kata-kata yang tersembunyi!

Pulau Budaya

Ada 10 pulau budaya yang ada di Indonesia. Sebutkan nama pulau budaya tersebut!

Permainan Hewan

1. Permainan yang menggunakan dadu.
2. Permainan yang menggunakan kartu.
3. Permainan yang menggunakan kelereng.
4. Permainan yang menggunakan batu.
5. Permainan yang menggunakan koin.
6. Permainan yang menggunakan biji-bijian.
7. Permainan yang menggunakan kacang-kacangan.
8. Permainan yang menggunakan biji-bijian.
9. Permainan yang menggunakan kacang-kacangan.
10. Permainan yang menggunakan biji-bijian.

Permainan Manusia

1. Permainan yang menggunakan dadu.
2. Permainan yang menggunakan kartu.
3. Permainan yang menggunakan kelereng.
4. Permainan yang menggunakan batu.
5. Permainan yang menggunakan koin.
6. Permainan yang menggunakan biji-bijian.
7. Permainan yang menggunakan kacang-kacangan.
8. Permainan yang menggunakan biji-bijian.
9. Permainan yang menggunakan kacang-kacangan.
10. Permainan yang menggunakan biji-bijian.

Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab?

Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab? Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab? Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab?

Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab?

Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab? Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab? Siapa yang berteriak, siapa yang menjawab?

Ragam Budaya

Nanggras Aceh Darussalam

Sundaeré Utara

Ragam Budaya Sumatera Selatan

Ragam Budaya Sumatera Barat

Ragam Budaya Bengkulu

Ragam Budaya Riau

Ragam Budaya Lampung

Ragam Budaya Bangka Belitung

Ragam Budaya Kalimantan Barat

Ragam Budaya Kalimantan Utara

Ragam Budaya Kalimantan Selatan

Ragam Budaya Kalimantan Tengah

Ragam Budaya Kalimantan Utara

Ragam Budaya Banten

Ragam Budaya DKI Jakarta

Ragam Budaya Jawa Barat





Majalah Digital Keragaman Budaya Berupa Digital









Lampiran 9

Lembar Validasi Ahli Materi 1

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI 1
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanatih Maulida Putri
 Tanggal : 28 Februari 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli materi 1 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran			√		
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			√		
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat		√			
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam			√		
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi			√		
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi			√		

7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami	✓				
Aspek Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓				
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas	✓				
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat	✓				
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓				
Aspek Penyajian						
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik	✓				
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya			✓		
Aspek Evaluasi						
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓				
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:

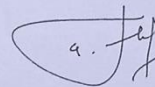
Media sudah berisi materi yang sesuai untuk jenjang SD kelas IV. Tapi ada perbaikan di beberapa hal:

1. Rumusan CP dan TP.
2. Materi dalam bentuk 3D → AR perlu dikaji ulang.

Kesimpulan:

Media dapat digunakan dan layak dengan beberapa perbaikan / revisi.

Jember, 28 Februari 2024
Validator Dosen Ahli Materi 1



Anindya Fajarani, M.Pd.

NIP. 195003012019032007

Lampiran 10

Lembar Validasi Ahli Materi 2

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MATERI 2
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanatih Maulida Putri
 Tanggal : 13 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli materi 2 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran			✓		
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran			✓		
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat		✓			
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam		✓			
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi		✓			
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi			✓		
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya	✓				

	mudah dipahami					
Aspek Bahasa						
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓				
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas	✓				
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat	✓				
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓				
Aspek Penyajian						
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik	✓				
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya			✓		
Aspek Evaluasi						
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓				
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:

Media ini sudah sesuai dg materi jombang SD/MI kelas IV.
Tapi beberapa hal yang harus di perbaiki,
1. Penggunaan huruf kapital dan font pada kalimat "Ragam Budaya"
2. Perlu di pertegas lagi
3. Tambahkan warna pada konten
3. Tambahkan credit ts / daftar pustaka

Kesimpulan:

Media akan layak di gunakan dengan beberapa revisi

Jember, 13 Maret 2024
Validator Dosen AhM Materi 2

Alfisyah Nurkhatayati

ALFISYAH NURKhatayati
NIP. 197708162006042 001

Lampiran 11

Lembar Validasi Ahli Media 1

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA 1
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanatih Maulida Putri
 Tanggal : 1 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli media 1 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Tampilan Media						
1.	Tampilan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	✓				
2.	Tata letak komponen pada majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat	✓				
3.	Isi materi yang disajikan sudah benar dan jelas		✓			
4.	Pemilihan warna tampilan pada media edukasi majalah interaktif sudah sesuai dengan tema materi	✓				
5.	Ukuran <i>font</i> (huruf) pada media edukasi majalah interaktif sudah tepat	✓				
6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat		✓			

	dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda aslinya					
7.	Ukuran objek 3D yang ditampilkan sudah tepat dan sesuai	✓				
8.	Desain gambar <i>marker</i> sudah jelas dan dapat memvisualkan wujud benda aslinya	✓				
9.	Teks di dalam media edukasi majalah interaktif keragaman budaya mudah terbaca		✓			
10.	Tampilan penataan <i>layout</i> media edukasi majalah interaktif keragaman budaya jelas, rapi, dan berfungsi dengan baik		✓			
11.	Petunjuk/panduan penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami	✓				
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
12.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat digunakan dengan mudah dan lancar tanpa adanya <i>lag</i> , <i>hang</i> , atau <i>crash</i>	✓				
13.	Kecepatan kamera saat memindai/men- <i>scan marker</i> untuk menampilkan objek 3D tidak memakan waktu lama		✓			
14.	Tidak terjadi kendala saat pengoperasian media edukasi majalah interaktif keragaman budaya		✓			
Aspek Kebermanfaatan						
15.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV		✓			
16.	Penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik		✓			
17.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap pengenalan keragaman budaya Indonesia beserta macam-macamnya		✓			
18.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu dan memudahkan guru dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik dengan cara yang baru		✓			

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

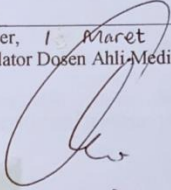
Komentar dan Saran:

layak di jalel botan pueh

Kesimpulan:

Ob.

Jember, 1 Maret 2024
Validator Dosen Ahli Media 1


Dr. Mub. Santono, M.Pd
NIP. 197115101998021003

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 12

Lembar Validasi Ahli Media 2

LEMBAR PENILAIAN DOSEN AHLI MEDIA 2
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanatih Maulida Putri
 Tanggal : 8 Maret 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku dosen ahli media 2 untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Desain Tampilan Media						
1.	Tampilan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV	✓				
2.	Tata letak komponen pada majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat	✓				
3.	Isi materi yang disajikan sudah benar dan jelas	✓				
4.	Pemilihan warna tampilan pada media edukasi majalah interaktif sudah sesuai dengan tema materi	✓				
5.	Ukuran <i>font</i> (huruf) pada media edukasi majalah interaktif sudah tepat	✓				

6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda aslinya	✓				
7.	Ukuran objek 3D yang ditampilkan sudah tepat dan sesuai	✓				
8.	Desain gambar <i>marker</i> sudah jelas dan dapat memvisualkan wujud benda aslinya	✓				
9.	Teks di dalam media edukasi majalah interaktif keragaman budaya mudah terbaca	✓				
10.	Tampilan penataan <i>layout</i> media edukasi majalah interaktif keragaman budaya jelas, rapi, dan berfungsi dengan baik	✓				
11.	Petunjuk/panduan penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya ditampilkan secara jelas dan mudah dipahami		✓			
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak						
12.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat digunakan dengan mudah dan lancar tanpa adanya <i>lag, hang</i> , atau <i>crash</i>			✓		
13.	Kecepatan kamera saat memindai/men- <i>scan marker</i> untuk menampilkan objek 3D tidak memakan waktu lama			✓		
14.	Tidak terjadi kendala saat pengoperasian media edukasi majalah interaktif keragaman budaya			✓		
Aspek Kebermanfaatan						
15.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV	✓				
16.	Penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik	✓				
17.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap pengenalan keragaman budaya Indonesia beserta macam-macamnya	✓				
18.	Media edukasi majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu dan memudahkan guru dalam mengenalkan keragaman budaya Indonesia kepada peserta didik dengan cara yang baru	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:

Sebaiknya QR Code dipastikan sudah untuk discan

Kesimpulan:

Media pembelajaran mengenai interaktif berbasis AR ini menarik, memiliki tata letak dan UI yang bagus, meski aspek UX dapat dikembangkan sehingga lebih mudah digunakan

Jember, 8 Maret 2024
Validator Dosen Ahli Media 2

Mochammad Sa'at Ardiansyah M.Pd.
NIP. 198708252015031006

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 13

Lembar Validasi Dosen Ahli Materi 3

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap validasi *content* yang dikembangkan. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. PETUNJUK

- 1) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pertanyaan dengan memberikan tanda (✓) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:

5 = Sangat Baik	2 = Kurang
4 = Baik	1 = Tidak Baik
3 = Cukup Baik	
- 2) Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kriteria dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

C. PENILAIAN

No	Aspek yang diamati	Skor					Komentar
		1	2	3	4	5	
1	Kejelasan petunjuk belajar				✓		
2	Kejelasan tujuan pembelajaran (TP)				✓		
3	Kejelasan modul ajar dalam persiapan pembelajaran					✓	
4	Kejelasan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP)				✓		
5	Kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)					✓	
6	Kesesuaian soal dengan tujuan penelitian				✓		
7	Kemungkinan soal dapat terselesaikan				✓		
8	Pemberian latihan soal sesuai dengan indikator berpikir kritis				✓		
9	Soal cerita yang diberikan menggunakan Bahasa yang sederhana bagi siswa, mudah dipahami, dan menggunakan Bahasa yang dikenal siswa				✓		
10	Soal yang diberikan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa					✓	

11	Pedoman penskoran sesuai dengan kemampuan berpikir kritis siswa					✓		
----	---	--	--	--	--	---	--	--

D. KOMENTAR/SARAN UMUM:

Selain menggunakan HOTS juga
 Pendekatan yg menggunakan TPACK
 (Technological Pedagogical And Content
 Knowledge)

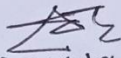
E. KESIMPULAN

Program ini dinyatakan:

- () Layak untuk digunakan tanpa revisi
 (✓) Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 () Tidak Layak untuk digunakan

Jember, 22 April 2024

Validator


 Dr. Sarwan, M.Pd
 196312 31199303 10 22

Lampiran 14

Lembar Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV A

LEMBAR PENILAIAN GURU AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
 Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
 Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
 Peneliti : Risanatih Maulida Putri
 Tanggal : 13 Mei 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku guru ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 5 = Sangat Setuju
 4 = Setuju
 3 = Kurang Setuju
 2 = Tidak Setuju
 1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran	✓				
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat	✓				
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam	✓				
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi	✓				
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami	✓				

Aspek Bahasa					
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya telah disajikan secara jelas dan lugas	✓			
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat		✓		
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia		✓		
Aspek Penyajian					
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik	✓			
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya		✓		
Aspek Evaluasi					
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓			
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓			

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar dan Saran:

- Pada majalah interaktif keragaman budaya, masih terdapat tulisan yang typo sehingga perlu direvisi.

Kesimpulan:

Majalah interaktif keragaman budaya disajikan dengan menarik disertai animasi yang sesuai dengan materi sehingga cocok diterapkan di kelas.

Jember, 14 Mei 2024
Validator Guru Ahli Materi

Agus

Qurrotua'yun, S. Pd
NIP. -

Lampiran 15

Lembar Validasi Guru Ahli Materi Kelas IV B

**LEMBAR PENILAIAN GURU AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial
Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif
Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
Peneliti : Risanatih Maulida Putri
Tanggal : 13 Mei 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon Bapak/Ibu selaku guru ahli materi untuk memberikan penilaian terhadap kualitas dan kelayakan media edukasi majalah interaktif berbasis *Augmented Reality*.
2. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan komentar atau saran perbaikan pada kolom yang telah disediakan sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon melingkari pilihan kesimpulan hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media edukasi majalah interaktif *Augmented Reality* ini.
5. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Ketepatan Materi						
1.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai capaian pembelajaran	✓				
2.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓				
3.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah benar dan akurat	✓				
4.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya telah dipaparkan secara mendalam	✓				
5.	Gambar jenis-jenis keragaman budaya dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan materi		✓			
6.	Animasi objek 3D dalam majalah interaktif sudah sesuai dengan isi materi	✓				
7.	Isi materi dalam majalah interaktif keragaman budaya mudah dipahami	✓				

Aspek Bahasa					
8.	Bahasa yang digunakan dalam penyajian materi dapat dipahami oleh peserta didik	✓			
9.	Bahasa yang digunakan dalam materi majalah interaktif keragaman budaya elah disajikan secara jelas dan lugas	✓			
10.	Pemilihan kata dalam materi majalah interaktif keragaman budaya sudah tepat	✓			
11.	Penggunaan bahasa materi pada majalah interaktif telah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	✓			
Aspek Penyajian					
12.	Isi materi pembelajaran dalam majalah interaktif keragaman budaya disajikan secara menarik		✓		
13.	Objek 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan jenis-jenis keragaman budaya		✓		
Aspek Evaluasi					
14.	Soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan isi materi	✓			
15.	Kualitas soal kuis pada majalah interaktif keragaman budaya sudah baik	✓			

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

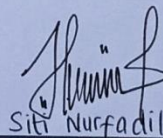
Komentar dan Saran:

Diusahakan tulisan yang ada di majalah interaktif keragaman budaya tidak ada yang typo dan sesuai KBBI.

Kesimpulan:

Majalah interaktif keragaman budaya sangat cocok di terapkan dalam pembelajaran ipas di kelas IV

Jember, 13 Mei 2024
Validator Guru Ahli Materi



Siti Nurfadilah, S. Hum
NIP. -

Lampiran 16

Angket Responden Kelas IV A (Kelas Kontrol)

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

Nama Sekolah	: MI al-hidayah
Kelas	: 4A
Nama Peserta Didik	: Cantika SaFila Zega Lindansyah
No. Absen	: 17

A. Petunjuk Pengisian

- Tulis data diri anda pada kolom yang telah disediakan.
- Bacalah angket penelitian ini dengan teliti.
- Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
- Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
- Selamat mengisi angket dan terima kasih atas partisipasi anda dalam mengisi angket penelitian ini.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Hasil Media						
1.	Saya menyukai tampilan majalah interaktif keragaman budaya karena menampilkan ilustrasi macam-macam keragaman budaya secara menarik	√				
2.	Saya menyukai adanya animasi lucu pada majalah interaktif keragaman budaya	√				
3.	Materi yang disajikan pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan capaian pembelajaran	√				
4.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah disajikan dengan jelas	√				
5.	Gambar pada saat <i>scan marker</i> AR sudah jelas dan dapat menampilkan seperti wujud aslinya	√				
6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat jelas dan dapat menampilkan seperti wujud aslinya	√				
7.	Majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan minat belajar saya terhadap materi yang ada di dalamnya	√				
8.	Majalah interaktif keragaman budaya membuat saya antusias dalam belajar macam-macam keragaman budaya karena ditampilkan dengan cara yang baru	√				
9.	Bahasa yang digunakan dalam majalah interaktif	√				

	keragaman budaya mudah untuk saya pahami	✓				
10.	Kuis yang terdapat pada majalah interaktif dapat saya pelajari dari materi yang ada di dalamnya	✓				
Aspek Penggunaan Media						
11.	Majalah interaktif keragaman budaya dapat saya gunakan dengan mudah	✓				
12.	Materi yang terdapat pada majalah interaktif keragaman budaya mudah untuk saya pahami	✓				
13.	Penggunaan majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu saya untuk memperlihatkan seperti apa isi dari macam-macam keragaman budaya	✓				
14.	Saya tidak mengalami kendala saat penggunaan majalah interaktif keragaman budaya	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar Peserta Didik:

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17

Angket Responden Kelas IV B (Kelas Eksperimen)

**LEMBAR ANGKET RESPONDEN PESERTA DIDIK
PENGEMBANGAN MEDIA EDUKASI MAJALAH INTERAKTIF
KERAGAMAN BUDAYA DALAM PEMBELAJARAN IPAS BERBASIS
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ABAD 21
PADA PESERTA DIDIK KELAS IV B MI AL-HIDAYAH JEMBER**

Nama Sekolah	: MI - AL Hidayah
Kelas	: 4B
Nama Peserta Didik	: Adila iFitah R. / adila
No. Absen	: 01

A. Petunjuk Pengisian

1. Tulis data diri anda pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah angket penelitian ini dengan teliti.
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Kurang Setuju
2 = Tidak Setuju
1 = Sangat Tidak Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan.
5. Selamat mengisi angket dan terima kasih atas partisipasi anda dalam mengisi angket penelitian ini.

B. Tabel Pernyataan

No	Pernyataan	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
Aspek Hasil Media						
1.	Saya menyukai tampilan majalah interaktif keragaman budaya karena menampilkan ilustrasi macam-macam keragaman budaya secara menarik	√				
2.	Saya menyukai adanya animasi lucu pada majalah interaktif keragaman budaya	√				
3.	Materi yang disajikan pada majalah interaktif keragaman budaya sudah sesuai dengan capaian pembelajaran	√				
4.	Materi dalam majalah interaktif keragaman budaya sudah disajikan dengan jelas	√				
5.	Gambar pada saat <i>scan marker</i> AR sudah jelas dan dapat menampilkan seperti wujud aslinya	√				
6.	Objek 3D yang ditampilkan saat <i>scan marker</i> terlihat jelas dan dapat menampilkan seperti wujud aslinya	√				
7.	Majalah interaktif keragaman budaya dapat menumbuhkan minat belajar saya terhadap materi yang ada di dalamnya	√				
8.	Majalah interaktif keragaman budaya membuat saya antusias dalam belajar macam-macam keragaman budaya karena ditampilkan dengan cara yang baru	√				
9.	Bahasa yang digunakan dalam majalah interaktif	√				

	keragaman budaya mudah untuk saya pahami	✓				
10.	Kuis yang terdapat pada majalah interaktif dapat saya pelajari dari materi yang ada di dalamnya	✓				
Aspek Penggunaan Media						
11.	Majalah interaktif keragaman budaya dapat saya gunakan dengan mudah	✓				
12.	Materi yang terdapat pada majalah interaktif keragaman budaya mudah untuk saya pahami	✓				
13.	Penggunaan majalah interaktif keragaman budaya dapat membantu saya untuk memperlihatkan seperti apa isi dari macam-macam keragaman budaya	✓				
14.	Saya tidak mengalami kendala saat penggunaan majalah interaktif keragaman budaya	✓				

Sumber: Diadaptasi dari Lembar Instrumen Penelitian Meyrina Eka Laila (2021)

Komentar Peserta Didik:

Sangat menarik dan menyenangkan sekali 😊

♡ ... 37 ♡ 37 ♡ 37 ♡ ...

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 18

Lembar Soal *Pretest* Kelas IV A (Kelas Kontrol)

SOAL EVALUASI PRE-TEST
Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama	GANIKA SABILZAH
No. Absen	17
Hari / Tanggal	12-5-2024
Kelas / Mapel	4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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

1. Berikut beberapa ragam budaya Indonesia

(1) Rumah adat	(5) Ngaben
(2) Rumah Joglo	(6) Senjata tradisional
(3) Suku bangsa	(7) Tarian adat
(4) Upacara adat	(8) Makanan tradisional

Manakah ragam budaya Indonesia yang paling tepat tersebut...

a. (1), (2), (5), (7)	c. (1), (3), (5), (8)
<input checked="" type="checkbox"/> b. (1), (3), (4), (6)	d. (1), (4), (5), (6)

Perhatikan teks narasi di bawah ini untuk menjawab soal nomor 2-4!
SUKU BANGSA DI INDONESIA

Sejak dahulu kala bangsa Indonesia hidup dalam keragaman. Kalimat *Bhinneka Tunggal Ika* pada lambang negara Garuda Pancasila bukan cuma slogan. Penduduk Indonesia terdiri atas beragam suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya tetapi semua dapat hidup rukun berdampingan.

Berdasarkan hasil sensus Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2010, bangsa Indonesia terdiri atas 1.331 suku. Berdasarkan sensus itu pula, suku bangsa terbesar adalah Suku Jawa yang meliputi 40,2 persen dari penduduk Indonesia. Suku Jawa ini merupakan gabungan dari suku-suku bangsa di Pulau Jawa, yaitu Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, Naga, dan suku-suku lainnya. Suku yang paling sedikit jumlahnya adalah Suku Nias dengan jumlah 1.041.925 jiwa atau hanya 0,44 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Namun, suku-suku Papua yang terdiri atas 466 suku, jumlahnya hanya 2.693.630 jiwa atau 1,14 persen dari jumlah penduduk Indonesia. Sedangkan etnis Tionghoa jumlahnya 2.832.510 jiwa atau 1,2 persen penduduk Indonesia.
(Sumber: <http://bobo.kidnesia.com> diunduh 1 September 2016)

2. Kalimat yang tidak hanya dijadikan sebagai slogan adalah...

a. Garuda Pancasila	c. Lambang negara
<input checked="" type="checkbox"/> b. Badan Pusat Statistik	d. <i>Bhinneka Tunggal Ika</i>

3. Suku bangsa terbesar berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Suku Jawa	c. Suku Baduy
b. Suku Asmat	d. Suku Osing

4. Salah satu contoh sikap dan perilaku yang mencerminkan keberagaman budaya adalah...

a. Hidup makmur	<input checked="" type="checkbox"/> c. Hidup rukun antar sesama
b. Hidup bersama	d. Hidup tentram

5. Hafiz menyukai rendang, Ida menyukai ketoprak, sementara Sifa menyukai lumpia. Hal tersebut merupakan contoh keragaman budaya dalam bidang...

a. Suku bangsa	c. Makanan kesukaan
<input checked="" type="checkbox"/> b. Makanan tradisional	d. Perbedaan individu

6. Rendang dinobatkan menjadi makanan tradisional yang menduduki peringkat pertama daftar *World's 50 Most Delicious Foods* (50 makanan terlezat dunia) versi CNN International pada tahun 2011. Rendang berasal dari...

a. Jawa Tengah	c. Yogyakarta
b. Papua Pegunungan	<input checked="" type="checkbox"/> d. Sumatera Barat

7. Salah satu produk yang diakui sebagai warisan budaya tak benda (*Intangible Cultural Heritage*) oleh UNESCO pada 2 Oktober 2009 adalah...

a. Angklung	<input checked="" type="checkbox"/> b. Batik
b. Kain tenun	d. Gamelan

8. Produk unggulan berupa alat musik tradisional Indonesia dari tanah suku Sunda adalah...

a. Tifa	c. Gamelan
<input checked="" type="checkbox"/> b. Angklung	d. Doll

9. Indonesia dikenal memiliki banyak kekayaan budaya dari berbagai provinsi, salah satunya adalah pakaian adat Pesa'an Madura yang berasal dari provinsi...

a. Papua	<input checked="" type="checkbox"/> c. Jawa Timur
b. Nanggroe Aceh Darussalam	d. Bali

10. Baju kurung merupakan pakaian tradisional yang berasal dari provinsi...

a. Jambi	<input checked="" type="checkbox"/> c. Riau
b. Gorontalo	d. Kepulauan Riau

80

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 19

Lembar Soal *Posttest* Kelas IV B (Kelas Eksperimen)

SOAL EVALUASI POST-TEST
Tahun Pelajaran 2023 / 2024

Nama	: Aqiela Izzah Ramadhanis (Aqiela)
No. Absen	: 01
Hari / Tanggal	: Senin, 12-05-2024
Kelas / Mapel	: 4 (Empat) / Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

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


- Rumah adat tradisional yang terkenal di provinsi Jawa Timur adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Rumah Joglo	<input type="checkbox"/> c. Rumah Baileo
<input type="checkbox"/> b. Rumah Tambi	<input type="checkbox"/> d. Rumah Sasadu
- Bangsa Indonesia hidup dalam berbagai keragaman budaya yang terdiri atas suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya dengan hidup rukun berdampingan. Hal itu dibuktikan oleh semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang artinya...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Berbeda-beda tetapi tetap satu	<input type="checkbox"/> c. Berbeda dan berteman
<input type="checkbox"/> b. Berbeda-beda keragaman	<input type="checkbox"/> d. Bersatu untuk Indonesia
- Suku Jawa, Osing, Tengger, Samin, Bawean, dan Naga merupakan gabungan dari suku bangsa...

<input type="checkbox"/> a. Sunda	<input checked="" type="checkbox"/> c. Jawa
<input type="checkbox"/> b. Batak	<input type="checkbox"/> d. Betawi
- Indonesia sangat kaya akan beberapa keragaman yang terdiri atas...

<input type="checkbox"/> a. Suku bangsa	<input type="checkbox"/> c. Beberapa penduduk
<input type="checkbox"/> b. Beberapa pulau	<input checked="" type="checkbox"/> d. Suku bangsa, agama, bahasa, adat, dan budaya
- Perhatikan gambar berikut ini!




Gambar tersebut merupakan salah satu contoh makanan tradisional yang berasal dari daerah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Bali	<input type="checkbox"/> c. Kalimantan Utara
<input type="checkbox"/> b. Sulawesi Tenggara	<input type="checkbox"/> d. DKI Jakarta
- Produk unggulan Indonesia tidak hanya berupa benda kerajinan atau alat musik, namun juga makanan tradisional. Salah satu makanan tradisional khas provinsi Jawa Tengah adalah...

<input type="checkbox"/> a. Satu Ulat Sagu	<input checked="" type="checkbox"/> c. Lumpia
<input type="checkbox"/> b. Gulai Belacan	<input type="checkbox"/> d. Papeda
- Alat musik tradisional yang memiliki jenis dan bentuk ukuran berbeda-beda adalah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Angklung	<input type="checkbox"/> c. Fu
<input type="checkbox"/> b. Sasando	<input checked="" type="checkbox"/> d. Gamelan
- Raihan berkunjung ke festival budaya di Jember kota yang diadakan pekan lalu. Banyak sekali produk yang dijual pada waktu itu, diantaranya berupa kerajinan, miniatur alat musik tradisional, dan makanan khas daerah. Raihan ingin membeli salah satu produk miniatur alat musik tradisional, yaitu Sasando yang berasal dari...

<input checked="" type="checkbox"/> a. Nusa Tenggara Timur	<input type="checkbox"/> c. Lampung
<input type="checkbox"/> b. Sulawesi Tenggara	<input type="checkbox"/> d. Bengkulu
- Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar tersebut merupakan salah satu contoh pakaian adat Betawi yang berasal dari daerah...

<input checked="" type="checkbox"/> a. DKI Jakarta	<input type="checkbox"/> c. Lampung
<input type="checkbox"/> b. Jawa Barat	<input type="checkbox"/> d. Bangka Belitung
- Pisau belati merupakan senjata tradisional yang berasal dari provinsi...

<input type="checkbox"/> a. Banten	<input checked="" type="checkbox"/> c. Papua
<input type="checkbox"/> b. Sulawesi Tengah	<input type="checkbox"/> d. Sumatera Utara

Lampiran 21

Lembar Rubrik Penilaian Peserta Didik Kelas IV A

• PENILAIAN SIKAP

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Spiritual

No	Nama	Ketaatan		Perilaku		Kebiasaan		Toleransi	
		Beribadah		Bersyukur		Berdoa			
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra		√	√		√		√	
2.	Afisy Naila Rizkioktavia	√		√		√		√	
3.	Ahmad Aray	√		√		√			√
4.	Ahmad Siddiq	√		√		√			√
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	√		√		√		√	
6.	Alfahira Khoirunnisa	√		√		√		√	
7.	Alif Hamdan Ramadhani	√		√		√		√	
8.	Aliya Wahida Pratiwi	√		√		√		√	
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	√		√		√		√	
10.	Ananda Cecar Ragil	√		√		√		√	
11.	Anisa Sakinah Umami	√		√		√		√	
12.	Amisaa' Fitri Ramadhania	√		√		√		√	
13.	Auli Nisa Quratu Aini	√		√		√		√	
14.	Bertranz Silandro	√		√		√		√	
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	√		√		√		√	
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	√		√		√		√	

17.	Dzakira Talita Az Zahra	√		√		√		√	
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	√		√		√		√	
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	√		√		√		√	
20.	Faira Nur Afifah	√		√		√		√	
21.	Faizatul Hasanah	√		√		√		√	
22.	Gadis Adzkia Alivia	√		√		√		√	
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	√		√		√		√	
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	√		√		√		√	
25.	Kaukab Barraaq Mutholib	√		√		√		√	
26.	M. Daffa Arya Farza	√		√		√		√	
27.	Muhammad Haidar Albaqir	√		√		√		√	
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	√		√		√		√	
29.	Raffi Haidar Alkhalifi		√	√		√		√	
30.	Syakiela Naira Azzahra	√		√		√		√	
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	√		√		√		√	
32.	Sandy Aris Maritza	√		√		√		√	

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Sosial

No	Nama	Jujur		Disiplin		Tanggung Jawab		Santun		Peduli		Percaya Diri	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Achmad Rafiandra Syahputra	√		√		√			√		√		

2.	Afisy Naila Rizkioktavia	√		√		√		√		√		√
3.	Ahmad Aray	√		√		√			√	√		√
4.	Ahmad Siddiq	√		√		√			√	√		√
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	√		√		√		√		√		√
6.	Alfahira Khoirunnisa	√		√		√		√		√		√
7.	Alif Hamdan Ramadhani	√			√	√		√		√		√
8.	Aliya Wahida Pratiwi	√			√	√		√		√		√
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	√			√	√		√		√		√
10.	Ananda Cekar Ragil	√			√	√		√		√		√
11.	Anisa Sakinah Umami	√		√		√		√		√		√
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	√		√		√		√		√		√
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	√		√		√		√		√		√
14.	Bertranz Silandro	√		√		√		√		√		√
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	√		√		√		√		√		√
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	√		√		√		√		√		√
17.	Dzakira Talita Az Zahra	√		√		√		√		√		√
18.	Fahmi Alfina	√		√		√		√		√		√

	Istigfarin											
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	√		√	√		√		√		√	
20.	Faira Nur Afifah	√	√		√		√		√		√	
21.	Faizatul Hasanah	√	√		√		√		√		√	
22.	Gadis Adzkia Alivia	√	√		√		√		√		√	
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	√		√	√		√		√		√	
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	√	√		√		√		√		√	
25.	Kaukab Barraq Mutholib	√	√		√		√		√		√	
26.	M. Daffa Arya Farza	√	√		√		√		√		√	
27.	Muhammad Haidar Albaqir	√	√		√		√		√		√	
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	√	√		√		√		√		√	
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	√	√		√		√		√		√	
30.	Syakiela Naira Azzahra	√	√		√		√		√		√	
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	√	√		√		√		√		√	
32.	Sandy Aris Maritza	√		√	√		√		√			√

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

• **PENILAIAN PENGETAHUAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Achmad Rafiandra Syahputra	50
2.	Afisy Naila Rizkioktavia	40
3.	Ahmad Aray	40
4.	Ahmad Siddiq	60
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	60
6.	Alfahira Khoirunnisa	70
7.	Alif Hamdan Ramadhani	50
8.	Aliya Wahida Pratiwi	60
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	30
10.	Ananda Cecar Ragil	60
11.	Anisa Sakinah Umami	30
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	60
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	60
14.	Bertranz Silandro	40
15.	Cahaya Wulandari Ramadhani	40
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	80
17.	Dzakira Talita Az Zahra	60
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	50
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	40
20.	Faira Nur Afifah	50
21.	Faizatul Hasanah	40
22.	Gadis Adzkia Alivia	70
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	50
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	30
25.	Kaukab Barraaq Mutholib	20
26.	M. Daffa Arya Farza	50
27.	Muhammad Haidar Albaqir	60

28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	50
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	50
30.	Syakiela Naira Azzahra	40
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	60
32.	Sandy Aris Maritza	40

Aspek dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

Nomor Soal	Skor	Kriteria Penilaian
1-10	2	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik tidak menjawab

• **PENILAIAN KETERAMPILAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.	Achmad Rafiiandra Syahputra		√		67
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia			√	100
3.	Ahmad Aray		√		67
4.	Ahmad Siddiq		√		67
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi			√	100
6.	Alfahira Khoirunnisa			√	100
7.	Alif Hamdan Ramadhani		√		67
8.	Aliya Wahida Pratiwi			√	100
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal			√	100
10.	Ananda Cekar Ragil		√		67
11.	Anisa Sakinah Umami			√	100
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania			√	100
13.	Auli Nisa Qurratu Ami			√	100

14.	Bertranz Silandro			√	100
15.	Cahaya Wulandari Ramadhani		√		67
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah			√	100
17.	Dzakira Talita Az Zahra			√	100
18.	Fahmi Alfina Istigfarin			√	100
19.	Fahmi Gufron Firmansyah		√		67
20.	Faira Nur Afifah			√	100
21.	Faizatul Hasanah			√	100
22.	Gadis Adzkia Alivia			√	100
23.	Gian Aditiya Ainurrohman		√		67
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah			√	100
25.	Kaukab Barraaq Mutholib			√	100
26.	M. Daffa Arya Farza			√	100
27.	Muhammad Haidar Albaqir			√	100
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib			√	100
29.	Raffi Haidar Alkhalifi		√		67
30.	Syakiela Naira Azzahra			√	100
31.	Zafira Maharani Willy Andarra			√	100
32.	Sandy Aris Maritza			√	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	SB (3)	B (2)	C (1)
Berpikir kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan baik dan kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata dan kurang kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan terbata-bata dan tidak kritis
Berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan	Peserta didik mengemukakan	Peserta didik mengemukakan

	pendapat dengan baik dan berpikir kreatif	pendapat dengan sedikit terbata-bata	pendapat dengan bahasa yang tidak mudah dipahami
Menyampaikan gagasan secara tepat dan jelas	Peserta didik mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik
Bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dalam kelompok

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{skor perolehan}}{12} \times 100$$

• **PENGAYAAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengayaan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Achmad Rafiandra Syahputra	80
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia	70
3.	Ahmad Aray	70
4.	Ahmad Siddiq	60
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi	100
6.	Alfahira Khoirunnisa	100
7.	Alif Hamdan Ramadhani	80
8.	Aliya Wahida Pratiwi	80

9.	Aly Yafy Muhammad Rizal	80
10.	Ananda Cecar Ragil	70
11.	Anisa Sakinah Umami	80
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania	80
13.	Auli Nisa Qurratu Aini	90
14.	Bertranz Silandro	70
15.	Cahya Wulandari Ramadhani	90
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah	100
17.	Dzakira Talita Az Zahra	100
18.	Fahmi Alfina Istigfarin	100
19.	Fahmi Gufron Firmansyah	60
20.	Faira Nur Afifah	80
21.	Faizatul Hasanah	70
22.	Gadis Adzkie Alivia	70
23.	Gian Aditiya Ainurrohman	60
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah	60
25.	Kaukab Barraq Mutholib	80
26.	M. Daffa Arya Farza	70
27.	Muhammad Haidar Albaqir	80
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib	90
29.	Raffi Haidar Alkhalifi	60
30.	Syakiela Naira Azzahra	80
31.	Zafira Maharani Willy Andarra	80
32.	Sandy Aris Maritza	60

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{total nilai peserta didik}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$$

Total nilai maksimal : 10

Misal total nilai peserta didik : 10

$$\text{Penilaian skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

• REMIDIAL

Pedoman Penilaian Rubrik Remedial

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Achmad Rafiandra Syahputra				√		80
2.	Afisyah Naila Rizkioktavia			√			60
3.	Ahmad Aray			√			60
4.	Ahmad Siddiq				√		80
5.	Al-Himny Rusydi El Kadafi					√	100
6.	Alfahira Khoirunnisa			√			60
7.	Alif Hamdan Ramadhani					√	100
8.	Aliya Wahida Pratiwi				√		80
9.	Aly Yafy Muhammad Rizal				√		80
10.	Ananda Cecar Ragil					√	100
11.	Anisa Sakinah Umami				√		80
12.	Annisaa' Fitri Ramadhania			√			60
13.	Auli Nisa Qurratu Aini			√			60
14.	Bertranz Silandro				√		80
15.	Cahya Wulandari Ramadhani				√		80
16.	Chantika Safilza Gea Lindiansyah				√		80
17.	Dzakira Talita Az Zahra			√			60
18.	Fahmi Alfina Istigfarin			√			60
19.	Fahmi Gufron Firmansyah				√		80
20.	Faira Nur Afifah				√		80
21.	Faizatul Hasanah			√			60
22.	Gadis Adzkia Alivia			√			60
23.	Gian Aditiya Ainurrohman				√		80
24.	Heny Zaskiyatul Hasanah			√			60
25.	Kaukab Barraq Mutholib			√			60
26.	M. Daffa Arya Farza			√			60

27.	Muhammad Haidar Albaqir				√		80
28.	Muhammad Haidar Almairi Tsaqib					√	100
29.	Raffi Haidar Alkhali fi				√		80
30.	Syakiela Naira Azzahra				√		80
31.	Zafira Maharani Willy Andarra				√		80
32.	Sandy Aris Maritza			√			60

Aspek dan Rubrik Penilaian Remedial

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
Kemampuan peserta didik dalam menyebutkan lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 1 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 2 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 3 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 4 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 5 lagu daerah Jawa yang paling populer

Penilaian skor = skor yang diperoleh × 20

Total nilai maksimal : 100

Misal total nilai peserta didik : 5

• REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai	√	
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini	√	
3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini	√	
4.	Saya melihat peserta didik menelaah materi pembelajaran	√	
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran	√	

Refleksi Peserta Didik

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar		√
4.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru	√	
5.	Saya memahami materi yang diajarkan guru	√	
6.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru	√	
7.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya	√	

Lampiran 22

Lembar Rubrik Penilaian Peserta Didik Kelas IV B

• PENILAIAN SIKAP

Pedoman Penilaian Rubrik Sikap Spiritual

No	Nama	Ketaatan Beribadah		Perilaku Bersyukur		Kebiasaan Berdoa		Toleransi	
		BS	PB	BS	PB	BS	PB	BS	PB
1.	Aqiela Iftitah Ramadhanis	√		√		√		√	
2.	Fatimatur Rosyidah	√		√		√		√	
3.	Hafiz El Fazil	√		√		√		√	
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	√		√		√		√	
5.	Kaleela Trisha Karunia	√		√		√		√	
6.	Khairunnisa Salsabila	√		√		√			√
7.	Mardhiyah	√		√		√		√	
8.	Mayang Arumi Larasati	√		√		√		√	
9.	Muhammadalmuqor Robin	√		√		√		√	
10.	Muhammad Fatihul Hadi	√		√		√			√
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	√		√		√		√	
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif	√		√		√		√	
13.	Muhammad Maulana Firdaus	√		√		√		√	
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	√		√		√			√
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	√		√		√		√	
16.	Muhammad Saefullah Alfani	√		√		√		√	
17.	Nafisha Hoirunnisaq	√		√		√			√
18.	Neysa Vallen Azkanah	√		√		√		√	

13.	Muhammad Maulana Firdaus	√		√		√		√		√		√	
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	√		√		√		√		√			√
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	√		√		√		√		√		√	
16.	Muhammad Saefullah Alfian	√		√		√		√		√			√
17.	Nafisha Hoirunnisaq	√		√		√		√		√		√	
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	√		√		√		√		√			√
19.	Nur Lita Rahma Dewi	√		√		√		√		√			√
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	√			√	√		√		√		√	
21.	Rakha Haidar Alfarisi	√		√		√		√		√			√
22.	Rizqi Meilano Putra	√		√		√		√		√			√
23.	Sajidah 'Atifah	√		√		√		√		√			√
24.	Saleh Adreby	√		√		√		√			√		√
25.	Siti Asifatur Rofiqo	√		√		√		√		√			√
26.	Tamama Savana Az Zahra	√		√		√		√		√			√
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	√		√		√		√		√			√

BS : Baik Sekali

PB : Perlu Bimbingan

• **PENILAIAN PENGETAHUAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengetahuan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aqiela Ifitah Ramadhanis	100
2.	Fatimatur Rosyidah	100
3.	Hafiz El Fazil	90

4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	90
5.	Kaleela Trisha Karunia	100
6.	Khairunnisa Salsabila	90
7.	Mardhiyah	70
8.	Mayang Arumi Larasati	100
9.	Muhammaddalmuqor Robin	90
10.	Muhammad Fatihul Hadi	80
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	80
12.	Muhammad Ik lil Asy-Syarif	80
13.	Muhammad Maulana Firdaus	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	100
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	90
16.	Muhammad Saefullah Alfian	80
17.	Nafisha Hoirunnisaq	90
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi	70
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	80
21.	Rakha Haidar Alfarisi	80
22.	Rizqi Meilano Putra	90
23.	Sajidah 'Atifah	90
24.	Saleh Adreby	90
25.	Siti Asifatur Rofiqo	80
26.	Tamama Savana Az Zahra	100
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Pengetahuan

Nomor Soal	Skor	Kriteria Penilaian
	2	Peserta didik menjawab soal dengan benar
	0	Peserta didik tidak menjawab

• PENILAIAN KETERAMPILAN

Pedoman Penilaian Rubrik Keterampilan

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian			Jumlah Nilai
		1	2	3	
1.	Aqiela Ifitah Ramadhanis			√	100
2.	Fatimatur Rosyidah			√	100
3.	Hafiz El Fazil			√	100
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah			√	100
5.	Kaleela Trisha Karunia		√		67
6.	Khairunnisa Salsabila			√	100
7.	Mardhiyah		√		67
8.	Mayang Arumi Larasati			√	100
9.	Muhammadalmuqor Robin			√	100
10.	Muhammad Fatihul Hadi		√		67
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi			√	100
12.	Muhammad Iklil Asy-Syarif			√	100
13.	Muhammad Maulana Firdaus			√	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan			√	100
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya		√		67
16.	Muhammad Saefullah Alfian		√		67
17.	Nafisha Hoirunnisaq			√	100
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra			√	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi			√	100
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas			√	100
21.	Rakha Haidar Alfarisi			√	100
22.	Rizqi Meilano Putra			√	100
23.	Sajidah 'Atifah		√		67
24.	Saleh Adreby			√	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo			√	100

26.	Tamama Savana Az Zahra			√	100
27.	Tyas Ayu Ardiningrum			√	100

Aspek dan Rubrik Penilaian Keterampilan

Aspek	SB (3)	B (2)	C (1)
Berpikir kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan baik dan kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan sedikit terbata-bata dan kurang kritis	Peserta didik menjelaskan hasil diskusi dengan terbata-bata dan tidak kritis
Berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan baik dan berpikir kreatif	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan sedikit terbata-bata	Peserta didik mengemukakan pendapat dengan bahasa yang tidak mudah dipahami
Menyampaikan gagasan secara tepat dan jelas	Peserta didik mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik cukup mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik	Peserta didik kurang mampu mengidentifikasi pernyataan dengan baik
Bekerja sama dalam kegiatan belajar kelompok	Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik cukup mampu bekerja sama dalam kelompok	Peserta didik kurang mampu bekerja sama dalam kelompok

Keterangan :

SB : Sangat Baik

B : Baik

C : Cukup

Penilaian skor = $\frac{\text{skor perolehan}}{12} \times 100$

- **PENGAYAAN**

Pedoman Penilaian Rubrik Pengayaan

No	Nama Peserta Didik	Nilai
1.	Aqiela Ifitah Ramadhani	70
2.	Fatimatur Rosyidah	70
3.	Hafiz El Fazil	80
4.	Jasmine Nadifah Naurah Jannah	80
5.	Kaleela Trisha Karunia	90
6.	Khairunnisa Salsabila	100
7.	Mardhiyah	60
8.	Mayang Arumi Larasati	80
9.	Muhammalmuqor Robin	90
10.	Muhammad Fatihul Hadi	70
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi	70
12.	Muhammad Ikhlil Asy-Syarif	90
13.	Muhammad Maulana Firdaus	80
14.	Muhammad Raditya Dharmawan	70
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya	70
16.	Muhammad Saefullah Alfian	60
17.	Nafisha Hoirunnisaq	90
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra	100
19.	Nur Lita Rahma Dewi	80
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas	70
21.	Rakha Haidar Alfarisi	90
22.	Rizqi Meilano Putra	80
23.	Sajidah 'Atifah	70
24.	Saleh Adreby	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo	100
26.	Tamama Savana Az Zahra	80
27.	Tyas Ayu Ardiningrum	80

$$\text{Penilaian skor} = \frac{\text{total nilai peserta didik}}{\text{total nilai maksimal}} \times 100$$

Total nilai maksimal : 10

Misal total nilai peserta didik : 10

$$\text{Penilaian skor} = \frac{10}{10} \times 100 = 100$$

- REMIDIAL

Pedoman Penilaian Rubrik Remedial

No	Nama Peserta Didik	Aspek Penilaian					Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	
1.	Aqielah Ifitah Ramadhani				√		80
2.	Fatimatur Rosyidah					√	100
3.	Hafiz El Fazil					√	100
4.	Jasmine Nadiyah Naurah Jannah				√		80
5.	Kaleela Trisha Karunia					√	100
6.	Khairunnisa Salsabila					√	100
7.	Mardhiyah			√			60
8.	Mayang Arumi Larasati				√		80
9.	Muhammadalmuqor Robin				√		80
10.	Muhammad Fatihul Hadi			√			60
11.	Muhammad Hafiz Bayhaqi				√		80
12.	Muhammad Ikli Asy-Syarif					√	100
13.	Muhammad Maulana Firdaus					√	100
14.	Muhammad Raditya Dharmawan				√		80
15.	Muhammad Rehan Dwi Cahya				√		80
16.	Muhammad Saefullah Alfian			√			60
17.	Nafisha Hoirumisaq					√	100
18.	Neysa Vallen Azkanah Zahra					√	100

19.	Nur Lita Rahma Dewi				√		80
20.	Raihan Zakiyy Arya Pamungkas				√		80
21.	Rakha Haidar Alfarisi					√	100
22.	Rizqi Meilano Putra					√	100
23.	Sajidah 'Atifah				√		80
24.	Saleh Adreby					√	100
25.	Siti Asifatur Rofiqo					√	100
26.	Tamama Savana Az Zahra					√	100
27.	Tyas Ayu Ardiningnum						100

Aspek dan Rubrik Penilaian Remedial

Kriteria	Skor				
	1	2	3	4	5
Kemampuan peserta didik dalam menyebutkan lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 1 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 2 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 3 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 4 lagu daerah Jawa yang paling populer	Peserta didik dapat menyebutkan 5 lagu daerah Jawa yang paling populer

Penilaian skor = skor yang diperoleh × 20

Total nilai maksimal : 100

Misal total nilai peserta didik : 5

• REFLEKSI

Refleksi Guru

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya yakin tujuan pembelajaran telah tercapai	√	
2.	Saya melihat peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran hari ini	√	

J E M B E R

3.	Saya melihat peserta didik antusias dalam pembelajaran hari ini	√	
4.	Saya melihat peserta didik menelaah materi pembelajaran	√	
5.	Saya melihat hambatan dan kesulitan ketika pembelajaran		√

Refleksi Peserta Didik

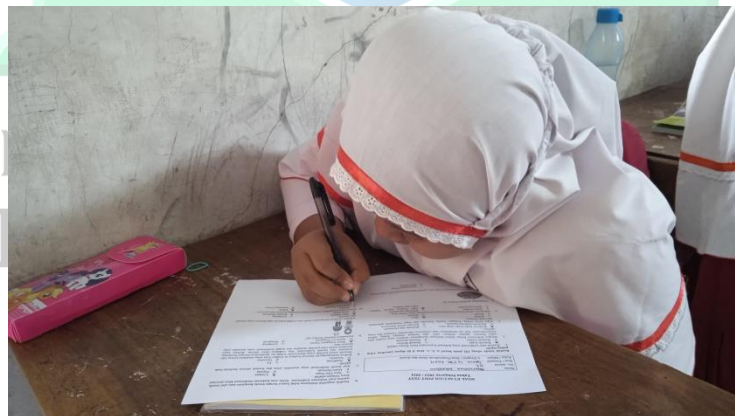
No	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Saya sudah dapat menelaah keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
2.	Saya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran menentukan keragaman budaya di lingkungan sekitar	√	
4.	Saya antusias mengikuti pembelajaran dari guru	√	
5.	Saya memahami materi yang diajarkan guru	√	
6.	Saya kesulitan ketika mengikuti pembelajaran dari guru	√	
7.	Saya akan lebih aktif dalam pembelajaran berikutnya		√

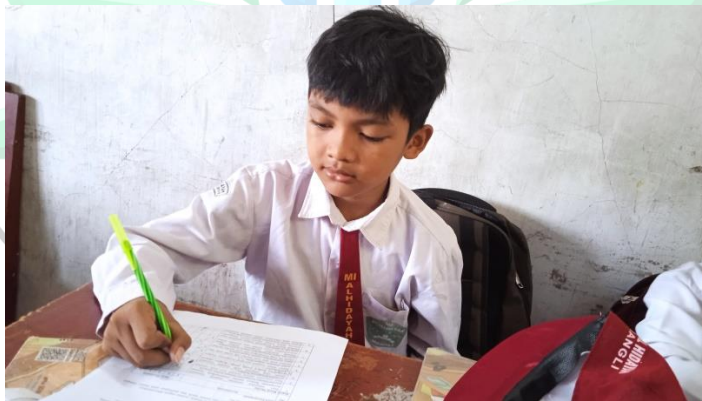
Lampiran 23

Dokumentasi Implementasi Majalah Digital



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 24**Dokumentasi Mengisi Angket dan Mengerjakan Soal *Pretest-Posttest***



UN
KIAI
RI
DIQ
J E M B E R

Lampiran 25

Observasi dan Meminta Profil Madrasah



Wawancara Kepada Guru Kelas dan Mengisi Angket



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

KIAI DIQ



Lampiran 26

Surat Permohonan Bimbingan Skripsi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: <http://tik.uinkhas-jember.ac.id> Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4014/In.20/3.a/PP.009/01/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Depict Pristine Adi, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Depict Pristine Adi, M.Pd. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM	: 202101040042
Nama	: RISANATIH MAULIDA PUTRI
Semester	: DELAPAN
Program Studi	: PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 31 Januari 2024

an, Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTIBUL UMAM



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-4014/In.20/3.a/PP.009/01/2024

- Menimbang** : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Agama Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, perlu kepastian pembimbing;
 b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar** : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 03/In.20/3.a/PP.009/2023 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada** : Depict Pristine Adi, M.Pd.
- Untuk** : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
 a. NIM : 202101040042
 b. Nama : RISANATIH MAULIDA PUTRI
 c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
 d. Judul : Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember
- Tugas Berlaku** : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Januari 2025 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 31 Januari 2024

Wakil Dekan,
 Wakil Dekan Bidang Akademik,

KHOTIBUL UMAM

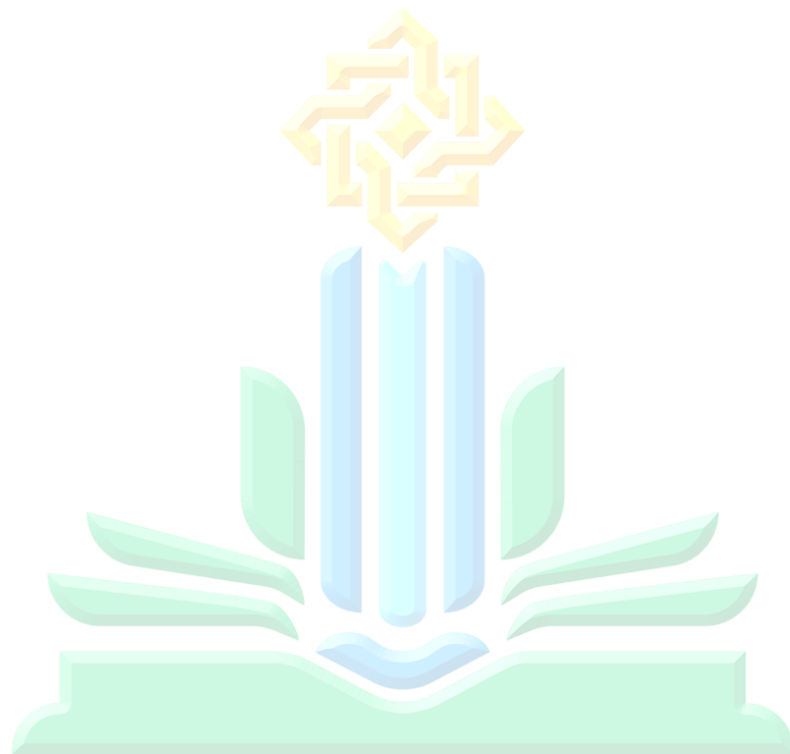


Lampiran 27

Hasil Wawancara Uji Coba Majalah Interaktif Berdasarkan Respon Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana perkembangan media teknologi di MI ini?	Perkembangan teknologi di MI ini dapat dikatakan baik, karena beberapa guru dan peserta didik sudah bisa mengakses dan menggunakan berbagai media pembelajaran melalui web, contohnya <i>google form</i> , <i>wordwall</i> , dan <i>google classroom</i> .
2.	Bagaimana cara ibu menghadapi tantangan zaman yang serba teknologi?	Setiap pergantian zaman pasti seorang guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menghadapi tantangan zaman sesuai dengan kurikulum yang berlaku, contohnya peralihan kurikulum sebelumnya ke kurikulum merdeka pasti banyak sekali perubahan. Jadi, bagaimanapun caranya kita sebagai guru harus mampu mengaplikasikan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media sesuai perkembangan zaman.
3.	Lalu, bagaimana cara ibu mengatasi peserta didik yang bosan belajar? Apakah ada media/alat bantu yang pernah digunakan?	Banyak sekali cara yang digunakan saya dalam menghadapi situasi ini, salah satunya melalui media pembelajaran. Biasanya media yang seringkali saya gunakan, yaitu poster dan layar proyektor.
4.	Pernahkah ibu menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> dalam kegiatan pembelajaran?	Belum, karena kebanyakan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di MI ini, yaitu layar proyektor. Saya juga baru kali ini mendengar aplikasi <i>Augmented Reality</i> .
5.	Bagaimana pendapat ibu terkait majalah digital yang menggunakan aplikasi <i>Augmented Reality</i> ?	Menurut saya, majalah yang dikembangkan sangatlah menarik dan cocok untuk diterapkan pada jenjang kelas IV SD/MI. Belum lagi didalamnya berisi pembelajaran yang bersifat informatif serta terdapat juga kuis. Selain itu, animasi 3D yang ditampilkan sangat sesuai dengan fakta bahwa Indonesia memiliki berbagai macam keberagaman
6.	Menurut ibu, media tersebut efektif atau tidak dalam kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV?	Majalah yang dikembangkan sangatlah efektif untuk menunjang kegiatan pembelajaran IPAS di kelas IV, sehingga anak-anak dapat mengasah kemampuannya melalui berpikir kritis, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan bekerja sama
7.	Adakah perbedaan antara media yang sering digunakan oleh ibu dengan media majalah	Ada, bedanya itu dalam pengaplikasiannya dimana saya masih menggunakan media

	digital ini?	cetak atau poster sedangkan peneliti sudah bisa membuat media berupa digital. Jadi, majalah ini sangat cocok sekali diterapkan pada saat pembelajaran di dalam kelas.
--	--------------	---



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 28

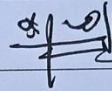
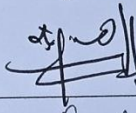
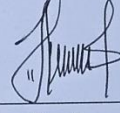
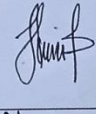



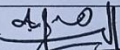
SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

	<p>YAYASAN KELUARGA PENDIDIKAN ISLAM MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH Status Terakreditasi B NSM : 111235090137 JL. Otto Iskandardinata No. 177 Mangli Telp. 0331 5103928 Jember Email : mialhidayah177@yahoo.com</p>									
<p><u>SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN</u> Nomer : 0644/PP.001/MI/III/2024</p>										
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini:</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama Lengkap</td> <td>: Robby Hidayat Hasan, S.Pd</td> </tr> <tr> <td>Jabatan</td> <td>: Kepala Madrasah</td> </tr> <tr> <td>Alamat</td> <td>: Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates</td> </tr> <tr> <td>Unit Kerja</td> <td>: MI AL HIDAYAH</td> </tr> </table>			Nama Lengkap	: Robby Hidayat Hasan, S.Pd	Jabatan	: Kepala Madrasah	Alamat	: Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates	Unit Kerja	: MI AL HIDAYAH
Nama Lengkap	: Robby Hidayat Hasan, S.Pd									
Jabatan	: Kepala Madrasah									
Alamat	: Perum BMP Blok DC/14 Mangli Kaliwates									
Unit Kerja	: MI AL HIDAYAH									
<p>Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:</p> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 30%;">Nama</td> <td>: Risanatih Maulida Putri</td> </tr> <tr> <td>NIM</td> <td>: 202101040042</td> </tr> <tr> <td>Program Studi</td> <td>: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)</td> </tr> <tr> <td>Jenjang</td> <td>: Sarjana</td> </tr> </table>			Nama	: Risanatih Maulida Putri	NIM	: 202101040042	Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)	Jenjang	: Sarjana
Nama	: Risanatih Maulida Putri									
NIM	: 202101040042									
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)									
Jenjang	: Sarjana									
<p>Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di MI Al-Hidayah Mangli Jember terhitung selama 21 hari untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Edukasi Majalah Interaktif Keragaman Budaya dalam Pembelajaran IPAS Berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 pada Peserta Didik Kelas IV B MI Al-Hidayah Jember”. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih.</p>										
<table border="0" style="margin-left: auto;"> <tr> <td style="text-align: center;">  </td> <td style="vertical-align: middle;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> <p>ROBBY HIDAYAT HASAN S.Pd</p> </td> </tr> </table>					<p>ROBBY HIDAYAT HASAN S.Pd</p>					
										
<p>ROBBY HIDAYAT HASAN S.Pd</p>										

Lampiran 29

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
MADRASAH IBTIDAIYAH AL-HIDAYAH JEMBER

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN
DI MI AL-HIDAYAH JEMBER

No	Tanggal	Kegiatan	Penerima	Paraf
1.	20-4-2024	Menghubungi kepala madrasah MI Al-Hidayah untuk memohon izin melaksanakan kegiatan penelitian	Robby Hidayat Hasan, S.Pd	
2.	22-4-2024	Silaturahmi sekaligus menyerahkan surat permohonan izin observasi dan penelitian serta meminta profil lembaga kepada kepala madrasah MI Al-Hidayah	Robby Hidayat Hasan, S.Pd	
3.	23-4-2024	Observasi dan dokumentasi guru dalam kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran pada peserta didik kelas IV B	Siti Nurfadilah, S.Hum	
4.	29-4-2024	Uji coba kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i> di kelas IV B (kelas eksperimen)	Siti Nurfadilah, S.Hum	
5.	13-5-2024	Membagikan angket serta soal <i>pretest</i> di kelas IV A (kelas kontrol)	Qurrotua'yun, S.Pd	
6.	13-5-2024	Membagikan angket serta soal <i>posttest</i> di kelas IV B (kelas eksperimen)	Siti Nurfadilah, S.Hum	
7.	13-5-2024	Wawancara dan dokumentasi mengenai penggunaan media edukasi majalah interaktif keragaman budaya berbasis <i>Augmented Reality</i>	Siti Nurfadilah, S.Hum	
8.	13-5-2024	Meminta surat izin selesai penelitian	Robby Hidayat Hasan, S.Pd	

Jember, 13 Mei 2024

Mengetahui,

Kepala Madrasah MI Al-Hidayah Jember



Robby Hidayat Hasan, S.Pd.

NPK. 7862340032070

Lampiran 30

BIODATA PENELITI



A. Data Pribadi

Nama : Risanatih Maulida Putri
 NIM : 202101010042
 Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 5 Juni 2002
 Agama : Islam
 Alamat : Jl. Glatik No. 32, Jumerto-Patrang
 e-mail : risanatihmaulidaputri05@gmail.com
 Motto : Jika tidak menemukan orang baik, jadilah salah satunya

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
TK Dharma Wanita Persatuan	-	2006-2008
SDN Jomerto 02	-	2008-2014
MTsN II Jember	-	2014-2017
SMKN 1 Jember	Multimedia	2017-2020
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember	PGMI	2020-sekarang

C. Pengalaman Organisasi

1. HMPS PGMI UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
2. Anggota Jurnal ACIE UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Anggota GENBI Jember