



Appendix 1. Material/Content Expert Questionnaire

**Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners**

Identitas Validator:

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Augmented Reality ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Lembar Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Isi dan Tujuan						
1	Ketepatan tujuan pembelajaran.					
2	Kesesuaian penjabaran materi dalam media dan tujuan pembelajaran.					
3	Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran.					
4	Kelengkapan dan kualitas multimedia (gambar, audio, video dan suara) sebagai bahan bantu belajar.					
5	Penggunaan Augmented Reality dapat meningkatkan minat belajar siswa.					
B. Kualitas Instruksional						
6	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan dan pengalaman pendidik					
7	Kesesuaian media dalam memberikan bantuan belajar					
8	Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik					
9	Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dan tenaga kependidikan					
C. Kualitas Teknis						
10	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf					
11	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan kebingungan ganda					

12	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan hasa.					
13	Kalimat yang digunakan mudah dipahami					
14	Penggunaan bahasa yang baku					
15	Kemenarikan aplikasi yang digunakan					
16	Media dapat digunakan kapan saja dalam					

Modified from Saputra, A.Y (2017)

Saran/Masukan:

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (√) salah satu dari pernyataan berikut:

<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja,

.....2021

Validator,

.....

Appendix 2. Media Expert Questionnaire

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

**Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for
Young Learners**

Identitas Validator:

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran dasar elektronika ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Lembar Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1	Desain tampilan media pembelajaran menarik dengan pemilihan warna yang tepat					
2	Tata letak komponen pada aplikasi AR sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat					
3	Desain AR Book menarik					
4	Teks dalam AR Book mudah dibaca					
5	Tata letak pada AR Book disusun dengan baik					
6	Gambar yang terdapat di AR Book sesuai dengan materi yang disampaikan.					
Software						
7	Gambar 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda asli					
8	Penentuan ukuran gambar 3D dengan baik					
9	Kamera dapat menampilkan gambar 3D saat scan marker dengan durasi yang pendek					
10	Tampilan tombol-tombol menu jelas dengan warna yang kontras					
11	Penataan tombol-tombol menu baik dan rapi					
12	Tombol navigasi mudah diakses					
13	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ditampilkan dengan jelas					

14	Media pembelajaran digunakan lancar tanpa adanya hang, crash atau lag					
15	Scan marker untuk menampilkan gambar 3D dapat dioperasikan dengan mudah					
16	Media pembelajaran AR mudah digunakan					
17	Media pembelajaran AR interaktif					
18	Teknologi Augmented Reality pada platform android dapat digunakan sebagai media pembelajaran					
19	Penggunaan media pembelajaran AR menumbuhkan semangat belajar pesera didik					
20	Media pembelajaran AR meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosa kata dalam bahasa Inggris					

Modified from Saputra, A.Y (2017)

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (√) salah satu dari pernyataan berikut:

<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja,2021

Validator,

.....

Appendix 3. User (Teacher) Questionnaire

INSTRUMEN PENILAIAN PENGGUNA (GURU)

**Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for
Young Learners**

Identitas Validator:

Nama :

NIP :

Instansi :

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Augmented Reality ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Lembar Penilaian Pengguna (Guru) terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kebermanfaatan						
1	Aplikasi ini membantu saya dalam mengajar bahasa Inggris					
2	Aplikasi ini bermanfaat dalam pelajaran Bahasa Inggris					
3	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan mengajar saya					
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan apa yang saya harapkan					
Kemudahan Pemakaian						
6	Aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami					
7	Langkah penggunaan aplikasi ini sangat mudah dan sederhana					
8	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini					
9	Saya tidak menemukan ketidak-konsistenan selama menggunakan aplikasi ini					
10	Aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya					
11	Kapanpun saya melakukan kesalahan saya dapat kembali dengan cepat dan mudah					
12	Saya dapat menggunakannya dengan baik setiap waktu					

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kemudahan Dalam Pembelajaran						
13	Saya memahami penggunaan aplikasi ini dengan mudah					
14	Saya dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini					
15	Saya dengan cepat mahir menggunakan aplikasi ini					
Kepuasan						
16	Saya merasa puas dengan kinerja aplikasi ini					
17	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya					
18	Penggunaan aplikasi ini menyenangkan					
19	Aplikasi ini bekerja seperti apa yang saya inginkan					
20	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini					

Modified from the use questionnaire (based on Lund, A.M (2001))

Komentar/Saran Perbaikan:

.....

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (√) salah satu dari pernyataan berikut:

<input type="checkbox"/>	untuk digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja,2021

Validator,

Appendix 4. Teacher Interview Guide

No	Statement of Question	Purpose
1	Do students like English lessons?	To investigate how the student feeling related to English lesson.
2	In the learning process, what teaching materials and teaching media have you ever used?	To investigate about the learning material/media that have been used by teacher. The question also aims to know if teacher ever used interactive learning material/media.
3	Have you ever used interactive learning media such as games, VR, AR?	
4	In your opinion, what are the difficulties experienced by students in learning English?	To investigate the difficulties faced by students in learning English. The question also aims to know how the teacher help the student to faced difficulties in learning English.
5	What have you done to help students overcome these difficulties?	
6	Have you ever heard/know about AR?	To investigate how the teacher feeling related to Augmented reality being used as learning material.
7	In your opinion, are AR-based teaching materials/teaching media able to help students learn English?	



Appendix 5. Teacher Interview Transcripts

Questions:

1. Do students like English lessons?
2. In the learning process, what learning materials and learning media have you ever used?
3. Have you ever used interactive learning media such as games, VR, AR?
4. In your opinion, what are the difficulties faced by students in learning English?
5. What have you done to help students overcome these difficulties?
6. Have you ever heard/know about AR?
7. In your opinion, are AR-based teaching materials/teaching media able to help students learn English?

Answer (Ibu Ni Luh Ayu Supariasri):

1. The students really like English lessons. They are very enthusiastic in learning English.
2. The teaching materials I use are mostly books, modules and worksheets provided by the school. For learning media, I use video, animation, pictures, and power point.
3. I have never used the aforementioned interactive learning media.
4. For students' difficulties in learning English, they are more difficult in mastering vocabulary. Students still have difficulty in remembering vocabulary in English. In addition, many students' pronunciation is still not good, especially in early classes such as in grades 1-4.
5. To help students overcome these difficulties, I use interesting learning media such as videos, animations and also worksheets (worksheets) so that they can learn and practice not only at school but also at home. If there are interactive learning media that can be used by students to learn and practice vocabulary and pronunciation at home, it will definitely be able to help students learn.
6. I have heard of AR but have no knowledge of AR and have never used it in school.
7. In my opinion, it will be very helpful in learning English, because students will be very enthusiastic in learning. It's a new thing for the students too so they will definitely be very excited. Also because many students are now very fluent in using smartphones, learning using smartphones will also be interesting for them.

Appendix 6. Material/Content Expert Questionnaire Result

Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for Young Learners

Identitas Validator:

Nama : Made Hery Santosa, Ph.D.
NIP : 197910232003121001
Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Augmented Reality ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Lembar Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
A. Kualitas Isi dan Tujuan						
1	Ketepatan tujuan pembelajaran.				√	
2	Kesesuaian penjabaran materi dalam media dengan tujuan pembelajaran.				√	
3	Kesesuaian isi materi dalam media dengan tujuan pembelajaran.			√		
4	Kelengkapan dan kualitas multimedia (gambar, animasi, video dan suara) sebagai bahan bantu belajar.				√	
5	Penggunaan Augmented Reality dapat meningkatkan minat belajar siswa.				√	
B. Kualitas Instruksional						
6	Kesesuaian dengan tingkat pengetahuan peserta didik				√	
7	Kesesuaian media dalam memberikan bantuan untuk belajar				√	
8	Dapat memberikan dampak baik bagi peserta didik				√	
9	Dapat membawa dampak baik bagi pendidik dalam mengajar				√	
C. Kualitas Teknis						

10	Keterbacaan bentuk dan ukuran huruf				√	
11	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda				√	
12	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai dengan tata bahasa.		√			
13	Kalimat yang digunakan mudah dipahami			√		
14	Penggunaan bahasa yang baku			√		
15	Kemenarikan aplikasi yang digunakan				√	
16	Media dapat digunakan kapan saja dalam belajar				√	

Modified from Saputra, A.Y (2017)

Saran/Masukan:

Aplikasi berkembang bagus sejauh ini. *Grammar* masih banyak salah di ARnimal. Kejelasan instruksi perlu dipertimbangkan. Isu perlunya mencetak buku agar disampaikan (jika buku digital tidak bisa menampilkan AR). Selanjutnya, agar memperhatikan masukan-masukan di aplikasi langsung.

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (√) salah satu dari pernyataan berikut:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
√	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja, 26 Juni 2021

Validator,



Made Hery Santosa, Ph.D.

Appendix 7. Media Expert Questionnaire Result

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA

Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for Young Learners

Identitas Validator:

Nama : Made Hery Santosa

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
5 = Sangat Setuju
4 = Setuju
3 = Cukup
2 = Kurang Setuju
1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.

5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran dasar elektronika ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

Lembar Penilaian Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran
**Development of Augmented Reality Based Learning Material
 for English for Young Learners**

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan						
1	Desain tampilan media pembelajaran menarik dengan pemilihan warna yang tepat				✓	
2	Tata letak komponen pada aplikasi AR sudah tepat dan rapi sehingga nyaman dilihat			✓		
3	Desain AR Book menarik				✓	
4	Teks dalam AR Book mudah dibaca			✓		
5	Tata letak pada AR Book disusun dengan baik				✓	
6	Gambar yang terdapat di AR Book sesuai dengan materi yang disampaikan.				✓	
Software						
7	Gambar 3D yang ditampilkan saat scan marker terlihat dengan jelas dan dapat merepresentasikan wujud benda asli			✓		
8	Penentuan ukuran gambar 3D dengan baik				✓	
9	Kamera dapat menampilkan gambar 3D saat scan marker dengan durasi yang pendek				✓	
10	Tampilan tombol-tombol menu jelas dengan warna yang kontras				✓	

11	Penataan tombol-tombol menu baik dan rapi				✓	
12	Tombol navigasi mudah diakses				✓	
13	Petunjuk penggunaan media pembelajaran ditampilkan dengan jelas			✓		
14	Media pembelajaran digunakan lancar tanpa adanya hang, crash atau lag				✓	
15	Scan marker untuk menampilkan gambar 3D dapat dioperasikan dengan mudah				✓	
16	Media pembelajaran AR mudah digunakan				✓	
17	Media pembelajaran AR interaktif			✓		
18	Teknologi Augmented Reality pada platform android dapat digunakan sebagai media pembelajaran				✓	
19	Penggunaan media pembelajaran AR menumbuhkan semangat belajar peserta didik				✓	
20	Media pembelajaran AR meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosa kata dalam bahasa Inggris				✓	

Modified from Saputra, A.Y (2017)

Komentar/Saran Perbaikan:

Media AR ini dikembangkan dengan baik, dengan beberapa perbaikan masih perlu dilakukan meliputi navigasi, konten lebih komprehensif, marker yang muncul di halaman AR, tulisan lebih jelas, interaksi materi dan audiens perlu, dan relevansi kosakata dengan media/gambar perlu disesuaikan.

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (✓) salah satu dari pernyataan berikut:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
✓	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja, 03 September
2021

Validator,



Made Hery Santosa, Ph.D.

NIP. 197910232003121001



Appendix 8. User (Teacher) Questionnaire Result

Teacher 1.

INSTRUMEN PENILAIAN PENGGUNA (GURU)

Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for Young Learners

Identitas Validator:

Nama : Ni Luh Ayu Supariasri S.Pd

NIP : -

Instansi : SD Negeri 3 Banjar Jawa

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (✓) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Setuju
 - 1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.

4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Inggris berbasis Augmented Reality ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

**Lembar Penilaian Pengguna (Guru) terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners**

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kebermanfaatan						
1	Aplikasi ini membantu saya dalam mengajar pelajaran bahasa Inggris				√	
2	Aplikasi ini bermanfaat dalam pelajaran Bahasa Inggris					√
3	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan saya				√	
4	Aplikasi ini bekerja sesuai apa yang saya harapkan				√	
Kemudahan Pemakaian						
6	Aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami					√
7	Langkah penggunaan aplikasi ini sangat mudah dan sederhana				√	
8	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini					√
9	Saya tidak menemukan ketidak-konsistenan selama menggunakan aplikasi ini			√		

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya				√	
11	Kapanpun saya melakukan kesalahan saya dapat kembali dengan cepat dan mudah					√
12	Saya dapat menggunakannya dengan baik setiap waktu				√	
Kemudahan dalam Pembelajaran						
13	Saya memahami penggunaan aplikasi ini dengan mudah				√	
14	Saya dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini					√
15	Saya dengan cepat mahir menggunakan aplikasi ini				√	
Kepuasan						
16	Saya merasa puas dengan kinerja aplikasi ini					√
17	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya				√	
18	Penggunaan aplikasi ini menyenangkan				√	
19	Aplikasi ini bekerja seperti yang saya inginkan				√	
20	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini				√	

Modified from the use questionnaire (based on Lund, A.M (2001))

Komentar/Saran Perbaikan:

Aplikasi AR yang dibuat mudah untuk di mengerti dan menarik. Saran untuk suara dalam aktifitas mungkin dapat lebih di perjelas dan ada tombol play/replay-nya di dalam aktifitas.

Kesimpulan:

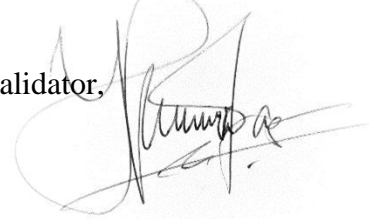
Mohon untuk dicentang (√) salah satu dari pernyataan berikut:

	Layak untuk digunakan tanpa revisi
√	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

2021

Singaraja, 8 September

Validator.



Ni Luh Ayu Supariasri

NIP. -





Teacher 2.

INSTRUMEN PENILAIAN PENGGUNA (GURU)

Development of Augmented Reality Based Learning Material for English for Young Learners

Identitas Validator:

Nama : MADE YEBBIE BISMANTARA S.Pd
NIP :
Instansi : SD NEGERI 1 BANJAR JAWA

Petunjuk Pengisian:

1. Dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality untuk Siswa SD yang telah dibuat sesuai dengan kriteria yang telah termuat dalam instrumen penelitian.
2. Berilah tanda check (√) pada kolom yang telah tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat empat alternatif jawaban, yaitu:
 - 5 = Sangat Setuju
 - 4 = Setuju
 - 3 = Cukup
 - 2 = Kurang Setuju
 - 1 = Tidak Setuju
3. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang sesuai atau terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan tanda sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut lagi.
4. Bapak/Ibu dimohon memberikan saran pada halaman yang telah disediakan.
5. Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda check terhadap hasil akhir penilaian penelitian terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa inggris berbasis Augmented Reality ini.
6. Atas bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terimakasih.

**Lembar Penilaian Pengguna (Guru) terhadap Media Pembelajaran
Development of Augmented Reality Based Learning Material
for English for Young Learners**

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kebermanfaatan						
1	Aplikasi ini membantu saya dalam mengajar bahasa Inggris					✓
2	Aplikasi ini bermanfaat dalam pelajaran Bahasa Inggris					✓
3	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan mengajar saya					✓
4	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan apa yang saya harapkan					✓
Kemudahan Pemakaian						
6	Aplikasi ini mudah digunakan dan dipahami					✓
7	Langkah penggunaan aplikasi ini sangat mudah dan sederhana					✓
8	Saya tidak kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini					✓
9	Saya tidak menemukan ketidak-konsistenan selama menggunakan aplikasi ini				✓	
10	Aplikasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan saya				✓	
11	Kapanpun saya melakukan kesalahan saya dapat kembali dengan cepat dan mudah					✓
12	Saya dapat menggunakannya dengan baik setiap waktu				✓	
Kemudahan Dalam Pembelajaran						
13	Saya memahami penggunaan aplikasi ini dengan mudah					✓

No	Kriteria Penilaian	Kategori Penilaian				
		1	2	3	4	5
14	Saya dapat dengan mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi ini				✓	
15	Saya dengan cepat mahir menggunakan aplikasi ini					✓
Kepuasan						
16	Saya merasa puas dengan kinerja aplikasi ini				✓	
17	Saya akan merekomendasikan aplikasi ini kepada teman saya					✓
18	Penggunaan aplikasi ini menyenangkan					✓
19	Aplikasi ini bekerja seperti apa yang saya inginkan				✓	
20	Saya merasa harus memiliki aplikasi ini					✓

Komentar/Saran Perbaikan:

.....
 APLIKASI YANG SANGAT MENARIK, MUDAH DIMENGERTI

 APLIKASI INI SANGAT BERPOTENSI UNTUK DIKEMBANGKAN

 DAN DITINGKATKAN LAGI DENGAN PENAMBAHAN FEATURE

 FEATURE DAN 3D MODEL LAINNYA AGAR LEBIH MENARIK

 LAGI.

Kesimpulan:

Mohon untuk dicentang (✓) salah satu dari pernyataan berikut:

<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan tanpa revisi
<input type="checkbox"/>	Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
<input type="checkbox"/>	Tidak layak digunakan dan harus direvisi total

Singaraja, 9 SEPTEMBER 2021

Validator,


 MADE YESSIE BISMASTARA S.Pd.

Appendix 9. Documentation



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116
Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561
Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2386/UN48.7.1/DT/2021

3 September 2021

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SDN 1 Banjar Jawa
di Singaraja

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Proposal penelitian skripsi , dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama : Giri Tastra Pradnyana
NIM : 1412021217
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2021/2022

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Déwa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 97609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan A.Yani No. 67 Singaraja Bali Kode Pos 81116

Telepon (0362) 21541 Fax. (0362) 27561

Laman: fbs.undiksha.ac.id

Nomor : 2387/UN48.7.1/DT/2021

3 September 2021

Perihal : **Permohonan Izin Observasi**

Yth. Kepala SDN 3 Banjar Jawa
di Singaraja

Dalam rangka pengumpulan data untuk menyelesaikan Proposal penelitian skripsi , dengan hormat kami mohon agar Bapak/Ibu mengizinkan mahasiswa di bawah ini:

Nama : Giri Tastra Pradnyana
NIM : 1412021217
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2021/2022

untuk mencari data yang diperlukan pada institusi yang Bapak/Ibu pimpin.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,



Dr. Dewa Putu Ramendra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 97609022000031001

Tembusan:

1. Dekan FBS Undiksha Singaraja
2. Koorprodi. Pendidikan Bahasa Inggris
3. Sub Bagian Pendidikan FBS



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN
PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANJAR JAWA
Alamat: Jalan Ngurah Rai No. 45 Singaraja



SURAT KETERANGAN

Nomor : 045.2/15/Pendas/ 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini


Nama : Luh Suarniti, S.Pd SD
NIP. : 19710102 199307 2 001
Jabatan : Kepala SDN 1 Banjar Jawa

Menerangkan bahwa :

Nama : Giri Tastra Pradnyana
Nim : 1412021217
Fakultas : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Ijin Observasi ,
untuk menyelesaikan proposal penelitian skripsi di SDN 1 Banjar Jawa.

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

Singaraja, 8 September 2021
Kepala SD N 1 Banjar Jawa

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





PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANJAR JAWA
Alamat : Jalan Ngurah Rai No. 47 Singaraja Telp. (0362) 21546

SURAT KETERANGAN
Nomor : 426.3 /27/ Pendas / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SDN 3 Banjar Jawa, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : **GIRI TASTRA PRADNYANA**
NIM : 1412021217
Jurusan : Bahasa Asing
Program Studi : Pendidikan Bahasa Inggris
Jenjang : S1
Tahun Akademik : 2021/2022

Memang benar yang bersangkutan telah mengadakan kegiatan Pengumpulan Data untuk Proposal Penelitian Skripsi pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Banjar Jawa.

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

Singaraja, 10 September 2021

Kepala SDN 3 Banjar Jawa



IDA BAGUS SOMA PUTRA, S. Pd., M.Pd.

NIP. 19620923 198606 1 002