





KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali

Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 149/UN48.11.1/KM/2024
Perihal : Surat Permohonan Observasi

Singaraja, 20 Januari 2025

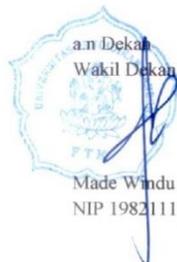
Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Proposal Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan ijin kepada mahasiswa kami untuk melakukan observasi.

Adapun mahasiswa yang akan melakukan observasi seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Kadek Yudi Wirawan
NIM : 2115071007
Semester : VII
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Manajemen Kelas XI TKRO melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Sistem Pengapian Kendaraan Ringan Otomotif

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001

Lampiran 0 2. Dokumentasi Kegiatan Observasi dan Wawancara



Lampiran 0 3. Hasil Uji Ahli Isi *Judges* 1

**VALIDASI AHLI ISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SUB
MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN
KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (✓) pada setiap aspek instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, dan saran perbaikan instrumen.

B. Kisi- Kisi Validasi Isi Instrumen

No	Instrumen Validasi	Aspek Instrumen	Indikator	Nomor Butir
1	Instrumen Ahli Materi	Materi	Kelengkapan Materi	1, 2, 3
			Keluasan Materi	4, 5, 6
			Keakuratan Materi	7, 8, 9
		Kebahasaan	Penggunaan Kaidah Bahasa	10, 11
			Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami	12, 13
		Penyajian	Keterpaduan Tampilan Media	14, 15
2	Instrumen Ahli Media	Tampilan	Daya Tarik Media	1, 2
			Kualitas Desain Media	3, 4, 5
			Kualitas Bahan Yang Digunakan	6, 7
		Kesesuaian Desain Ilustrasi	Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan	8, 9
			Kelengkapan Komponen - Komponen Media	10, 11
		Penggunaan	Penggunaan Buku Petunjuk	12, 13
			Kualitas Memotivasi	14, 15
3	Instrumen Lembar Angket Kepraktisan (Respon Siswa)	Tampilan	Daya Tarik Media	1, 2
			Kualitas Desain Media	3, 4, 5
			Kualitas Bahan Yang Digunakan	6, 7
		Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Penggunaan Media	8
			Penggunaan Buku Petunjuk	9, 10
			Kejelasan Uraian Materi	11, 12, 13

		Kualitas Materi	Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami	14, 15
4	Instrumen Ahli Manajemen Kelas	Pembelajaran	Perencanaan Pembelajaran	1, 2, 3
			Melaksanakan Pembelajaran	4, 5, 6
		Pengelolaan	Mengevaluasi Pembelajaran	7, 8, 9
			Mengelola Kelas	10, 11, 12

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	INSTRUMEN AHLI MATERI		
	Aspek Materi		
	A. Kelengkapan Materi		
1	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi inti	✓	
2	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
3	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan indikator	✓	
	B. Keluasan Materi		
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	✓	
5	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
6	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓	
	C. Keakuratan Materi		
7	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat dipertanggungjawabkan	✓	
8	Kesesuaian angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan materi dan kompetensi dasar	✓	
9	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓	
	Aspek Kebahasaan		
	A. Penggunaan kaidah bahasa		

10	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai KBBI	✓	
11	Kesesuaian penggunaan simbol, huruf kapital, dan tanda baca	✓	
B. Penggunaan bahasa			
12	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	✓	
13	Vokal dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	✓	
Aspek Penyajian			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
14	Kesesuaian penggunaan gambar dan video pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
15	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
2. INSTRUMEN AHLI MEDIA			
Aspek Tampilan			
A. Daya Tarik Media			
1	Tampilan komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓	
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	✓	
B. Kualitas Desain Media			
3	Tampilan pada media pembelajaran berkualitas baik	✓	
4	Audio dan video pada media dapat dipahami dengan baik	✓	
5	Keterpaduan pemilihan warna pada desain media pembelajaran	✓	
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan			
6	Bahan pembuatan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓	
7	Durabilitas cetakan dan aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
Aspek Kesesuaian Desain Ilustrasi			
A. Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan			
8	Kesesuaian desain media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan konsep tujuan	✓	

9	Kejelasan peraturan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
B. Kelengkapan Komponen - Komponen Media			
10	Komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> disajikan dengan lengkap (modul pembelajaran, dan aplikasi AR)	✓	
11	Isi media pembelajaran sesuai dan lengkap (video pembelajaran dan angket evaluasi)	✓	
Aspek Penggunaan			
A. Penggunaan Buku Petunjuk			
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas	✓	
13	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
B. Kualitas Memotivasi			
14	Penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	✓	
15	Gambar dan video yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	✓	
3. INSTRUMEN LEMBAR ANGKET KEPRAKTISAN (RESPON SISWA)			
Aspek Tampilan			
A. Daya Tarik Media			
1	Tampilan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓	
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran	✓	
B. Kualitas Desain Media			
3	Gambar yang ada pada media sesuai dengan keterangan yang diberikan	✓	
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik	✓	
5	Perpaduan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> seimbang	✓	
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan			
6	Cetakan dan aplikasi media <i>Augmented Reality</i> rapi	✓	
7	Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓	

Aspek Kemudahan Penggunaan			
A. Kemudahan Penggunaan Media			
8	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk digunakan	✓	
B. Penggunaan Buku Petunjuk			
9	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas	✓	
10	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓	
Aspek Kualitas Materi			
A. Kejelasan Uraian Materi			
11	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk dipahami	✓	
12	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> diuraikan dengan jelas	✓	
13	Angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓	
B. Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami			
14	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓	
15	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda	✓	
4. INSTRUMEN AHLI MANAJEMEN KELAS			
Aspek Pembelajaran			
A. Perencanaan Pembelajaran			
1	Sebelum belajar, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.	✓	
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓	
3	Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran	✓	
B. Melaksanakan Pembelajaran			
4	Guru menggunakan media atau alat peraga saat mengajar	✓	
5	Guru membuat siswa aktif saat belajar	✓	
6	Guru membuat rangkuman diakhir pembelajaran	✓	
Aspek Pengelolaan			
A. Mengevaluasi Pembelajaran			

Lampiran 0 4. Hasil Uji Ahli Isi *Judges 2*

**VALIDASI AHLI ISI INSTRUMEN PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SUB
MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN
KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk Pengisian

1. Bapak/Ibu dapat memberikan tanda centang (√) pada setiap aspek instrumen sesuai penilaian yang diberikan.
2. Bapak/Ibu dapat mengisi bagian catatan yang telah disediakan jika terdapat komentar, masukan, dan saran perbaikan instrumen.

B. Kisi- Kisi Validasi Isi Instrumen

No	Instrumen Validasi	Aspek Instrumen	Indikator	Nomor Butir
1	Instrumen Ahli Materi	Materi	Kelengkapan Materi	1, 2, 3
			Keluasan Materi	4, 5, 6
			Keakuratan Materi	7, 8, 9
		Kebahasaan	Penggunaan Kaidah Bahasa	10, 11
			Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami	12, 13
		Penyajian	Keterpaduan Tampilan Media	14, 15
2	Instrumen Ahli Media	Tampilan	Daya Tarik Media	1, 2
			Kualitas Desain Media	3, 4, 5
			Kualitas Bahan Yang Digunakan	6, 7
		Kesesuaian Desain Ilustrasi	Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan	8, 9
			Kelengkapan Komponen - Komponen Media	10, 11
		Penggunaan	Penggunaan Buku Petunjuk	12, 13
Kualitas Memotivasi	14, 15			
3	Instrumen Lembar Angket Kepraktisan (Respon Siswa)	Tampilan	Daya Tarik Media	1, 2
			Kualitas Desain Media	3, 4, 5
			Kualitas Bahan Yang Digunakan	6, 7
		Kemudahan Penggunaan	Kemudahan Penggunaan Media	8
			Penggunaan Buku Petunjuk	9, 10
			Kejelasan Uraian Materi	11, 12, 13

		Kualitas Materi	Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami	14, 15
4	Instrumen Ahli Manajemen Kelas	Pembelajaran	Perencanaan Pembelajaran	1, 2, 3
			Melaksanakan Pembelajaran	4, 5, 6
		Pengelolaan	Mengevaluasi Pembelajaran	7, 8, 9
			Mengelola Kelas	10, 11, 12

C. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator/Pernyataan	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
1.	INSTRUMEN AHLI MATERI		
	Aspek Materi		
	A. Kelengkapan Materi		
1	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi inti	✓	
2	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓	
3	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan indikator	✓	
	B. Keluasan Materi		
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	✓	
5	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
6	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓	
	C. Keakuratan Materi		
7	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat dipertanggungjawabkan	✓	
8	Kesesuaian angkai <i>gambar</i> pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan materi dan kompetensi dasar	✓	
9	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami <i>oleh siswa</i> .	✓	
	Aspek Kebahasaan		
	A. Penggunaan kaidah bahasa		

Aspek AR sudah dengan.

10	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai KBBI	✓	
11	Kesesuaian penggunaan simbol, huruf kapital, dan tanda baca pada materi pembelajaran	✓	
B. Penggunaan bahasa			
12	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	✓	
13	Vokal dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	✓	
Aspek Penyajian			
A. Keterpaduan Tampilan Media			
14	Kesesuaian penggunaan gambar dan video pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
15	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
2. INSTRUMEN AHLI MEDIA			
Aspek Tampilan			
A. Daya Tarik Media			
1	Tampilan komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓	
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	✓	
B. Kualitas Desain Media			
3	Tampilan pada media pembelajaran berkualitas baik	✓	
4	Audio dan video pada media dapat dipahami dengan baik	✓	
5	Keterpaduan pemilihan warna pada desain media pembelajaran	✓	
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan			
6	Bahan pembuatan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓	
7	Durabilitas cetakan dan aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
Aspek Kesesuaian Desain Ilustrasi			
A. Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan			
8	Kesesuaian desain media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan konsep tujuan	✓	

9	Kejelasan peraturan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
B. Kelengkapan Komponen - Komponen Media			
10	Komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> disajikan dengan lengkap (modul pembelajaran, dan aplikasi AR)	✓	
11	Isi media pembelajaran sesuai dan lengkap (video pembelajaran dan angket evaluasi)	✓	
Aspek Penggunaan			
A. Penggunaan Buku Petunjuk			
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan <i>simples</i>	✓	
13	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓	
B. Kualitas Memotivasi			
14	Penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	✓	
15	Gambar dan video yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	✓	
3. INSTRUMEN LEMBAR ANGGKET KEPRAKTISAN (RESPON SISWA)			
Aspek Tampilan			
A. Daya Tarik Media			
1	Tampilan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓	
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran	✓	
B. Kualitas Desain Media			
3	Gambar yang ada pada media <i>sesuai</i> dengan keterangan yang diberikan	✓	
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik dan <i>terbaca</i>	✓	
5	Perpaduan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> seimbang	✓	
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan			
6	Cetakan dan aplikasi media <i>Augmented Reality</i> rapi	✓	
7	Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> <i>kuat</i> dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓	

Aspek Kemudahan Penggunaan		
A. Kemudahan Penggunaan Media		
8	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk digunakan	✓
B. Penggunaan Buku Petunjuk		
9	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan dipahami dengan jelas	✓
10	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓
Aspek Kualitas Materi		
A. Kejelasan Uraian Materi		
11	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk dipahami	✓
12	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> diuraikan dengan jelas	✓
13	Angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓
B. Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami		
14	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓
15	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda	✓
4. INSTRUMEN AHLI MANAJEMEN KELAS		
Aspek Pembelajaran		
A. Perencanaan Pembelajaran		
1	Sebelum belajar, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.	✓
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓
3	Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran	✓
B. Melaksanakan Pembelajaran		
4	Guru menggunakan media atau alat peraga saat mengajar	✓
5	Guru membuat siswa aktif saat belajar (Student Center)	✓
6	Guru membuat rangkuman diakhir pembelajaran	✓
Aspek Pengelolaan		
A. Mengevaluasi Pembelajaran		

7	<i>selalu</i> Guru menilai tugas yang dikerjakan siswa	✓	
8	Diakhir pembelajaran, guru bertanya untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa	✓	
9	Guru memberikan PR sebagai evaluasi pembelajaran <i>di akhir proses pembelajaran</i>	✓	
B. Mengelola Kelas			
10	Guru selalu memperhatikan setiap siswa saat belajar <i>di kelas</i>	✓	
11	Guru selalu memberikan teguran kepada siswa yang tidak serius saat belajar	✓	
12	Guru selalu memberikan batasan waktu kepada siswa dalam mengerjakan tugas	✓	

Komentar dan saran

Pembaca lanjut halaman Admin Rini

Singaraja, *26 Mei*.....2025
Validator,


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

Lampiran 0 5. Hasil Uji Validitas Ahli Materi

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED
REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN
UNTUK MANAJEMEN KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk

Dimohonkan bapak memberikan penilaian pada tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
A. Kelengkapan Materi						
1	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi inti	✓				
2	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar	✓				
3	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan indikator	✓				
B. Keluasan Materi						
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	✓				

5	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
6	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓				
C. Keakuratan Materi						
7	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat dipertanggungjawabkan	✓				
8	Kesesuaian angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan materi dan kompetensi dasar	✓				
9	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
A. Penggunaan kaidah bahasa						
10	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai KBBI		✓			
11	Kesesuaian penggunaan simbol, huruf kapital, dan tanda baca	✓				
B. Penggunaan bahasa						
12	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	✓				
13	Vokal dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu	✓				
ASPEK PENYAJIAN						
A. Keterpaduan Tampilan Media						
14	Kesesuaian penggunaan gambar dan video pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				

15	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓					
----	--	---	--	--	--	--	--

C. Komentor/Saran

.....

.....

.....

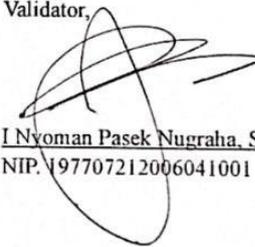
.....

.....

.....

.....

Singaraja, 27 Mei 2025
Validator,


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

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED
REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN
UNTUK MANAJEMEN KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN

A. Petunjuk

Dimohonkan bapak memberikan penilaian pada tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK MATERI						
A. Kelengkapan Materi						
1	Materi pada media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi inti	√				
2	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan kompetensi dasar	√				
3	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> sesuai dengan indikator	√				
B. Keluasan Materi						
4	Kedalaman materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu sebagai bekal untuk mempelajari materi berikutnya	√				

5	Materi yang dipilih sesuai dengan gambar pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
6	Tingkat kesulitan materi sesuai dengan tingkat kemampuan siswa	✓				
C. Keakuratan Materi						
7	Kesesuaian materi yang disampaikan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat dipertanggungjawabkan	✓				
8	Kesesuaian angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan materi dan kompetensi dasar	✓				
9	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓				
ASPEK KEBAHASAAN						
A. Penggunaan kaidah bahasa						
10	Ketepatan penggunaan bahasa sesuai KBBI	✓				
11	Kesesuaian penggunaan simbol, huruf kapital, dan tanda baca		✓			
B. Penggunaan bahasa						
12	Kalimat yang digunakan sederhana dan langsung pada sasaran	✓				
13	Vokal dan kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak mengandung makna ganda atau ambigu		✓			
ASPEK PENYAJIAN						
A. Keterpaduan Tampilan Media						
14	Kesesuaian penggunaan gambar dan video pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				

15	Keserasian tata letak dan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
----	--	---	--	--	--	--

C. Komentor/Saran

Contoh sumber di daftar pustaka.
dari web site.

Singaraja, 27 Mei2025
Validator,



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

Lampiran 0 6. Hasil Uji Validitas Ahli Media

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP
KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN KELAS
TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk

Dimohonkan bapak memberikan penilaian pada tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK TAMPILAN						
A. Daya Tarik Media						
1	Tampilan komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓				
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	✓				
B. Kualitas Desain Media						
3	Tampilan pada media pembelajaran berkualitas baik	✓				
4	Audio dan video pada media dapat dipahami dengan baik	✓				

5	Keterpaduan pemilihan warna pada desain media pembelajaran	✓				
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan						
6	Bahan pembuatan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan		✓			
7	Durabilitas cetakan dan aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
ASPEK KESESUAIAN DESAIN ILUSTRASI						
A. Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan						
8	Kesesuaian desain media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan konsep tujuan	✓				
9	Kecjelasan peraturan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
B. Kelengkapan Komponen - Komponen Media						
10	Komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> disajikan dengan lengkap (modul pembelajaran, dan aplikasi AR)		✓			
11	Isi media pembelajaran sesuai dan lengkap (video pembelajaran dan angket evaluasi)	✓				
ASPEK PENGGUNAAN						
A. Penggunaan Buku Petunjuk						
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas	✓				
13	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓				
B. Kualitas Memotivasi						
14	Penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa	✓				

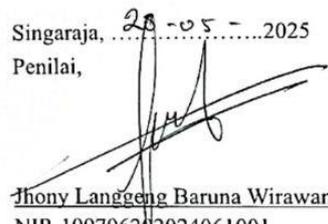
15	Gambar dan video yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	✓				
----	---	---	--	--	--	--

C. Komentar/Saran

1. Buatlah penjelasan dalam video dalam bahasa Indonesia

2. Revisi halaman

Singaraja, 20-05-2025
Penilai,


Jhony Langgeng Baruna Wirawan, S.T., M.T.
NIP. 199706202024061001

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN AHLI MEDIA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP
KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN KELAS
TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk

Dimohonkan bapak memberikan penilaian pada tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom skor penilaian yang tersedia. Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Layak
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK TAMPILAN						
A. Daya Tarik Media						
1	Tampilan komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	√				
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk belajar	√				
B. Kualitas Desain Media						
3	Tampilan pada media pembelajaran berkualitas baik		√			
4	Audio dan video pada media dapat dipahami dengan baik	√				

5	Keterpaduan pemilihan warna pada desain media pembelajaran	✓					
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan							
6	Bahan pembuatan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓					
7	Durabilitas cetakan dan aplikasi media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓					
ASPEK KESESUAIAN DESAIN ILUSTRASI							
A. Kesesuaian Desain Dengan Konsep Tujuan							
8	Kesesuaian desain media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dengan konsep tujuan	✓					
9	Kejelasan peraturan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>		✓				
B. Kelengkapan Komponen - Komponen Media							
10	Komponen-komponen media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> disajikan dengan lengkap (modul pembelajaran, dan aplikasi AR)	✓					
11	Isi media pembelajaran sesuai dan lengkap (video pembelajaran dan angket evaluasi)	✓					
ASPEK PENGGUNAAN							
A. Penggunaan Buku Petunjuk							
12	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas	✓					
13	Kemudahan penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	✓					
B. Kualitas Memotivasi							
14	Penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat meningkatkan keaktifan siswa		✓				

15	Gambar dan video yang ditampilkan mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar	✓				
----	---	---	--	--	--	--

C. Komentar/Saran

Sudah bagus, tapi coba ditambahkan ~~para~~ tutorial penggunaan ARnya. (A. Tolong berapa jarak pandang yang baik, apakah orientasi layar landscape disarankan?)

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 20 Mei2025

Penilai,



Ida Bagus Putu Purwadnyana, S.T.; M.T.

NIP. 199806192024061001

Lampiran 0 7. Surat Pengantar Ijin Penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
Jalan Udayana Nomor 11 Singaraja Bali
Laman: <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 1301/UN48.11.1/KM/2025

Singaraja, 2 Juni 2025

Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Yth. Kepala SMK Negeri 3 Singaraja
di tempat

Dengan hormat, sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, maka melalui surat ini kami mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan data yang terkait dengan data yang dibutuhkan. Adapun mahasiswa yang akan melakukan pengambilan data seperti tersebut di bawah ini:

Nama : Kadek Yudi Wirawan
NIM : 2115071007
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknologi Industri
Data yang dibutuhkan : Data kelompok kecil dan kelompok besar
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Sub Materi Prinsip Kerja Sistem Pengapian untuk Manajemen Kelas Teknik Kendaraan Ringan

Demikian kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya, diucapkan terima kasih.



Made Windu Antara Kesiman
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Made Windu Antara Kesiman
NIP 198211112008121001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
/30/ FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat : Jalan Udayana No. 11 Singaraja-Bali Website flk.undiksha.ac.id
Telepon/Faximile : (0362) 25571, Email : flk@undiksha.ac.id Kode Pos 81116

Nomor : 173/UN48.11.6/KM/2025 Singaraja, 26 Mei 2025
Perihal : Surat Permohonan Pengambilan Data

Kepada Yth. Dekan FTK
Cq. Wakil Dekan I
di tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan proses penyelesaian Tugas Akhir / Skripsi yang dilaksanakan oleh saudara mahasiswa:

Nama : Kadek Yudi Wirawan
NIM : 2115071007
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin
Jurusan : Teknologi Industri
Fakultas : Teknik dan Kejuruan
Tempat Pengambilan Data : SMK Negeri 3 Singaraja
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Sub Materi Prinsip Kerja Sistem Pengapian Untuk Manajemen Kelas Teknik Kendaraan Ringan

Bersama ini kami mohonkan kepada Bapak untuk berkenan memfasilitasi kebutuhan surat pengantar pengambilan data untuk **Tugas Akhir / Skripsi** mahasiswa yang bersangkutan.

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknologi Industri



Ketut Udy Ariawan
NIP 197901232010121001

Sekretaris Jurusan Teknologi Industri



Gede Widayana
NIP 197301102006041002



Balai
Sertifikasi
Elektronik

- Catatan :
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
 - Dokumen ini tertanda ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BsrE
 - Surat ini dapat dibuktikan keasliannya dengan menggunakan *qr code* yang telah tersedia

Lampiran 0 8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK
(UJI KELOMPOK KECIL)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY
PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN
KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

Nama Lengkap : *Al Ardhana Himawan*
Kelas : *XI TKR 1*
Sekolah : *SMK n 3 Singaraja*

A. Petunjuk

Berikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan pada tabel yang disediakan dengan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan skor yang ditentukan sebagai berikut.

5 = Sangat Layak 2 = Tidak Layak
4 = Layak 1 = Sangat Tidak Layak
3 = Cukup Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK TAMPILAN						
A. Daya Tarik Media						
1	Tampilan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓				
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran	✓				
B. Kualitas Desain Media						
3	Gambar yang ada pada media sesuai dengan keterangan yang diberikan		✓			
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik	✓				
5	Perpaduan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> seimbang	✓				
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan						
6	Cetakan dan aplikasi media <i>Augmented Reality</i> rapi	✓				

7	Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓				
ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN						
A. Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk digunakan		✓			
B. Penggunaan Buku Petunjuk						
9	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas		✓			
10	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓				
ASPEK KUALITAS MATERI						
A. Kejelasan Uraian Materi						
11	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk dipahami	✓				
12	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> diuraikan dengan jelas	✓				
13	Angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓				
B. Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami						
14	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓				
15	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda	✓				

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Mei 2025

Penilai,


Kt Ardiana Himawan

Link Drive Hasil Uji Kelompok Kecil: <https://go.undiksha.ac.id/Mw3MS>

Lampiran 0 9. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN RESPON PESERTA DIDIK
(UJI KELOMPOK BESAR)
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY
PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN
KELAS TEKNIK KENDARAAN RINGAN**

Nama Lengkap : *Andra Agate Marcellino W*
Kelas : *N TKR 1*
Sekolah : *SMK Negeri 3 Samaraya*

A. Petunjuk

Berikan penilaian terhadap media pembelajaran yang telah digunakan pada tabel yang disediakan dengan tanda centang (✓) pada kolom penilaian sesuai dengan skor yang ditentukan sebagai berikut.

5 = Sangat Layak 2 = Tidak Layak
4 = Layak 1 = Sangat Tidak Layak
3 = Cukup Layak

B. Lembar Validasi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK TAMPILAN						
A. Daya Tarik Media						
1	Tampilan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> menarik	✓				
2	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mampu menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran	✓				
B. Kualitas Desain Media						
3	Gambar yang ada pada media sesuai dengan keterangan yang diberikan		✓			
4	Teks pada media dapat dibaca dengan baik	✓				
5	Perpaduan warna pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> seimbang		✓			
C. Kualitas Bahan Yang Digunakan						
6	Cetakan dan aplikasi media <i>Augmented Reality</i> rapi	✓				

7	Bahan yang digunakan untuk membuat media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> kuat dan dapat digunakan secara berkelanjutan	✓				
ASPEK KEMUDAHAN PENGGUNAAN						
A. Kemudahan Penggunaan Media						
8	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk digunakan		✓			
B. Penggunaan Buku Petunjuk						
9	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas		✓			
10	Petunjuk penggunaan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓				
ASPEK KUALITAS MATERI						
A. Kejelasan Uraian Materi						
11	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah untuk dipahami	✓				
12	Materi pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> diuraikan dengan jelas	✓				
13	Angket pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> jelas dan mudah dipahami	✓				
B. Menggunakan Bahasa Yang Mudah Dipahami						
14	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami	✓				
15	Kalimat yang digunakan pada media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> tidak ambigu atau mengandung makna ganda	✓				

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Mei 2025

Penilai,

Andrean Ajeks M.W

Link Drive Hasil Uji Kelompok Besar: <https://go.undiksha.ac.id/DaRzX>

Lampiran 0 10. Hasil Pengamat Implementasi Manajemen Kelas

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGAMAT IMPLEMENTASI
MANAJEMEN KELAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA
SISTEM PENGAPIAN UNTUK MANAJEMEN KELAS TEKNIK
KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk

Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Layak (SL)
- 4 = Layak
- 3 = Cukup Layak
- 2 = Tidak Layak
- 1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Instrumen Validasi Pengamat Implementasi Manajemen Kelas

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK PEMBELAJARAN						
A. Perencanaan Pembelajaran						
1	Sebelum belajar, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.	✓				
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				
3	Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran		✓			
B. Melaksanakan Pembelajaran						
4	Guru menggunakan media atau alat peraga saat mengajar	✓				
5	Guru membuat siswa aktif saat belajar	✓				
6	Guru membuat rangkuman diakhir pembelajaran		✓			

ASPEK PENGELOLAAN						
A. Mengevaluasi Pembelajaran						
7	Guru menilai tugas yang dikerjakan siswa	✓				
8	Diakhir pembelajaran, guru bertanya untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa		✓			
9	Guru memberikan PR sebagai evaluasi pembelajaran	✓				
B. Mengelola Kelas						
10	Guru selalu memperhatikan setiap siswa saat belajar		✓			
11	Guru selalu memberikan teguran kepada siswa yang tidak serius saat belajar	✓				
12	Guru selalu memberikan batasan waktu kepada siswa dalam mengerjakan tugas	✓				

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Mei 2025

Penilai,

Eanf

Pati Ayu Eka Martini

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN PENGAMAT IMPLEMENTASI
MANAJEMEN KELAS PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA SUB MATERI PRINSIP KERJA
SISTEM PENGAJIAN UNTUK MANAJEMEN KELAS TEKNIK
KENDARAAN RINGAN**

A. Petunjuk

Dimohonkan kepada bapak untuk memberikan penilaian tiap pernyataan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom penilaian yang tersedia.

Adapun deskripsi skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Layak (SL)

4 = Layak

3 = Cukup Layak

2 = Tidak Layak

1 = Sangat Tidak Layak

B. Lembar Instrumen Validasi Pengamat Implementasi Manajemen Kelas

No	Aspek/Pernyataan	Penilaian				
		5	4	3	2	1
ASPEK PEMBELAJARAN						
A. Perencanaan Pembelajaran						
1	Sebelum belajar, guru menyampaikan materi yang akan dipelajari.	✓				
2	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	✓				
3	Guru menyampaikan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran	✓				
B. Melaksanakan Pembelajaran						
4	Guru menggunakan media atau alat peraga saat mengajar	✓				
5	Guru membuat siswa aktif saat belajar		✓			
6	Guru membuat rangkuman diakhir pembelajaran	✓				

ASPEK PENGELOLAAN					
A. Mengevaluasi Pembelajaran					
7	Guru menilai tugas yang dikerjakan siswa	✓			
8	Diakhir pembelajaran, guru bertanya untuk mengukur pemahaman dan pengetahuan siswa	✓			
9	Guru memberikan PR sebagai evaluasi pembelajaran		✓		
B. Mengelola Kelas					
10	Guru selalu memperhatikan setiap siswa saat belajar	✓			
11	Guru selalu memberikan teguran kepada siswa yang tidak serius saat belajar	✓			
12	Guru selalu memberikan batasan waktu kepada siswa dalam mengerjakan tugas	✓			

C. Komentar/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Singaraja, 26 Mei 2025

Penilai,



Putu Adeline Dhara Premawati

Lampiran 0 11. Dokumentasi Penelitian di SMK Negeri 3 Singaraja





