


Lampiran 01. Surat Pengantar Observasi

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI</p> <p>UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA</p> <p>FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN</p> <p>Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116 Laman www.fip.undiksha.ac.id</p>
---	---

Nomor	: 2447/UN.48101/DT/2022	Singaraja, 28 September 2022
Hal	: Pengumpulan Data	


Yth. Kepala SD Negeri 1 Banyuasri
di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut:

Nama	: Crisna Wijaya Sukma
NIM	: 1911031083
Dosen Pembimbing 1:	Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
Dosen Pembimbing 2:	Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL.
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	: Pendidikan Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Pendidikan

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas kesediaan dan kerjasama Bapak/Ibu kami ucapkan terimakasih.

An, Dekan
Wakil Dekan I,

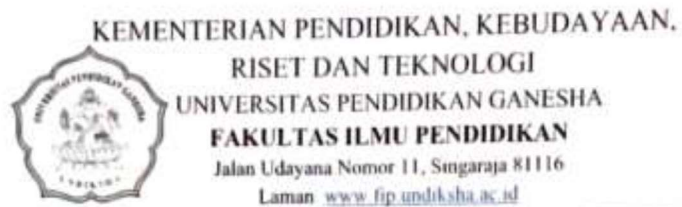


Dr. Made Tegeh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19710815200112101

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 02. Surat Pengantar Uji Judges Instrumen



Nomor : 296/UN.48.02.6/2023
Lampiran : Instrumen Penilaian
Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa
Yth. Ibu Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem
Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk
Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 19 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022



Nomor : 296/UN.48.02.6/2023

Lampiran : Instrumen Penilaian

Hal : *Judges* Penelitian Mahasiswa

Yth. Bapak Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Ibu untuk dapat memeriksa instrumen (sebagai *judges*) penelitian mahasiswa berikut.

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem
Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk
Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 19 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022

Lampiran 03. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji Judges Instrumen

SURAT KETERANGAN UJI JUDGES I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



SURAT KETERANGAN UJI JUDGES II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004
Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji *Judges* Instrumen atau Uji Ahli Instrumen Penelitian.
Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

Lampiran 04. Surat Pengantar Uji Materi dan Media



Nomor : 301/UN.48.02.6/2023
Lampiran : Instrumen dan produk media pembelajaran digital sistem tata surya
augmented reality berbasis *android*
Hal : Permohonan Penilaian Materi
Yth. Ibu Dr. Ni Wayan Rati S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai materi produk pembelajaran digital sistem tata surya *augmented reality* berbasis *android* yang dihasilkan mahasiswa berikut.

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.updiksha.ac.id

Nomor : 301/UN.48.02.6/2023
Lampiran : Instrumen dan produk media pembelajaran digital sistem tata surya
augmented reality berbasis *android*
Hal : Permohonan Penilaian Materi
Yth. Bapak Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai materi produk pembelajaran digital sistem tata surya *augmented reality* berbasis *android* yang dihasilkan mahasiswa berikut.

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem
Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk
Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar

Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022



Nomor : 300/UN.48.02.6/2023
Lampiran : Instrumen dan produk media pembelajaran digital sistem tata surya
augmented reality berbasis *android*
Hal : Permohonan Penilaian Produk

Yth. Bapak I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai produk media pembelajaran digital sistem tata surya *augmented reality* berbasis *android* yang dihasilkan mahasiswa berikut.

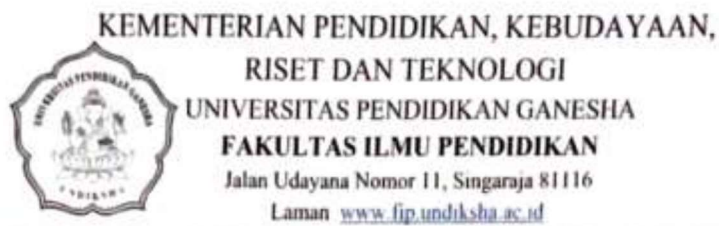
Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem
Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk
Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022



Nomor : 300/UN.48.02.6/2023
Lampiran : Instrumen dan produk media pembelajaran digital sistem tata surya
augmented reality berbasis *android*
Hal : Permohonan Penilaian Produk
Yth. Bapak Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.

di Singaraja

Dengan Hormat, berkenaan dengan penelitian untuk penyusunan skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, dimohonkan kesediaan Bapak sebagai penilai produk media pembelajaran digital sistem tata surya *augmented reality* berbasis *android* yang dihasilkan mahasiswa berikut.

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem
Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk
Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Singaraja, 23 Mei 2023
Ketua Jurusan Pendidikan Dasar



Drs. I Made Suarjana, M.Pd
NIP. 196012311986031022

Lampiran 05. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Uji materi dan Media

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Ni Wayan Rati S.Pd., M.Pd.
NIP : 197612142009122002

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji validitas ahli materi terhadap penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 Mei 2023
Dosen/Pakar,

Dr. Ni Wayan Rati S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Laman www.fip.undiksha.ac.id

SURAT KETERANGAN UJI AHLI MATERI II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.
NIP : 198307262009121004

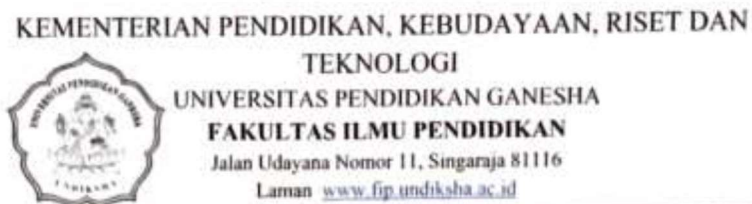
Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji validitas ahli materi terhadap penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 29 Mei 2023
Dosen/Pakar,

Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004



SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA I

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP : 1989052820130501147

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

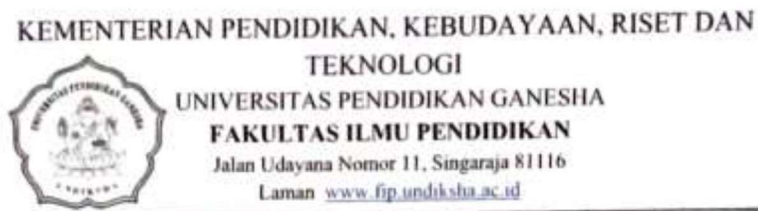
Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji validitas ahli media terhadap penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 23 Mei 2023
Dosen/Pakar,



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147



SURAT KETERANGAN UJI AHLI MEDIA II

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP : 197108152001121001

Menerangkan bahwa mahasiswa Universitas Pendidikan Ganesha di bawah ini :

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Jurusan : Pendidikan Dasar
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Memang benar telah melakukan Uji validitas ahli media terhadap penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Sistem Tata Surya *Augmented Reality* Berbasis *Android* Untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar". Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Singaraja, 25 Mei 2023
Dosen/Pakar



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 06. Surat Pengantar Penelitian



Singaraja, 29 Mei 2023

Nomor : 1361/UN.48.10.1/LT/2023

Lampiran : -

Hal : Izin Penelitian


Yth. Kepala SD Negeri 1 Banyuasri

di Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi syarat-syarat perkuliahan Mata Kuliah Skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha, mohon agar mahasiswa kami dapat diterima dan diberikan keterangan guna pelaksanaan penelitian dan pengumpulan data di instansi Bapak/Ibu pimpin. Adapun mahasiswa tersebut:

Nama : Crisna Wijaya Sukma
NIM : 1911031083
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Demikian surat ini disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

An. Dekan
Wakil Dekan I,

Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd
NIP. 197108152001121001

Tembusan

1. Kasubag akademik FIP
2. Arsip

Lampiran 07. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BULELENG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLIMPIADA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 BANYUASRI
Jalan Ahmad Yani No. 101 Singaraja, Telp. (0362) 31596



SURAT KETERANGAN
 NO. 423 / 70 / Ket / 2023

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Banyuasri
 Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa yang tercantum dibawah ini

Nama	Crisna Wijaya Sukma
NIM	1911031083
Program Studi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan	Pendidikan Dasar
Fakultas	Ilmu Pendidikan

Memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan Penelitian dan
 Pengumpulan Data di SD Negeri 1 Banyuasri

Demikian surat keterangan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana
 mestinya

Singaraja, 31 Mei 2023
 Kepala SD Negeri 1 Banyuasri



[Signature]
Pande Made Ayu Sudarminingsih, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19780724 199803 2 005

Lampiran 08. Kuesioner Analisis Kebutuhan

KUESIONER ANALISIS KEBUTUHAN

No	Pernyataan	Indikator Penilaian	
		Ya	Tidak
A	Tata Surya Digital		
1	Apakah anda pernah melihat alat peraga sistem tata surya?		
2	Apakah anda pernah menggunakan alat peraga sistem tata surya?		
3	Apakah anda memiliki media lain selain alat peraga untuk mempelajari sistem tata surya?		
B	Kesulitan Pada Materi Sistem Tata Surya		
4	Apakah menurut anda materi <i>sistem tata surya</i> sulit dipahami?		
5	Apakah anda mengalami kesulitan memahami materi melalui bahan ajar dan metode yang diterapkan guru?		
C	Proses Pembelajaran		
6	Apakah anda antusias saat mengikuti pembelajaran pada materi sistem tata surya?		
7	Apakah anda pernah diajak oleh Bapak/ Ibu guru praktikum tentang sistem tata surya?		
8	Apakah Bapak/ Ibu guru Anda menggunakan bahan ajar khusus		

	pada pembelajaran materi <i>sistem tata surya</i> (misalnya modul, video, alat peraga dan lain-lain)		
9	Apakah anda senang, jika materi sistem tata surya disajikan dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi (misalnya dengan media audio, visual, audio visual)		
10	Apakah anda setuju apabila perlu dikembangkan bahan ajar seperti media yang berbasis <i>augmented reality</i> untuk pembelajaran sistem tata surya, sehingga lebih mudah dipahami?		

B. Jawaban Pernyataan Narasumber

Guru	Nomor Pernyataan									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
2	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y
3	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
4	Y	Y	Y	Y	Y	Y	T	Y	Y	Y
5	Y	Y	T	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
6	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Keterangan:

Y : Ya

T : Tidak

Lampiran 09. Instrumen Validasi Materi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Uji Ahli Materi

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 - 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 - 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 - 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
Kualitas Isi						
1.	Kesesuaian materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dengan CP dan indikator pencapaian kompetensi.					
2.	Kebenaran konsep materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.					
3.	Kejelasan materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dalam Aplikasi Augmented					

	Reality (AR) mudah dipahami.					
4.	Kesesuaian simulasi dan gambar dengan materi tata surya Muatan IPA kelas VI.					
5.	Aplikasi Augmented Reality (AR) dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah untuk dipahami.					
Keakuratan Materi dan Soal						
6.	Keakuratan konsep dan definisinya.					
7.	Keakuratan gambar yang terdapat pada Aplikasi Augmented Reality (AR).					
8.	Keakuratan materi pada Aplikasi Augmented Reality (AR).					
9.	Materi pada media sistem tata surya ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					
Keakuratan Soal-soal Materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI						
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.					
11.	Kesesuaian materi dan soal evaluasi.					
12.	Penyajian gambar soal mudah dipahami dan sesuai dengan sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.					
13.	Penyajian evaluasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.					
14.	Soal-soal sudah mencakup tentang materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.					
15.	Materi memberikan pengalaman dalam belajar.					

C. Komentor dan Saran

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

Singaraja
Dosen/Pakar,

Nama
NIP.



Lampiran 10. Instrumen Validasi Media

LEMBAR PENILAIAN JUDGES Instrumen Uji Ahli Media

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 - 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 - 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 - 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 - 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\surd) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
Desain Aplikasi <i>Augmented Reality</i>.						
1.	Kejelasan background.					
2.	Penempatan teks sudah sesuai.					
3.	Pemilihan font dan ukuran font.					
4.	Kepraktisan media.					
5.	Ukuran gambar yang sesuai.					
6.	Media mudah digunakan.					

7.	Media disajikan dengan sistematis dan jelas.					
Kemenarikan Media.						
8.	Kemenarikan warna <i>background</i> dan warna tulisan.					
9.	Ketepatan penempatan gambar.					
10.	Marker/kartu yang menarik.					
11.	Ilustrasi gambar yang menarik.					
Pemanfaatan dan Pengelolaan Media.						
12.	Kesesuaian materi.					
13.	Mendorong rasa ketertarikan siswa.					
14.	Materi di sajikan secara berurutan.					
15.	Kejelasan dan relevansi antar materi dengan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran.					

C. Saran atau Komentar

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,

Penilai,

Nama

NIP.

Lampiran 11. Instrumen Kepraktisan untuk Guru

LEMBAR PENILAIAN Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Guru

A. Identitas Guru

Nama :
Jabatan :
Sekolah :

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\surd) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi					
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi					

B. Interaktif						
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar					

C. Efisien						
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa					
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak					
D. Kreatif						
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					

D. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Guru,

.....
NIP.

Lampiran 12. Instrumen Kepraktisan untuk Siswa

LEMBAR PENILAIAN Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
3 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\surd) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami isi materi					
2.	Soal yang digunakan mudah untuk dikerjakan					

B. Interaktif						
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar					

C. Efisien						
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa					
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak					
D. Kreatif						
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					

D. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja,
Siswa,

.....

Lampiran 13. Lembar Hasil Uji Judges Instrumen

LEMBAR PENILAIAN JUDGES Instrumen Uji Ahli Materi

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\surd) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
Kualitas Isi								
1.	Kesesuaian materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dengan CP dan indikator						✓	
2.	Kebenaran konsep materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
3.	Kejelasan materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR) secara jelas dan mudah dipahami						✓	
4.	Kesesuaian simulasi dan gambar dengan materi tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	

5.	Aplikasi Augmented Reality (AR) dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah untuk dipahami						✓	
Keakuratan Materi dan Soal								
6.	Keakuratan konsep dan definisinya						✓	
7.	Keakuratan gambar yang terdapat pada Aplikasi Augmented Reality (AR)						✓	
8.	Keakuratan materi pada Aplikasi Augmented Reality (AR)						✓	
9.	Materi pada media sistem tata surya ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar						✓	
Keakuratan Soal-soal Pada Media Power Point Interaktif								
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi						✓	
11.	Kesesuaian materi dan soal						✓	
12.	Penyajian gambar supaya mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
13.	Penyajian evaluasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
14.	Penggunaan soal-soal yang mencakup tentang materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
15.	Materi memberikan pengalaman dalam belajar						✓	

C. Komentar dan Saran

Jangan lupa tanda baca pada tiap akhir
kalimat

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Uji Ahli Materi

D. Petunjuk

6. Lembar instrumen validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
7. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
8. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
9. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
10. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

*Sesuai
di atas.*

E. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
Kualitas Isi								
1.	Kesesuaian materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dengan CP dan indikator						✓	
2.	Kebenaran konsep materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
3.	Kejelasan materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR) secara jelas dan mudah dipahami						✓	
4.	Kesesuaian simulasi dan gambar dengan materi tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	

5.	Aplikasi Augmented Reality (AR) dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah untuk dipahami						✓	
Keakuratan Materi dan Soal								
6.	Keakuratan konsep dan definisinya						✓	
7.	Keakuratan gambar yang terdapat pada Aplikasi Augmented Reality (AR)						✓	
8.	Keakuratan materi pada Aplikasi Augmented Reality (AR)						✓	
9.	Materi pada media sistem tata surya ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar						✓	
Keakuratan Soal-soal Pada Media Power Point Interaktif								
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi						✓	
11.	Kesesuaian materi dan soal						✓	
12.	Penyajian gambar supaya mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
13.	Penyajian evaluasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
14.	Penggunaan soal-soal yang mencakup tentang materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI						✓	
15.	Materi memberikan pengalaman dalam belajar						✓	

F. Komentor dan Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
Instrumen Uji Ahli Media

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Aplikasi *Augmented Reality* (AR) Interaktif yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
A. Desain Power Point								
1.	Kejelasan background						✓	
2.	Penempatan teks						✓	
3.	Pemilihan font dan ukuran font						✓	
4.	Kepraktisan media						✓	
5.	Ukuran gambar yang sesuai						✓	
6.	Media mudah digunakan						✓	
7.	Media disajikan dengan sistematis dan jelas						✓	
B. Kemenarikan Media								
8.	Kemenarikan warna background dan warna tulisan						✓	
9.	Ketepatan penempatan gambar						✓	
10.	Marker/kartu yang menarik						✓	

11.	Ilustrasi gambar yang menarik							✓	
C. Pemanfaatan dan pengelolaan Power Point									
12.	Kesesuaian materi							✓	
13.	Mendorong rasa ketertarikan siswa							✓	
14.	Materi di sajikan secara berurutan							✓	
15.	Kejelasan dan relevansi antar materi dengan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran							✓	

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
Instrumen Uji Ahli Media

D. Petunjuk

6. Lembar instrumen validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
7. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Aplikasi *Augmented Reality* (AR) Interaktif yang dikembangkan.
8. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
3 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
9. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
10. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

E. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
D. Desain Power Point								
1.	Kejelasan background						✓	
2.	Penempatan teks						✓	
3.	Pemilihan font dan ukuran font						✓	
4.	Kepraktisan media						✓	
5.	Ukuran gambar yang sesuai						✓	
6.	Media mudah digunakan						✓	
7.	Media disajikan dengan sistematis dan jelas						✓	
E. Kemenarikan Media								
8.	Kemenarikan warna background dan warna tulisan						✓	
9.	Ketepatan penempatan gambar						✓	
10.	Marker/kartu yang menarik						✓	

11.	Ilustrasi gambar yang menarik							✓	
F. Pemanfaatan dan pengelolaan Power Point									
12.	Kesesuaian materi							✓	
13.	Mendorong rasa ketertarikan siswa							✓	
14.	Materi di sajikan secara berurutan							✓	
15.	Kejelasan dan relevansi antar materi dengan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran							✓	

F. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
Instrumen Uji Kepraktisan Media Guru dan Siswa

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\checkmark) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
A. Efektif								
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi						\checkmark	
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi						\checkmark	
B. Interaktif								
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik						\checkmark	
4.	Huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar						\checkmark	

C. Efisien							
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓	
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa					✓	
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak					✓	
D. Kreatif							
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓	

C. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
Instrumen Uji Kepraktisan Media Guru dan Siswa

D. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\checkmark) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

E. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor					Relevansi	
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)	Relevan	Tidak Relevan
D. Efektif								
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi						✓	
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi						✓	
E. Interaktif								
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik						✓	
4.	Huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar						✓	

F. Efisien							
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓	
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa					✓	
7.	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓	
D. Kreatif							
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓	

F. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 19 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

Lampiran 14. Lembar Hasil Uji Validitas Materi

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Uji Ahli Materi

A. Petunjuk

- Lembar instrumen validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
- Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\checkmark) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
Kualitas Isi						
1.	Kesesuaian materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dengan CP dan indikator pencapaian kompetensi.	\checkmark				
2.	Kebenaran konsep materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.		\checkmark			
3.	Kejelasan materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR) mudah dipahami.		\checkmark			
4.	Kesesuaian simulasi dan gambar dengan materi tata surya Muatan IPA kelas VI.	\checkmark				

5.	Aplikasi Augmented Reality (AR) dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah untuk dipahami.	✓				
Keakuratan Materi dan Soal						
6.	Keakuratan konsep dan definisinya.		✓			
7.	Keakuratan gambar yang terdapat pada Aplikasi Augmented Reality (AR).		✓			
8.	Keakuratan materi pada Aplikasi Augmented Reality (AR).	✓				
9.	Materi pada media sistem tata surya ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
Keakuratan Soal-soal Materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI						
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	✓				
11.	Kesesuaian materi dan soal evaluasi.	✓				
12.	Penyajian gambar soal mudah dipahami dan sesuai dengan sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
13.	Penyajian evaluasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
14.	Soal-soal sudah mencakup tentang materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
15.	Materi memberikan pengalaman dalam belajar.	✓				

C. Komentar dan Saran

Tujuan pembelajaran bisa dibuat lebih
spesifik lagi. Sekaitan dengan indikator
pencapaian kompetensi.

Singaraja, 29 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. Ni Wayan Rati S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

LEMBAR PENILAIAN JUDGES

Instrumen Uji Ahli Materi

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli materi ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
Kualitas Isi						
1.	Kesesuaian materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dengan CP dan indikator pencapaian kompetensi.	✓				
2.	Kebenaran konsep materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI	✓				
3.	Kejelasan materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI dalam Aplikasi <i>Augmented Reality</i> (AR) mudah dipahami.		✓			
4.	Kesesuaian simulasi dan gambar dengan materi tata surya Muatan IPA kelas VI.		✓			

5.	Aplikasi Augmented Reality (AR) dikembangkan secara jelas, lengkap dan mudah untuk dipahami.	✓				
Keakuratan Materi dan Soal						
6.	Keakuratan konsep dan definisinya.		✓			
7.	Keakuratan gambar yang terdapat pada Aplikasi Augmented Reality (AR).		✓			
8.	Keakuratan materi pada Aplikasi Augmented Reality (AR).	✓				
9.	Materi pada media sistem tata surya ini sudah menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	✓				
Keakuratan Soal-soal Materi sistem tata surya muatan IPA kelas VI						
10.	Kesesuaian evaluasi dengan materi.	✓				
11.	Kesesuaian materi dan soal evaluasi.		✓			
12.	Penyajian gambar soal mudah dipahami dan sesuai dengan sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
13.	Penyajian evaluasi yang mudah dipahami dan sesuai dengan materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
14.	Soal-soal sudah mencakup tentang materi sistem tata surya Muatan IPA kelas VI.	✓				
15.	Materi memberikan pengalaman dalam belajar.	✓				

C. Komentar dan Saran

Media yang dikembangkan sudah bagus siap untuk digunakan. Saran: kembangkan evolusi nya lebih banyak.

Singaraja, 29 Mei 2023
Dosen/Pakar,



Dr. I Made Citra Wibawa S.Pd., M.Pd.
NIP. 198307262009121004

Lampiran 15. Lembar Hasil Uji Validitas Media

LEMBAR PENILAIAN JUDGES Instrumen Uji Ahli Media

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Aplikasi *Augmented Reality* (AR) Interaktif yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (\checkmark) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Desain Aplikasi <i>Augmented Reality</i>						
1.	Kejelasan <i>background</i>			\checkmark		
2.	Penempatan teks sudah sesuai.		\checkmark			
3.	Pemilihan font dan ukuran font.		\checkmark			
4.	Kepraktisan media.	\checkmark				
5.	Ukuran gambar yang sesuai.	\checkmark				
6.	Media mudah digunakan.	\checkmark				
7.	Media disajikan dengan sistematis dan jelas.		\checkmark			
B. Kemenarikan Media						
8.	Kemenarikan warna <i>background</i> dan warna tulisan.		\checkmark			
9.	Ketepatan penempatan gambar.		\checkmark			
10.	Marker/kartu yang menarik.		\checkmark			
11.	Ilustrasi gambar yang menarik.		\checkmark			

C. Pemanfaatan dan pengelolaan Media					
12.	Kesesuaian materi.		✓		
13.	Mendorong rasa ketertarikan siswa.		✓		
14.	Materi di sajikan secara berurutan.		✓		
15.	Kejelasan dan relevansi antar materi dengan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran.		✓		

C. Komentar dan Saran

Pastikan media sesuai dengan indikator pembelajaran.
Background agar lebih di perjelas.

.....

.....

.....

Singaraja, 23 Mei 2023
Dosen/Pakar,



I Made Hendra Sukmayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1989052820130501147

LEMBAR PENILAIAN JUDGES
Instrumen Uji Ahli Media

A. Petunjuk

1. Lembar instrumen validasi ahli media ini dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Aplikasi *Augmented Reality* (AR) Interaktif yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

B. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Desain Aplikasi <i>Augmented Reality</i>						
1.	Kejelasan <i>background</i>	✓				
2.	Penempatan teks sudah sesuai.		✓			
3.	Pemilihan font dan ukuran font.	✓				
4.	Kepraktisan media.		✓			
5.	Ukuran gambar yang sesuai.		✓			
6.	Media mudah digunakan.	✓				
7.	Media disajikan dengan sistematis dan jelas.		✓			
B. Kemenarikan Media						
8.	Kemenarikan warna <i>background</i> dan warna tulisan.		✓			
9.	Ketepatan penempatan gambar.		✓			
10.	Marker/kartu yang menarik.	✓				
11.	Ilustrasi gambar yang menarik.	✓				

C. Pemanfaatan dan pengelolaan Media						
12	Kesesuaian materi.		✓			
13	Mendorong rasa ketertarikan siswa.	✓				
14	Materi di sajikan secara berurutan.	✓				
15	Kejelasan dan relevansi antar materi dengan kompetensi dasar dengan tujuan pembelajaran.		✓			

C. Komentar dan Saran

1. Kata "Berkas" diganti "Peminjat Punggungan";
"planet-planet" (tanpa e di awal)
2. "Tanteng" diubah menjadi "Tentang AR"
3. Perlu ditambahkan tujuan pembelajaran
4. Kerah diwarnakan box/colok

Singaraja, 25 Mei 2023

Dosen/Pakar,



Dr. I Made Teguh, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197108152001121001

Lampiran 16. Lembar Hasil Kepraktisan untuk Guru dan Siswa

1) Kepraktisan Guru

LEMBAR PENILAIAN Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Guru

A. Identitas Guru

Nama : NI WAYAN BADI, S.Pd
Jabatan : GURU KELAS
Sekolah : SD N 1 BANYUASRI

B. Petunjuk

- Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
- Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	✓				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		✓			
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik		✓			
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	✓				

C. Efisien					
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓		
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak	✓			
D. Kreatif					
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		✓		

D. Komentar dan Saran

Penerapan media AR sangat bagus karena siswa dapat mengenal benda yang dijelaskan. Karena benda tersebut hampir mirip dengan aslinya, sehingga siswa tidak menghayalkan benda-benda yang dijelaskan dalam materi.
Saran: agar media ini bisa dikembangkan untuk materi yang lebih luas.

Singaraja, 31 Mei 2023
Guru,

Ni Uyan Badri, S.Pd
NIP 196809011994032008

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Guru

A. Identitas Guru

Nama : Liris Sumalbecun
Jabatan : Guru
Sekolah : SD N 1 Banquasse

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran.
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan.
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		√			
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	√				
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	√				

C. Efisien					
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa		✓		
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓		
D. Kreatif					
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓			

D. Komentar dan Saran

Media pembelajaran kreatif sudah bagus dan
 memberikan "aplikasi" sehingga anak-anak
 dapat lebih memahami.

Singaraja, 31 Mei 2023
 Guru,



Lutfi Samudraji, S.Pd, S.P.

NIP. 196910151992052013

2) Kepraktisan Siswa

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa
 Nama : Gede Gilang Wicaksana Putra
 Kelas : VI D
 Sekolah : SDN 1 Banyuwangi

B. Petunjuk

- Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dan ahli isi mata pelajaran.
- Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumpus (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	✓				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	✓				
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	✓				
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	✓				

C. Efisien						
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓				
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓				
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak	✓				
D. Kreatif						
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Dhea Affia
Kelas : VI^B
Sekolah : SDN 1 Bayan

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pembelian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	✓				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	✓				
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik		✓			
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	✓				

C. Efisien					
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓		
D. Kreatif					
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Beret Akhla P.
Kelas : VI. B
Sekolah : SDN t. Banjuasari

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		√			
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik		√			
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar		√			

C. Efisien						
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓				
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa		✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓			
D. Kreatif						
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Dik Purnama Eka Ari Antika
Kelas : VI B
Sekolah : SDN 1 Banyuwangi

B. Petunjuk

- Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
- Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
- Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
- Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
- Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		√			
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	√				
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	√				

C. Efisien						
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa		✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak	✓				
D. Kreatif						
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Komang Bjantara Nisa Ardana
Kelas : VI B
Sekolah : SDN 1 Banyuwangi

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	√				
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	√				
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	√				

C. Efisien					
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak	✓			
D. Kreatif					
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Komang Jenny Purnama Sari
Kelas : VI B
Sekolah : SD Negeri 1 Banyuasi

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi	√				
B. Interaktif						
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	√				
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar		√			

C. Efisien						
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓				
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓			
D. Kreatif						
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓				

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Kadek Dwi Wulandari
Kelas : VI B
Sekolah : SDN 1 Banyuwangi

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		√			
B. Interaktif						
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	√				
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	√				

C. Efisien					
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓		
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓			
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓		
D. Kreatif					
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		✓		

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Prita Aninda Rameswari
Kelas : vii b
Sekolah : SDN 1 Bagayansi

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	✓				
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		✓			
B. Interaktif						
3.	Semua tombol dan media pembelajaran dapat digunakan dengan baik		✓			
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	✓				

C. Efisien						
5	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓			
6	Media pembelajaran mudah untuk dibawa		✓			
7	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓			
D. Kreatif						
8	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa

Nama : Rtu Gita Ulari
Kelas : VLB
Sekolah : SDN 1 Bangurdi

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
4 = Baik (B) / Setuju (S)
3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (√) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan

C. Instrumen Penilaian

No.	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	√				
2.	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		√			
B. Interaktif						
3.	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik		√			
4.	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar		√			

C. Efisien					
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓			
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa		✓		
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓		
D. Kreatif					
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran	✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

LEMBAR PENILAIAN
Instrumen Uji Kepraktisan Media Untuk Siswa

A. Identitas Siswa
 Nama : Kadek Wahyu Putra Pratama
 Kelas : VI B
 Sekolah : SDN Bangasri

B. Petunjuk

1. Lembar instrumen uji kepraktisan media untuk Guru dan Siswa dimaksudkan untuk mengetahui informasi mengenai kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang sedang dikembangkan dari ahli isi mata pelajaran
2. Informasi mengenai penilaian, kritik dan saran yang disampaikan melalui kuesioner menjadi acuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Media Aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan
3. Jawaban yang diberikan berupa skor dengan bobot penilaian sebagai berikut
 5 = Sangat Baik (SB) / Sangat Setuju (SS)
 4 = Baik (B) / Setuju (S)
 3 = Cukup Baik (CB) / Cukup Setuju (CS)
 2 = Kurang Baik (KB) / Kurang Setuju (KS)
 1 = Tidak Baik (TB) / Tidak Setuju (TS)
4. Pemberian jawaban pada instrumen penilaian dilakukan dengan memberikan tanda rumput (✓) pada kolom skor penilaian yang telah disediakan.
5. Komentar atau saran yang diberikan dapat dituliskan pada tempat yang disediakan.

C. Instrumen Penilaian

No	Sub Indikator	Skor				
		5 (SB)	4 (B)	3 (CB)	2 (KB)	1 (TB)
A. Efektif						
1	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	✓				
2	Soal yang digunakan membantu dalam proses evaluasi		✓			
B. Interaktif						
3	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik	✓				
4	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap kepada layar	✓				

C. Efisien						
5.	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓				
6.	Media pembelajaran mudah untuk dibawa	✓				
7.	Media Pembelajaran tidak mudah rusak		✓			
D. Kreatif						
8.	Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran		✓			

D. Komentar dan Saran

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 31 Mei 2023
Siswa,

.....

Lampiran 17. Dokumentasi

1) Uji Coba Produk



Uji Coba Produk di SDN 1 Banyuasri

RIWAYAT HIDUP



Crisna Wijaya Sukma lahir di Pulukan pada tanggal 17 Juni 2001. Penulis lahir dari pasangan Bapak Hawariyin dan Ibu Sidayanah. Penulis Berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam. Saat ini penulis tinggal di desa Yeh sumbul, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 2 Yeh Sumbul pada tahun 2013. Kemudian penulis melanjutkan di MTs Negeri 2 Jembrana dan lulus pada tahun 2016. Pada tahun 2019 penulis lulus dari jenjang sekolah menengah atas yaitu di MAN 2 Jembrana. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan studi (S1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Ganesha.

