

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Lampiran 01 Kartu Bimbingan Pengajuan Judul

Dicetak pada kertas Buffalo dengan Warna Hijau

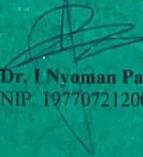
KARTU BIMBINGAN PENGAJUAN JUDUL (PRA PROPOSAL)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan yang dilakukan	Tanda Tangan*
1	Senin, 29 Januari 2022	Bimbingan terkait judul proposal	
2	Rabu, 26 Januari 2022	Bimbingan terkait dengan Latar belakang	
3	Jumat, 28 Januari 2022	Bimbingan terkait dengan Penggunaan Mendeley	
4	Kamis, 5 Februari 2022	Bimbingan BAB I dan BAB II	
5	Senin, 7 Februari 2022	Bimbingan BAB III	
6	Jumat 11 Februari 2022	ACC pra proposal	
7			
8			

*Diisi oleh Dosen Pengampu Mata Kuliah Metodologi Penelitian..

Singaraja, 14 Februari 2022
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Ketentuan :

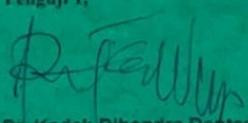
1. Mahasiswa yang akan maju Pra Proposal wajib melakukan bimbingan dengan Dosen Pengampu Mata Kuliah Metodologi Penelitian, Pembimbing 1, dan Pembimbing 2 sebanyak minimal 5 (lima) kali
2. Pada setiap bimbingan yang dilakukan, mahasiswa wajib membawa Kartu ini dan meminta tanda tangan dari Dosen Pengampu Mata Kuliah Metodologi Penelitian, Pembimbing 1, dan Pembimbing 2 sebagai bukti telah melakukan bimbingan.
3. Kehilangan terhadap kartu ini, wajib dilaporkan kepada Bagian Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
4. Kartu ini merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa maju dalam Pra Proposal.
5. Kartu ini dapat dinyatakan sah apabila sudah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka telah dilaksanakannya Sidang Pra Proposal yaitu pada hari ..Selasa..., tanggal ..20..., bulan ..Juli..., tahun ..2021..
Adapun identitas mahasiswa yang bersangkutan, adalah :

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality pada Materi Sistem Rem

Maka, dengan telah dilaksanakannya Sidang Pra Proposal ini, maka mahasiswa tersebut dinyatakan **LAYAK/TIDAK LAYAK** * untuk melanjutkan ketahap Seminar Proposal.

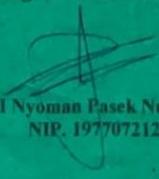
Singaraja, ..14 Februari 2022..

Penguji 1,

Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197912012006041001

Dewan Penguji,
Penguji 2,

Edli Elisa, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 198606252019031011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Lampiran 02 Kartu Bimbingan Seminar Proposal

Dicetak pada kertas Buffalo dengan Warna Kuning

KARTU BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL

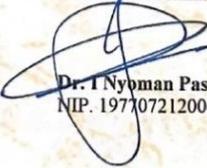
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan yang dilakukan	Tanda Tangan*
1	Senin, 21 Februari 2022	Bimbingan terkait isi instrumen	
2	Rabu, 9 Maret 2022	Bimbingan terkait dengan demo pembuatan media	
3	Jumat, 11 Maret 2022	Bimbingan terkait dengan design media	
4	Senin, 14 Maret 2022	Bimbingan instrumen isi	
5	Rabu, 16 Maret 2022	Bimbingan fishbone	
6	Jumat, 18 Maret 2022	Acc seminar proposal	
7			
8			

*Diisi oleh Pembimbing 1 atau Pembimbing 2 Mahasiswa Bersangkutan..

Singaraja,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Ketentuan :

1. Mahasiswa yang akan maju Seminar Proposal wajib melakukan bimbingan dengan Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebanyak minimal 5 (lima) kali.
2. Pada setiap bimbingan yang dilakukan, mahasiswa wajib membawa Kartu ini dan meminta tanda tangan dari Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebagai bukti telah melakukan bimbingan.
3. Kehilangan terhadap kartu ini, wajib dilaporkan kepada Bagian Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
4. Kartu ini merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa maju dalam Seminar Proposal.
5. Kartu ini dapat dinyatakan sah apabila sudah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka telah dilaksanakannya Sidang Seminar Proposal yaitu pada hari Jumat, tanggal 11, bulan Agust, tahun 2022
Adapun identitas mahasiswa yang bersangkutan, adalah :

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality pada Materi Sistem Rem

Maka, dengan telah dilaksanakannya Sidang Seminar Proposal ini, maka mahasiswa tersebut dinyatakan ~~LAYAK/TIDAK LAYAK~~ * untuk melanjutkan ketahap Seminar Hasil.

Singaraja, 11 Agst 2022

Dewan Penguji,

Penguji 1,

Dr. I Nyoman Pasek Nugraha S.T., M.T.
NIP/NIK. 197707212006041001

Pembimbing 1,

Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197912012006041001

Penguji 2,

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

Pembimbing 2,

Edi Elisa, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 198606252019031011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin,

Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Lampiran 03 Kartu Bimbingan Seminar Hasil

Dicetak pada kertas Buffalo dengan Warna Merah

KARTU BIMBINGAN SEMINAR HASIL

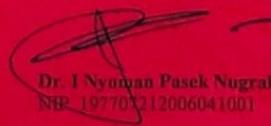
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama	: Iyan Kharisma Kamajaya
NIM	: 1815071022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan yang dilakukan	Tanda Tangan*
1	Senin 6/3/2023	Bimbingan Bab IV	
2	Selasa 7/3/2023	Bimbingan Bab V	
3	Jumat 10/3/2023	Bimbingan Revisi Bab IV dan V	
4	Selasa 14/3/2023	Bimbingan Bab IV	
5	Kamis 16/3/2023	Bimbingan Bab IV dan V	
6	Jumat 17/3/2023	Revisi Bab IV dan V	
7			
8			

*Disi oleh Pembimbing 1 atau Pembimbing 2 Mahasiswa Bersangkutan.

Singaraja,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NRP. 197701212006041001

Ketentuan :

1. Mahasiswa yang akan maju Seminar Hasil wajib melakukan bimbingan dengan Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebanyak minimal 5 (lima) kali.
2. Pada setiap bimbingan yang dilakukan, mahasiswa wajib membawa Kartu ini dan meminta tanda tangan dari Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebagai bukti telah melakukan bimbingan.
3. Kehilangan terhadap kartu ini, wajib dilaporkan kepada Bagian Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
4. Kartu ini merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa maju dalam Seminar Hasil.
5. Kartu ini dapat dinyatakan sah apabila sudah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka telah dilaksanakannya Sidang Seminar Hasil yaitu pada hari SABTU tanggal 04 bulan April tahun 2023. Adapun identitas mahasiswa yang bersangkutan, adalah :

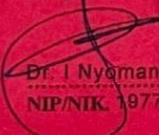
Nama : Iyan Kharima Kamajaya
NIM : 1815071022
Judul : Pengembangan Media Virtual pada Komponen Rem

Maka, dengan telah dilaksanakannya Sidang Seminar Hasil ini, maka mahasiswa tersebut dinyatakan ~~LAYAK/BUKTI LAYAK~~ * untuk melanjutkan ketahap Sidang Skripsi.

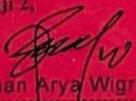
Singaraja, 4 April 2023.

Dewan Penguji,

Penguji 1,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197707212006041001

Penguji 2,


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

Pembimbing 1,


Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197912012006041001

Pembimbing 2,


Edi Elisa, S Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 198606252019031011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Lampiran 04 Kartu Bimbingan Sidang Skripsi

KARTU BIMBINGAN SIDANG SKRIPSI

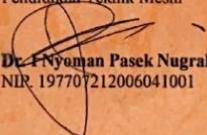
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan yang dilakukan	Tanda Tangah*
1	8/5/2023	Bimbingan Artikel	
2	Kamis 11/5/2023	Revisian Artikel	
3	Jumat 12/5/2023	Bimbingan modul	
4	Rabu 17/5/2023	Bimbingan modul dan artikel	
5	Senin 22/5/2023	Bimbingan Hak Cipta modul	
6	Rabu 24/5/2023	Revisian modul dan artikel	
7			
8			

*Diisi oleh Pembimbing 1 atau Pembimbing 2 Mahasiswa Bersangkutan..

Singaraja,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Dr. Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Ketentuan :

1. Mahasiswa yang akan maju Sidang Skripsi wajib melakukan bimbingan dengan Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebanyak minimal 5 (lima) kali.
2. Pada setiap bimbingan yang dilakukan, mahasiswa wajib membawa Kartu ini dan meminta tanda tangan dari Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebagai bukti telah melakukan bimbingan.
3. Kehilangan terhadap kartu ini, wajib dilaporkan kepada Bagian Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
4. Kartu ini merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa maju dalam Sidang Skripsi.
5. Kartu ini dapat dinyatakan sah apabila sudah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka telah dilaksanakannya Sidang Skripsi yaitu pada hari Jumat, tanggal 03, bulan Juni, tahun 2023.
Adapun identitas mahasiswa yang bersangkutan, adalah :

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022
Judul : Pengembangan Media Virtual pada Komponen Rem

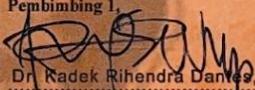
Maka, dengan telah dilaksanakannya Sidang Skripsi ini, maka mahasiswa tersebut dinyatakan ~~LULUS/HAK LULUS~~ dengan ~~REVISI/HAK REVISI~~ Singaraja, Jumat 03 Juni 2023

Dewan Penguji,

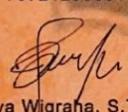
Penguji 1,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197707212006041001

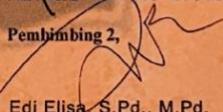
Pembimbing 1,


Dr. Radek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197912012006041001

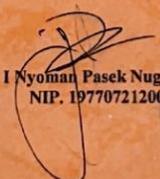
Penguji 2,


Nyoman Arya Wigrha, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197312052006041001

Pembimbing 2,


Edi Elisa, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 198606252019031011

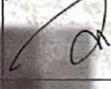
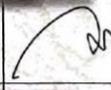
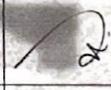
Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Lampiran 05 Kartu Revisi Skripsi

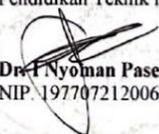
KARTU REVISI SKRIPSI
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN
JURUSAN TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022

No	Hari/Tanggal	Bimbingan yang dilakukan	Tanda Tangan*
1	Senin 26/6/2023	Revisi metode penelitian	
2	Selasa 27/6/2023	Revisi rumusan masalah	
3	Selasa 27/6/2023	Revisi penulisan	
4	Selasa 27/6/2023	Revisi Penjelasan responden	
5	Senin 3/7/23	Revisi kesimpulan	
6	Selasa 4/7/23	Revisi penulisan	
7			
8			

*Disti oleh Pembimbing 1 Pembimbing 2 Penguji 1 Penguji 2 yang memberikan Revisi saat Sidang Skripsi..

 Singaraja,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Mesin


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Ketentuan :

1. Mahasiswa yang akan menyelesaikan naskah skripsinya, wajib melakukan revisi kepada Pembimbing 1, Pembimbing 2, Penguji 1, dan Penguji 2 yang memberikan revisi saat dilakukannya Sidang Skripsi.
2. Pada setiap revisi yang dilakukan, mahasiswa wajib membawa Kartu ini dan meminta tanda tangan dari Pembimbing 1 dan Pembimbing 2 sebagai bukti telah direvisi.
3. Kehilangan terhadap kartu ini, wajib dilaporkan kepada Bagian Akademik Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.
4. Kartu ini merupakan persyaratan wajib untuk mahasiswa menyelesaikan Naskah Skripsi.
5. Kartu ini dapat dinyatakan sah apabila sudah ditanda tangani oleh Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin.

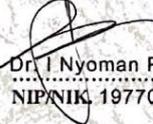
Atas berkat dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa, maka telah dilaksanakannya Revisi Skripsi yaitu pada hari Senin, tanggal 4 Juli, bulan Juli, tahun 2023.
Adapun identitas mahasiswa yang bersangkutan, adalah :

Nama : Iyan Kharisma Kamajaya
NIM : 1815071022
Judul : Pengembangan Media Virtual untuk Pengenalan Komponen Rem pada Siswa SMK Jurusan TKRO

Maka, dengan telah dilaksanakannya Revisi Skripsi ini, maka mahasiswa tersebut dinyatakan **LULUS/TIDAK LULUS*** dan berkewajiban untuk menyelesaikan seluruh persyaratan administrasi kelulusannya.

Singaraja, 4 Juli 2023

Penguji 1,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197707212006041001

Penguji 2,

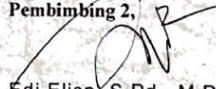

Nyoman Arya Wigraha, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197312052006041001

Dewan Penguji,

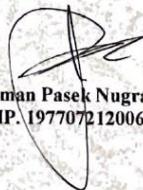
Pembimbing 1,


Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T.
NIP/NIK. 197912012006041001

Pembimbing 2,


Edi Elisa, S.Pd., M.Pd.
NIP/NIK. 198606252019031011

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Mesin,


Dr. I Nyoman Pasek Nugraha, S.T., M.T.
NIP. 197707212006041001

Lampiran 06 Uji Judges

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media pembelajaran ini. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk pengisian

- Berilah tanda (√) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan pilihan anda.
- Keterangan
R = Relevan
TR = Tidak Relevan

Pernyataan	
Interval Skor	Nilai
Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

C. Instrumen Uji Lapangan

1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Lapangan

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Tampilan	1. Background	1, 2
			2. Pemilihan objek 3D	3
			3. Layout	4, 5
			4. Kualitas tampilan	6
			5. Artistik	7
		Aspek	1. Interaktivitas	1

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
		Teknis	2. Kemudahan dalam penggunaan 3. Efektif dan efisien	2 3
		Aspek Interaktif	1. Memberikan gambaran komponen rem 2. Memberi kemudahan dalam memahami komponen rem 3. Interaktivitas 4. Fleksibilitas pembelajaran 5. Motivasi ingin tahu	1 2 3,4,5,6
		Aspek Isi/Materi	1. Kesesuaian media dengan bagian komponen rem 2. Memberikan kesempatan belajar 3. Memberikan bantuan untuk belajar	1,2, 3 4

2. Tabel Instrumen Uji Lapangan

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Tampilan			
1	Tampilan background	✓		
2	Kesesuaian pemilihan background	✓		
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓		
4	Tata letak desain	✓		
5	Penempatan objek 3D	✓		
6	Kualitas tampilan	✓		
7	Daya tarik	✓		
B	Teknis			

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Media sangat interaktif	✓		
2	Kejelasan penggunaan media pembelajaran	✓		
3	Media pembelajaran tidak menimbulkan persepsi ganda	✓		
4	Efektif dan efisiensi	✓		
C	Interaktif			
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓		
2	Interaktivitas media virtual	✓		
3	Fleksibilitas media virtual	✓		
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓		
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓		
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓		
D	Materi			
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓		
2	Pemapaaran materi yang logis	✓		
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut	✓		
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓		

3. Kisi-Kisi Ahli Validasi Media

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Tampilan	1. Background 2. Pemilihan objek 3D 3. Layout 4. Kualitas tampilan 5. Artistik	1, 2 3 4, 5 6, 7 7
		Aspek Teknis	1. Interaktivitas 2. Kemudahan dalam penggunaan	1 2

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
			3. Media tidak menimbulkan persepsi ganda	3
			4. Efektif dan efisien	4

4. Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Tampilan			
1	Tampilan background	✓		
2	Kesesuaian pemilihan background	✓		
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓		
4	Tata letak desain	✓		
5	Penempatan objek 3D	✓		
6	Kualitas tampilan	✓		
7	Daya tarik	✓		
B	Teknis			
1	Media sangat interaktif	✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓		
3	Media pembelajaran tidak menimbulkan persepsi ganda	✓		
4	Efektif dan efisiensi	✓		

5. Kisi-Kisi Ahli Validasi Isi

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Interaktif	1. Memberikan gambaran komponen rem	1
			2. Memberi kemudahan dalam memahami komponen rem	2
			3. Interaktivitas	3

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
			4. Fleksibilitas pembelajaran	4
			5. Motivasi ingin tahu	5,6
		Aspek Isi/Materi	1. Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	1,2
			2. Memberikan kesempatan belajar	3
			3. Memberikan bantuan untuk belajar	4

6. Instrumen Validasi Isi

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Interaktif			
1	Media virtual dapat memberikan gambaran komponen-komponen rem	✓		
2	Interaktivitas media virtual	✓		
3	Fleksibilitas media virtual	✓		
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓		
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓		
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓		
B	Materi			
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓		
2	Pemaparan materi yang logis	✓		
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut	✓		
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓		

D. Kesimpulan

Istrumen ahli desain ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi saran
3. Tidak layak digunakan

*(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

E. Masukan dan saran

Media ditampulkannya juga komponen
yang akan ditambahkan, kita bisa edit
(dalam bentuk tulisan)

Singaraja, 7. FEB. 2023

Ahli



DR. GEDE W. DAYANA ST. MT

INSTRUMEN PENELITIAN

PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media pembelajaran ini. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk pengisian

1. Berilah tanda (√) pada kolom untuk pertanyaan yang paling sesuai dengan pilihan anda.
2. Keterangan
R = Relevan
TR = Tidak Relevan

Pernyataan	
Interval Skor	Nilai
Sangat Praktis	5
Praktis	4
Cukup praktis	3
Tidak Praktis	2
Sangat Tidak Praktis	1

C. Instrumen Uji Lapangan

1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Lapangan

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Tampilan	1. Background	1, 2
			2. Pemilihan objek 3D	3
			3. Layout	4, 5
			4. Kualitas tampilan	6
			5. Artistik	7
		Aspek	1. Interaktivitas	1

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
		Teknis	2. Kemudahan dalam penggunaan 3. Efektif dan efisien	2 3
		Aspek Interaktif	1. Memberikan gambaran komponen rem 2. Memberi kemudahan dalam memahami komponen rem 3. Interaktivitas 4. Fleksibilitas pembelajaran 5. Motivasi ingin tahu	1 2 3,4,5,6
		Aspek Isi/Materi	1. Kesesuaian media dengan bagian komponen rem 2. Memberikan kesempatan belajar 3. Memberikan bantuan untuk belajar	1,2, 3 4

2. Tabel Instrumen Uji Lapangan

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Tampilan			
1	Tampilan background	✓		
2	Kesesuaian pemilihan background	✓		
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓		
4	Tata letak desain	✓		
5	Penempatan objek 3D	✓		
6	Kualitas tampilan	✓		
7	Daya tarik	✓		
B	Teknis			

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
1	Media sangat interaktif	✓		
2	Kejelasan penggunaan media pembelajaran	✓		
3	Media pembelajaran tidak menimbulkan persepsi ganda	✓		
4	Efektif dan efisiensi	✓		
C Interaktif				
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓		
2	Interaktivitas media virtual	✓		
3	Fleksibilitas media virtual	✓		
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓		
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem		✓	Perlu revisi "view" komponen rem
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓		
D Materi				
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓		
2	Pemapaaran materi yang logis	✓		
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut	✓		
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓		

3. Kisi-Kisi Ahli Validasi Media

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Tampilan	1. Background 2. Pemilihan objek 3D 3. Layout 4. Kualitas tampilan 5. Artistik	1, 2 3 4, 5 6, 7 7
		Aspek Teknis	1. Interaktivitas 2. Kemudahan dalam penggunaan	1 2

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
			3. Media tidak menimbulkan persepsi ganda	3
			4. Efektif dan efisien	4

4. Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Tampilan			
1	Tampilan background	✓		
2	Kesesuaian pemilihan background	✓		
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓		
4	Tata letak desain	✓		
5	Penempatan objek 3D	✓		
6	Kualitas tampilan	✓		
7	Daya tarik	✓		
B	Teknis			
1	Media sangat interaktif	✓		
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran	✓		
3	Media pembelajaran tidak menimbulkan persepsi ganda	✓		
4	Efektif dan efisiensi	✓		

5. Kisi-Kisi Ahli Validasi Isi

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
1	Pengembangan Media Virtual Pada Komponen Rem	Aspek Interaktif	1. Memberikan gambaran komponen rem	1
			2. Memberi kemudahan dalam memahami komponen rem	2
			3. Interaktivitas	3

No	Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item Butir
			4. Fleksibilitas pembelajaran	4
			5. Motivasi ingin tahu	5,6
		Aspek Isi/Materi	1. Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	1,2
			2. Memberikan kesempatan belajar	3
			3. Memberikan bantuan untuk belajar	4

6. Instrumen Validasi Isi

No	Pernyataan	Indikator Penilaian		
		Relevan	Tidak Relevan	Alasan
A	Interaktif			
1	Media virtual dapat memberikan gambaran komponen-komponen rem	✓		
2	Interaktivitas media virtual	✓		
3	Fleksibilitas media virtual	✓		
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓		
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓		
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓		
B	Materi			
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓		
2	Pemapaaran materi yang logis	✓		
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut	✓		
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓		

D. Kesimpulan

Istrumen ahli desain ini dinyatakan:

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi saran
3. Tidak layak digunakan

*(mohon beri tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan bapak/ibu)

E. Masukan dan saran

.....
Revisi bagian "view" komponen rem.
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Singaraja, 31 Januari 2023

Ahli



Ni Mado Novia Kusumayani, S.T., M.Sc.

Lampiran 07 Instrumen Uji Ahli Isi

ANGKET TANGAPAN AHLI ISI / MATERI PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kelayakan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah disediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

I. Kuisisioner Uji Ahli Materi

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A	Kualitas Isi Materi					
1	Media virtual dapat memberikan gambaran komponen-komponen rem		✓			
2	Interaktivitas media virtual	✓				

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
3	<i>Fleksibilitas media virtual</i>		✓			
4	Memberi motivasi ingin tahu		✓			
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan soft skill		✓			
B	Penyajian Materi					
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem		✓			
2	Pemapaaran materi yang logis		✓			
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut		✓			
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem		✓			

D. Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,

Ahli Materi

Si Komang Ngurnah Widana Putra, S.T

**ANGKET TANGAPAN AHLI ISI / MATERI PENGEMBANGAN MEDIA
VIRTUAL PADA KOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kelayakan media ini.
Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah disediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisioner Uji Ahli Materi

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A	Kualitas Isi Materi					
1	Media virtual dapat memberikan gambaran komponen-komponen rem		√			
2	<i>Interaktivitas media virtual</i>		√			

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
3	<i>Fleksibilitas media virtual</i>		✓			
4	Memberi motivasi ingin tahu		✓			
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan soft skill		✓			
B	Penyajian Materi					
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemapaaran materi yang logis		✓			
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut		✓			
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem		✓			

D. Kritik dan saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,

Ahli Materi


 Rizka Diputra Sari

Lampiran 08 Instrumen Uji Media

ANGKET TANGGAPAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah disediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Ahli Media

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A	Tampilan					
1	Tampilan background		✓			
2	Kesesuaian pemilihan background		✓			
3	Ketepatan pemilihan objek 3D		✓			
4	Tata letak desain		✓			

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
5	Penempatan objek 3D		✓			
6	Kualitas tampilan		✓			
7	Daya tarik	✓				
B	Teknis					
1	Media sangat interaktif		✓			
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda		✓			
4	Efektif dan efisiensi		✓			

D. Kritik dan saran:

- Lengkapi petunjuk penggunaan (bisa teks / audio)
 - Belum ada pada media sebenarnya
 - Utk efektif, bisa kwrnt tes ke siswa
-
-
-
-
-
-

Mengetahui, 10 Feb 2023.
Ahli Media



Dr. Lili Janti Erawati Dewi, ST., M.Pd
NIP. 19760625 200112 2 001

**ANGKET TANGGAPAN AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA
VIRTUAL PADA KOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Ahli Media

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A	Tampilan					
1	Tampilan background	✓				
2	Kesesuaian pemilihan background		✓			
3	Ketepatan pemilihan objek 3D		✓			
4	Tata letak desain		✓			

No	Komponen Penelitian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan		✓			
7	Daya tarik					
B Teknis						
1	Media sangat interaktif	✓				
2	Kejelasan petunjuk penggunaan media		✓			
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda		✓			
4	Efektif dan efisiensi		✓			

D. Kritik dan saran:

Mohon dilengkapi lagi petunjuk penggunaan media

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Mengetahui,

Ahli Media

Dr. Ni Luh Kartiasih, S.Si., M.Pd

Lampiran 09 Uji Kelompok Kecil

ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KKOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah disediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.
3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut	✓				
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

B. Menurut saya tidak ada saran maupun
kritikan karena apa yang ditampilkan
kata-katanya sangat bagus, mediana menarik
sekali begitu juga cara penjelasannya
mudah dimengerti :)

Singaraja,


Luh Lumidstini

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A. Tampilan						
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓			
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu		✓			
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>		✓			
D Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut	✓				
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

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

Singaraja, 13 Februari 2023

Alif Gustaf

Alif Gustaf

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.
Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D. Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut	✓				
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

- Penyampaian Mediana Menarik.
- Mudah Dipahami.
- Sangat Praktis / Sempel.

Singaraja,



Komang Tri Ambara.

Lampiran 10 Uji Kelompok Besar

ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA KKOMPONEN REM

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisioner Uji Coba Lapangan

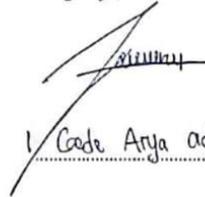
No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media <i>virtual</i>	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media <i>virtual</i>	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut	✓				
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

Komponen bagus dan media yang dideskripsikan
bagus

Singaraja,


Cade Arya adi Wiraguna

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D		✓			
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media		✓			
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu		✓			
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D. Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runtut		✓			
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

.....

.....

.....

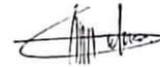
.....

.....

.....

.....

Singaraja,



Ni Kadek Ulin

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah disediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	√				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	√				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	√				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain		✓			
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>		✓			
2	Kejelasan penggunaan media		✓			
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual		✓			
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem		✓			
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut		✓			
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

Selam mudah untuk di mengerti Sangat gampang
untuk Cara pemahaman di Sistem kem

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,



Ketut Agus Kuta Sanjaya.

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.

3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>		✓			
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain		✓			
5	Penempatan objek 3D		✓			
6	Kualitas tampilan menarik		✓			
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem		✓			
2	<i>Interaktivitas</i> media virtual	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media virtual	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>		✓			
D. Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis		✓			
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut			✓		
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem		✓			



D. Kritik dan saran:

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

Singaraja, 14 - 02 - 2023

I Wayan Agus Sudiarsana
.....

**ANGKET TANGGAPAN PENGEMBANGAN MEDIA VIRTUAL PADA
KKOMPONEN REM**

A. Pengantar

Lembar validitas ini untuk memperoleh penilaian saudara/i terhadap kepraktisan media ini.

Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan saudara/i mengisi lembar angket ini.

B. Petunjuk Pengisian

1. Saudara/i dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada salah satu alternatif jawaban yang sudah di sediakan, sebagai berikut:

SP : Sangat Praktis = 5

P : Praktis = 4

CP : Cukup Praktis = 3

TP : Tidak Praktis = 2

STP : Sangat Tidak Praktis = 1

2. Saudara/i dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang disediakan.
3. Saudara/i dimohon untuk memberikan tanda tangan pada tempat yang sudah disediakan pada akhir tempat.

C. Tabel Variabel Isi Instrumen

1. Kuisisioner Uji Coba Lapangan

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
A.	Tampilan					
1	Tampilan <i>background</i> menarik	✓				
2	Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	✓				
3	Ketepatan pemilihan objek 3D	✓				

No	Komponen Penilaian	Indikator Penilaian				
		SP	P	CP	TP	STP
4	Tata letak desain	✓				
5	Penempatan objek 3D	✓				
6	Kualitas tampilan menarik	✓				
B. Teknis						
1	Media sangat <i>interaktif</i>	✓				
2	Kejelasan penggunaan media	✓				
3	Media tidak menimbulkan persepsi ganda	✓				
4	Efektif dan efisiensi	✓				
C. Interaktif						
1	Media dapat memberikan gambaran mengenai komponen-komponen rem	✓				
2	<i>Interaktivitas</i> media <i>virtual</i>	✓				
3	<i>Fleksibilitas</i> media <i>virtual</i>	✓				
4	Memberi motivasi ingin tahu	✓				
5	Media memberi kemudahan pengenalan komponen-komponen rem	✓				
6	Media dapat meningkatkan <i>soft skill</i>	✓				
D Materi						
1	Kesesuaian media dengan bagian komponen rem	✓				
2	Pemaparan materi yang logis	✓				
3	Pemaparan materi yang sistematis dan runut	✓				
4	Memudahkan untuk memahami bagian komponen rem	✓				

D. Kritik dan saran:

Media pembelajaran yg di tampilkan bagi saya sebagai siswa sudah sangat praktis dan mudah dipahami. Jadi bagi saya tidak ada kritik dan saran tetapi ada apresiasi dari saya sebagai siswa.

Singaraja, 19 feb 2023



Ni Luh Sri Suviani

Lampiran 11 Surat Pencatatan Ciptaan

 REPUBLIK INDONESIA KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA	
SURAT PENCATATAN CIPTAAN	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00202336661, 19 Mei 2023
Pencipta	
Nama	: Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T., Edi Elisa, S.Pd., M.Pd. dkk
Alamat	: Jl. Udayana No.11, Singaraja, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	: Universitas Pendidikan Ganesha, Dr. Kadek Rihendra Dantes, S.T., M.T. dkk
Alamat	: Jl. Udayana No.11, Singaraja, Bali, 81116
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: Program Komputer
Judul Ciptaan	: MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN KOMPONEN REM BERBASIS VIRTUAL REALITY
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 19 Mei 2023, di Singaraja
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000469582
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA Direktur Hak Cipta dan Desain Industri	
 Anggoro Dasananto NIP. 196412081991031002	
	
Disclaimer: Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.	

Lampiran 12 Dokumentasi

