

Lampiran 01. Uji Validitas Isi Instrumen oleh judges 1

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					v
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					v
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.					v
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.					v
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.					v
6	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					v
B. Bahasa/Komunikasi						

7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang jelas.					v
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang efektif dan efisien.					v
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran yang tepat.					v
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					v
11	Menggunakan intonasi yang jelas.					v
C. Penyajian						
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.					v
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran.					v
14	Keterpaduan materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					v
15	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					v

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 27 Juli 2022
 Judges I



Nyoman Arya Wigraha, S.T., M.T.
 NIP. 197312052006041001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RS)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.					√
2	Kesesuaian <i>Background</i> dengan materi pada media pembelajaran.					√
3	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.					√
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.					√
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.				√	
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa SMK.					√
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.				√	
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.				√	
C. Tampilan Keseluruhan						
9	Proporsi penempatan gambar atau animasi, <i>background</i> dan teks.				√	
10	Kemenarikan animasi pada media pembelajaran.				√	
D. Manfaat						
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.					√
12	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.					√
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.				√	
14	Meningkatkan minat siswa dalam					

	mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran yang menarik.					√
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.					√

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 27 Juli 2022
 Judges I

Nyoman Arya Wigraha, S.T., M.T.
 NIP. 197312052006041001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA LAPANGAN)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (00)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.					√
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.					
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√

8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.					√
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran dasar-dasar otomotif.					√
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).					√
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.					√
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.					√
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.					√
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.					√

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 27 Juli 2022
 Judges I

Nyoman Arya Wigraha, S.T., M.T.
 NIP. 197312052006041001

Lampiran 02. Uji Validitas Isi Instrumen oleh judges 2

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.				√	
2	Kejelasan penyampaian identitas media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.				√	
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran pada media pembelajaran.				√	
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.				√	
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.					√
6	Kebenaran isi materi pada media					

	pembelajaran <i>Powtoon</i> .				√	
B. Bahasa/Komunikasi						
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran sudah menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				√	
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran sudah efektif dan efisien.				√	
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran sudah tepat.				√	
10	Narasi yang disampaikan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.				√	
11	Narasi yang disampaikan dalam media pembelajaran telah menggunakan intonasi yang jelas dan tepat.				√	
C. Penyajian						
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> .				√	
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> .				√	
14	Keterpaduan materi yang disampaikan dengan media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> .					√
15	Kesesuaian materi yang disampaikan dengan karakter media pembelajaran berbasis <i>Powtoon</i> .				√	

Komentar dan Saran :

1. Perbaikan narasi/kalimat pada komponen penilaian sudah dilakukan oleh judges.
2. Perhatikan untuk istilah asing yang harusnya dicetak miring.

Singaraja, 27 Juli 2022
Judges II



I Gede Wiratmaja, S.T.,M.T.
NIP. 198810282019031009

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RS)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.				√	
2	Kesesuaian <i>background</i> dengan materi yang disampaikan pada media pembelajaran.				√	
3	Teks yang digunakan pada media pembelajaran dapat dibaca dengan mudah dan jelas.				√	
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran sudah baik.				√	
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.				√	
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik pembelajaran siswa SMK.				√	
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.				√	
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.				√	
C. Tampilan Keseluruhan						
9	Proporsi penempatan gambar atau animasi, <i>background</i> dan teks.				√	
10	Media pembelajaran mempunyai animasi yang menarik.				√	
D. Manfaat						
11	Media pembelajaran memudahkan proses belajar sesuai dengan karakteristik siswa.				√	
12	Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan mudah.				√	

13	Media pembelajaran memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.			√	
14	Media pembelajaran mampu meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran			√	
15	Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.			√	

Komentar dan Saran

1. Perbaiki narasi/kalimat pada komponen penilaian sudah dilakukan oleh judges.
2. Perhatikan volume sound narator yang tidak konsisten, kadang terdengar jelas, kadang terdengar lemah/kurang jelas.

Singaraja, 27 Juli 2022
Judges II



I Gede Wiratmaja, S.T.,M.T.
NIP. 198810282019031009

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA LAPANGAN)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				√	
2	Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.				√	
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				√	
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				√	
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.				√	
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.				√	
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran				√	

	dasar-dasar otomotif.				
8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.			√	
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.			√	
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya dapat lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran dasar-dasar otomotif.			√	
C. Partisipasi dalam KBM					
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).			√	
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.			√	
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan dan mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.			√	
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.			√	

Komentar dan Saran

1. Perbaiki narasi/kalimat pada komponen penilaian sudah dilakukan oleh judges.

Singaraja, 27 Juli 2022

Judges II



I Gede Wiratmaja, S.T.,M.T.
NIP. 198810282019031009

Lampiran 03. Uji Validitas Isi Instrumen oleh judges 3

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					✓
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					✓
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.					✓
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.					✓
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.					✓
6	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					✓
B. Bahasa/Komunikasi						

7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang jelas.					✓
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang efektif dan efisien.					✓
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran yang tepat.					✓
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.					✓
11	Menggunakan intonasi yang jelas.					✓
C. Penyajian						
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.					✓
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran.					✓
14	Keterpaduan materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					✓
15	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					✓

Komentar dan Saran

Kejelasan dan header tabel

Singaraja, 02 Agustus 2022
Judges 3



I Gusti Made Adnyana, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197611082005011007

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (BB)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.					✓
2	Kesesuaian <i>Backsound</i> dengan materi pada media pembelajaran.					✓
3	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.					✓
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.					✓
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa SMK.					✓
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.					✓
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.					✓
C. Tampilan Keseluruhan						
9	Proporsi penempatan gambar atau animasi, <i>background</i> dan teks.					✓
10	Kemenarikan animasi pada media pembelajaran.					✓
D. Manfaat						
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.					✓
12	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.					✓
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.					✓
14	Meningkatkan minat siswa dalam					✓

	mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran yang menarik.					
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.					✓

Komentar dan Saran

.....
.....
.....

Singaraja, 02 Agustus 2022
Judges 3



I Gusti Made Adnyana, S.Pd.,M.Pd.
NIP. 197611082005011007

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA LAPANGAN)

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.					✓
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.					✓
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓

8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.						✓
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.						✓
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran dasar-dasar otomotif.						✓
C. Partisipasi dalam KBM							
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).						✓
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.						✓
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.						✓
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.						✓
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.						✓

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 02 Agustus 2022
 Judges 3



I Gusti Made Adnyana, S.Pd.,M.Pd.
 NIP. 197611082005011007

Lampiran 04. Uji Validitas Isi Instrumen oleh judges 4

LEMBAR PENILAIAN JUDGES (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

- Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
- Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
- Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.				✓	
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.					✓
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.					✓
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.				✓	
6	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓	
B. Bahasa/Komunikasi						

7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang jelas.				✓	
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang efektif dan efisien.				✓	
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran yang tepat.				✓	
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.				✓	
11	Menggunakan intonasi yang jelas.				✓	
C. Penyajian						
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓	
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓	
14	Keterpaduan materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓	
15	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓	

Komentar dan Saran

Di awal fumpulan yang lebih menarik (alasan yang lebih menarik / menarik di awal) sehingga siswa lebih tertarik untuk mengikuti sampai akhir

Singaraja, 2 Agustus 2022
Judges 4



I Made Sutadiana

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RS)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.				✓	
2	Kesesuaian <i>Backsound</i> dengan materi pada media pembelajaran.				✓	
3	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.				✓	
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.				✓	
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.				✓	
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa SMK.				✓	
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓	
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.				✓	
C. Tampilan Keseluruhan						
9	Proporsi penempatan gambar atau animasi, <i>background</i> dan teks.				✓	
10	Kemenarikan animasi pada media pembelajaran.				✓	
D. Manfaat						
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
12	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.				✓	
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.				✓	
14	Meningkatkan minat siswa dalam				✓	

	mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran yang menarik.				✓	
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.				✓	

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 02 Agustus 2022
 Judges 4



I Made Sutadiana

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI UJI COBA LAPANGAN)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

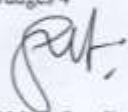
NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.					✓
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.				✓	
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	

8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.				✓	
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).				✓	
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.				✓	
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.				✓	
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.				✓	

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Singaraja, 02 Agustus 2022
Judges 4



I Made Sutadiana

Lampiran 05. Uji Validitas Ahli Materi

LEMBAR PENILAIAN (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.				✓	
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					✓
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.				✓	
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.				✓	
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.					✓
6	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>Powtoon</i> .					✓

B. Bahasa/Komunikasi					
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang jelas.			✓	
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang efektif dan efisien.			✓	
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran yang tepat.				✓
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.				✓
11	Menggunakan intonasi yang jelas.			✓	
C. Penyajian					
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.			✓	
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran.			✓	
14	Keterpaduan materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powerpoint</i> .			✓	
15	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powerpoint</i> .				✓

Komentor dan Saran

Sangat baik

Singaraja, 03 Agustus 2022
 Ahli Materi I



Dr. Gede Widayana, S.T., M.T.
 NIP. 1973011002006041002

**LEMBAR PENILAIAN
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

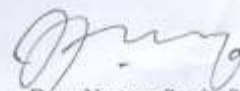
NO	Komponen Penilaian	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Materi						
1	Kelengkapan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					✓
2	Kejelasan identitas media pembelajaran <i>Powtoon</i> pada bagian pembukaan media pembelajaran baik mengenai kelas, mata pelajaran, dan materi alat-alat tangan (<i>handtool</i>) pada media pembelajaran.					✓
3	Kejelasan penyampaian tujuan pembelajaran.				✓	
4	Ketepatan penyampaian tujuan pembelajaran.				✓	
5	Kecakupan dan kecukupan materi yang disampaikan.				✓	
6	Kebenaran isi materi pada media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓	

B. Bahasa/Komunikasi					
7	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran yang jelas.				✓
8	Penggunaan kalimat pada media pembelajaran yang efektif dan efisien.				✓
9	Penggunaan tanda baca dan simbol pada media pembelajaran yang tepat.				✓
10	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.				✓
11	Menggunakan intonasi yang jelas.				✓
C. Penyajian					
12	Keruntutan penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓
13	Kejelasan penyajian materi dalam media pembelajaran.				✓
14	Keterpaduan materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓
15	Kesesuaian materi pembelajaran dengan media pembelajaran <i>Powtoon</i> .				✓

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Singaraja, 08 Agustus 2022
Ahli Materi 2



Dewa Nyoman Suteja, S.Pd
NIP. 196505031989021002

Lampiran 06. Uji Validitas Ahli Media

LEMBAR PENILAIAN (INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1


NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.					✓
2	Kesesuaian <i>Backsound</i> dengan materi pada media pembelajaran.				✓	
3	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.				✓	
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.					✓
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.					✓
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa SMK.				✓	
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.				✓	
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.				✓	
C. Tampilan Keseluruhan						
9	Proporsi penempatan gambar atau				✓	

	animasi, <i>background</i> dan teks.					
10	Kemenarikan animasi pada media pembelajaran.				✓	
D. Manfaat						
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.				✓	
12	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.				✓	
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.				✓	
14	Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran yang menarik.				✓	
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.				✓	

Komentar dan Saran

Perbaiki tata letak pada media : penggunaan huruf kapital di awal kalimat / pada huruf, soal di akhir media. Susun juga rapat layout (tata letak)

Singaraja, 03 Agustus 2022
Ahli Media 1


Dr. Luh Jeni Prawati Dewi, S.T., M.Pd.
NIP. 19760625 2001 12 2001

**LEMBAR PENILAIAN JUDGES
(INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA)**

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5

S : Setuju = 4

RR : Ragu-Ragu = 3

TS : Tidak Setuju = 2

STS : Sangat Tidak Setuju = 1

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Suara Dan Teks						
1	Suara pada media pembelajaran dapat didengar dengan jelas.					✓
2	Kesesuaian <i>Backsound</i> dengan materi pada media pembelajaran.					✓
3	Pemilihan teks pada media pembelajaran dapat dibaca dengan jelas.					✓
4	Kekontrasan antara warna teks dengan warna <i>background</i> pada media pembelajaran.					✓
B. Visual						
5	Kesesuaian ilustrasi media dengan materi pembelajaran.				✓	
6	Kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa SMK.					✓
7	<i>Background</i> yang digunakan terlihat menarik.					✓
8	Perpaduan warna <i>background</i> yang menarik.					✓

C. Tampilan Keseluruhan					
9	Proporsi penempatan gambar atau animasi, <i>background</i> dan teks.				✓
10	Kemenarikan animasi pada media pembelajaran.				✓
D. Manfaat					
11	Memudahkan proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa.				✓
12	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.				✓
13	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.				✓
14	Meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan adanya video pembelajaran yang menarik.				✓
15	Meningkatkan motivasi peserta didik pada proses pembelajaran.				✓

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 08 Agustus 2022
 Ahli Media 2



I Gusti Made Adnyana, S.Pd.,M.Pd.
 NIP. 197611082005011007

Lampiran 07. Uji Validitas Kelompok Kecil

7

LEMBAR PENILAIAN

Nama Penilai : kadet Aida gunawan
NIS : 20579

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.
4. Keterangan :
 - SS : Sangat Setuju = 5
 - S : Setuju = 4
 - RR : Ragu-Ragu = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS: Sangat Tidak Setuju = 1

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (BR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.					✓
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.					✓
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.					✓
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visua berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran.					✓

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RB)	4 (S)	5 (SS)
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).					✓
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.					✓
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.					✓
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.					✓
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.					✓

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 16 Agustus 2022
 Siswa

Acey
 Fadric Fida Gunawan
 NIS. 20379

8

LEMBAR PENILAIAN

Nama Penilai : Ede Sudryana

NIS : ~~08~~ 20364

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.
4. Keterangan :
 - SS : Sangat Setuju = 5
 - S : Setuju = 4
 - RR : Ragu-Ragu = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS: Sangat Tidak Setuju = 1


NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.					✓
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.					✓
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.					✓
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran.					✓

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).					✓
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.					✓
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.					✓
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.					✓
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.					✓

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Singaraja, 16 Agustus 2022
Siswa


Gede Suadnyana
NIS. 20364

Lampiran 08. Uji Validitas Kelompok Besar

LEMBAR PENILAIAN

Nama Penilai: Gede Suadnyana
NIS : 20364

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (√) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.
4. Keterangan :
 - SS : Sangat Setuju = 5
 - S : Setuju = 4
 - RR : Ragu-Ragu = 3
 - TS : Tidak Setuju = 2
 - STS: Sangat Tidak Setuju = 1


NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (BB)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.				✓	
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.				✓	
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.					✓
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visua berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran.				✓	

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (BB)	4 (S)	5 (SS)
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).					✓
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.				✓	
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.					✓
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.					✓

Komentar dan Saran

.....
.....
.....
.....

Singaraja, 16 Agustus 2022
Siswa


.....
Gede suadnyana
NIS. 20364

12 /

LEMBAR PENILAIAN

Nama Penilai : *Almu Juno Eki Cahitawati*
NIS : *20376*

Petunjuk :

1. Berilah tanda centang (✓) pada alternative jawaban yang dianggap paling sesuai!
2. Komentar dan saran secara umum disediakan pada akhir komponen angket.
3. Mohon berikan tanda tangan pada tempat yang telah disediakan pada akhir angket.

4. Keterangan :

SS : Sangat Setuju = 5
S : Setuju = 4
RR : Ragu-Ragu = 3
TS : Tidak Setuju = 2
STS: Sangat Tidak Setuju = 1


NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RR)	4 (S)	5 (SS)
A. Minat dalam KBM						
1	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan minat saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
2	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , membuat saya tertarik untuk memperhatikan penyampaian pembelajaran.				✓	
3	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
4	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , dapat meningkatkan motivasi saya dalam mengikuti proses pembelajaran dasar-dasar otomotif.				✓	
5	Media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , memudahkan saya dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.					✓
B. Perhatian dalam KBM						
6	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya menjadi fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
7	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya tidak mengantuk dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
8	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , menyebabkan saya konsentrasi dalam memahami materi yang disampaikan.					✓
9	Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dasar-dasar otomotif.					✓
10	Dengan adanya media pembelajaran audio visua berbasis <i>powtoon</i> , saya lebih jelas mendengarkan suara penjelasan materi pembelajaran.					✓

NO	PERNYATAAN	SKOR				
		1 (STS)	2 (TS)	3 (RB)	4 (B)	5 (SB)
C. Partisipasi dalam KBM						
11	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab jika ada pertanyaan terkait materi pembelajaran alat-alat tangan (<i>handtool</i>).				✓	
12	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif bertanya mengenai materi pembelajaran yang belum saya pahami.				✓	
13	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif memperhatikan penjelasan materi pembelajaran.				✓	
14	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif mendengarkan penjelasan materi pembelajaran.					✓
15	Dengan adanya media pembelajaran audio visual berbasis <i>powtoon</i> , saya menjadi lebih aktif menjawab pertanyaan di akhir pembelajaran.					✓

Komentar dan Saran

.....

Singaraja, 16 Agustus 2022
 Siswa


 Ibu Juwari Sasihand
 NIS. 20376

Lampiran 09. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 8116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://fk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1759/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 02 Agustus 2022

Yth. Kepala SMK N 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Uji Judges dan Uji Coba Instrument", kepada mahasiswa berikut.

Nama : I Gede Wahyu Denata Adisantosa
NIM : 1815071028
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Semester : VIII (delapan)

Demikian surat ini disampaikan, atas perkenaan dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001

Lampiran10. Dokumentasi



Lampiran 11. Riwayat Hidup

RIWAYAT HIDUP



I Gede Wahyu Denata Adisantosa, lahir di Denpasar, 30 November 1999. Yang dimana penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak Drs. I Putu Subur dan Ibu Desak Ketut Ani Marisanti. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis bersal dari Desa Abiansemal Dauh Yeh Cani, Kecamatan Abiansemal, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Penulis mengenyam pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 2 Abiansemal Dauh Yeh Cani dari tahun 2007-2012, kemudian berlanjut kejenjang Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 1 Abiansemal dari tahun 2013-2015, pada jenjang selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMK PGRI 2 Badung dengan mengambil jurusan Teknik Kendaraan Ringan pada tahun 2016-2018. Dan saat ini melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2018 dengan mengambil Program Studi S1 Pendidikan Teknik Mesin, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik Kejuruan.

