

LAMPIRAN



Lampiran 1. Surat Ijin Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
JURUSAN BIOLOGI DAN PERIKANAN KELAUTAN

Alamat : Jl. Udayana No. 11 Singaraja -Bali, Telp (0362) 25335, Kode Pos 81116

Nomor : 318/UN48.9.3/TU/2025

Singaraja, 17 Juni 2025

Perihal : Surat Ijin Penelitian

Kepada

Yth Kepala SMA Negeri 1 Melaya

Di

Tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan skripsi dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Magedong Gedongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI**" bersama ini dimohon bantuanmu untuk memberikan informasi atau data tentang uji kepraktisan siswa di SMA Negeri 1 Melaya yang diperlukan kepada mahasiswa berikut.

Nama : Putu Adis Dena Ningrum
NIM : 2113041012
Program Studi : Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi dan Perikanan Kelautan

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



Dr. Gede Ari Yudasmara, S.Si., M.Si
NIP. 197904142002121002

Tembusan:
1. Arsip

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



SURAT KETERANGAN Nomor : B.10.400.3.8/2092/SMAN 1 MELAYA/DIKPORA

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMA Negeri 1 Melaya dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

N a m a : Putu Adis Dena Ningrum
NIM : 2113041012
Program/Studi : S1 Pendidikan Biologi
Jurusan : Biologi dan Perikanan Kelautan FMIPA Undiksha

Memang benar Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMA Negeri 1 Melaya yang berlangsung pada Tanggal 14 Oktober 2024 s.d 19 Juni 2025 untuk kelengkapan Data Skripsi. Penelitian tersebut telah dilakukan dengan baik dan sesuai dengan prosedur yang berlaku di instansi kami.

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

Bali, 06 Agustus 2025

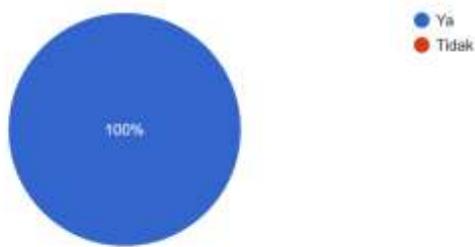


Dokumen ini telah difandalangi secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh BS-E



Lampiran 3. Data Analisis Kebutuhan Siswa SMA Negeri 1 Melaya

Apakah anda memiliki smartphone/handphone?
34 responses:



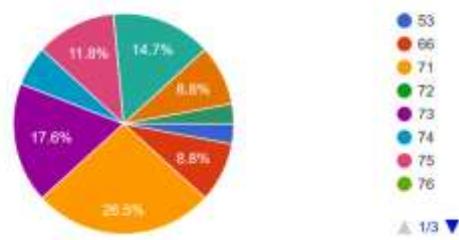
Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 100% siswa memiliki *smartphone* atau *handphone*

Apakah anda pernah belajar menggunakan bahan ajar yang memuat kearifan lokal?
34 responses:



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 100% siswa belum pernah belajar menggunakan bahan ajar yang memuat kearifan lokal atau budaya lokal.

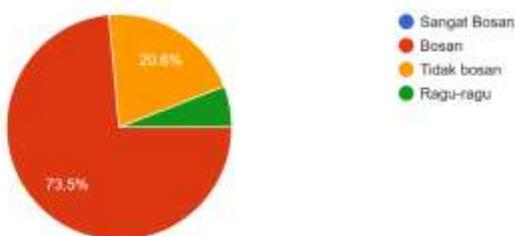
Berapa nilai Biologi anda?
34 responses:



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 26.5% nilai biologi siswa kelas XI dibawah KKTP yaitu 71. Sebanyak 17.6% nilai biologi siswa kelas XI dibawah KKTP yaitu 73. Sebanyak 14.7% nilai biologi siswa kelas XI diatas KKTP yaitu 80. Sebanyak 11.8% nilai biologi siswa kelas XI tepat pada KKTP yaitu 75. Sebanyak 8.8% nilai biologi siswa kelas XI diatas KKTP yaitu 83. Sebanyak 8.8% nilai biologi siswa kelas XI dibawah KKTP yaitu 66. Sebanyak 5.9% nilai biologi

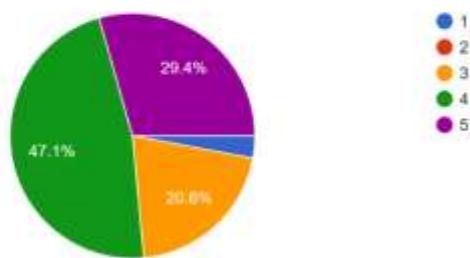
siswa kelas XI dibawah KKTP yaitu 74. Sebanyak 2.9% nilai biologi siswa kelas XI diatas KKTP yaitu 86. Sebanyak 2.9% nilai biologi siswa kelas XI dibawah KKTP yaitu 53.

Apakah anda merasa bosan dengan pembelajaran Biologi yang hanya menggunakan LKS?
34 responses



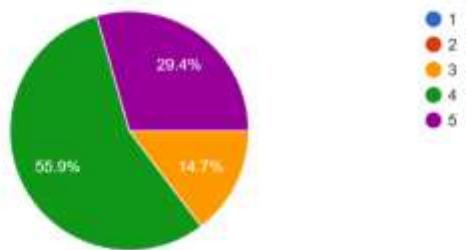
Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 73.5% siswa merasa bosan dengan pembelajaran Biologi yang hanya menggunakan LKS. Sebanyak 20.6% siswa merasa tidak bosan dengan pembelajaran Biologi yang hanya menggunakan LKS. Sebanyak 14.7% siswa ragu-ragu bahwa materi biologi yang diajarkan sudah mendalam untuk pemahaman. Sebanyak 5.9% siswa merasa ragu-ragu bahwa pembelajaran Biologi yang hanya menggunakan LKS menyebabkan kebosanan.

Bahan bacaan digital seperti video, e-book, gambar atau simulasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran
34 responses



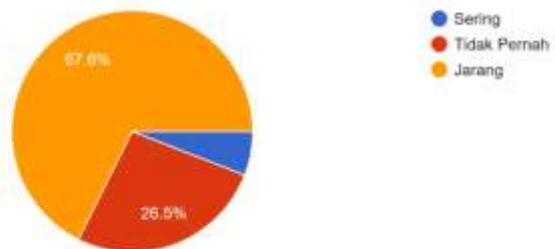
Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 29.4% siswa sangat setuju bahwa bahan bacaan digital seperti video, *e-book*, gambar atau simulasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 47.1% siswa setuju bahwa bahan bacaan digital seperti video, *e-book*, gambar atau simulasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 20.6% siswa ragu-ragu bahan bacaan digital seperti video, *e-book*, gambar atau simulasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran. Sebanyak 2.9% siswa tidak setuju bahwa bahan bacaan digital seperti video, *e-book*, gambar atau simulasi sangat penting digunakan dalam pembelajaran.

Anda merasa sangat perlu diberikan contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (budaya local) yang berkaitan dengan materi biologi
34 responses



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 29.4% siswa sangat setuju bahwa merasa sangat perlu diberikan contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (budaya lokal) yang berkaitan dengan materi biologi. Sebanyak 55.9% siswa setuju bahwa merasa sangat perlu diberikan contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (budaya lokal) yang berkaitan dengan materi biologi. Sebanyak 14.7% siswa ragu-ragu bahwa merasa sangat perlu diberikan contoh permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (budaya lokal) yang berkaitan dengan materi biologi .

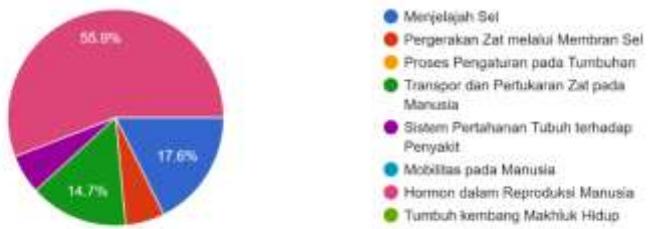
Apakah guru biologi anda pernah mengajar dengan menggunakan PPT/Power Point yang ditayangkan di LCD, Video Animasi Pembelajaran Biologi, Games, dan Augmented Reality?
34 responses



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 67.6% siswa menyatakan bahwa guru biologi jarang mengajar dengan menggunakan PPT/Power Point yang ditayangkan di LCD, Video Animasi Pembelajaran Biologi, Games, dan Augmented Reality. Sebanyak 26.5% siswa menyatakan bahwa guru biologi tidak pernah mengajar dengan menggunakan PPT/Power Point yang ditayangkan di LCD, Video Animasi Pembelajaran Biologi, Games, dan Augmented Reality. Sebanyak 14.7% siswa menyatakan bahwa guru biologi sering mengajar dengan menggunakan PPT/Power Point yang ditayangkan di LCD, Video Animasi Pembelajaran Biologi, Games, dan Augmented Reality.

Materi Biologi kelas XI apa yang menurut anda susah dipahami?

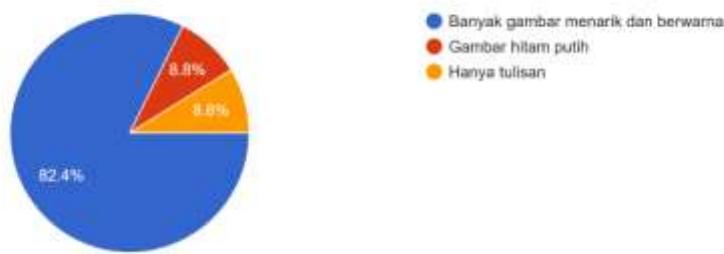
34 responses



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 55.9% siswa menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi hormon dalam reproduksi manusia. Sebanyak 17.6% siswa menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi mobilitas pada manusia. Sebanyak 14.7% siswa menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi tumbuh kembang makhluk hidup. Sebanyak 5.9% siswa menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi pergerakan zat melalui membran sel. Sebanyak 0% siswa menyatakan bahwa materi yang sulit dipahami adalah materi sistem pertahanan tubuh terhadap penyakit.

Pembelajaran Biologi yang bagaimana Anda suka?

34 responses



Berdasarkan hasil diagram lingkaran tersebut sebanyak 82.4% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang disukai ialah banyak gambar menarik dan berwarna. Sebanyak 8.8% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang disukai ialah gambar hitam putih. Sebanyak 8.8% siswa menyatakan bahwa pembelajaran yang disukai ialah hanya tulisan.

Lampiran 4. Data Wawancara Guru

Angket Pendidikan Siswa Posisitifitas
Siswa Guru

Tujuan angket dengan jenjang pendidikan yang berjajad Perguruan Tinggi Medis Pendidikan Kedokteran Berakademik-Sarjana dan Profesi Kesehatan di Indonesia yakni untuk mengetahui sikap positifitas siswa terhadap pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan di sekolah dan pengembangan diri mereka sebagai profesional di masa depan.

Judul angket dari pertemuan ini berisi tentang mengapa dan tidak mengapa diberi nilai tambah pada kinerja akademik siswa ketika mengikuti pertemuan kelasnya. Untuk mengelompokkan angket ini dalam kategori positif dan negatif dengan hasil:

Mengelompokkan	Kategori / 17 CACAH ANGKET
Hasil Tampung	Positif Negatif Erit. Matematika C/TB
MAP	Setiap orang berhak

Judul Pertemuan
Pengembangan Siswa Pendidikan Kedokteran Berakademik Berdasarkan Hasil Mata-Jurusan Kognitif Matematika Untuk Siswa Perguruan Tinggi Kesehatan Indonesia

VaRIAN PERTEMUAN

- 1. Mengelompokkan sikap positif dan negatif di antara 17 Mahasiswa dalam mendukung pertumbuhan diri bagi pertumbuhan kepribadian
- 2. Mengelompokkan sikap positif pertumbuhan diri DNA Mahasiswa 17 Mahasiswa

Perspektif Pengelompokan:

1. Tujuan akhirnya Rapat/klas punya teman yang tidak dikenal
2. Mahasiswa dengan teman bukan dia familiar. Waktu dia sendiri mencari teman pertama kali dia dikenal seorang teman dengan kebutuhan sosial yang sama dengan dia. Misalnya, dia suka olahraga atau seni. Dengan Tujuan tetapi teman pertama kali dia dikenal bukanlah
3. Mahasiswa dengan teman bukan dia familiar. Waktu dia sendiri mencari teman pertama kali dia dikenal seorang teman dengan kebutuhan sosial yang sama dengan dia. Misalnya, dia suka olahraga atau seni. Dengan Tujuan tetapi teman pertama kali dia dikenal bukanlah

Winkelmann

Alma Tadema

No.	Penjelasan	Alternatif Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Saya mempunyai komputer yang memiliki pengelajuan	✓	
2.	Saya mempunyai game online sebanyak seperti lego, lego, gudang dan lainnya yang membutuhkan pengelajuan	✓	
3.	Saya bisa mengakses aplikasi-aplikasi penting yang sulit terpantau pada komputer atau laptop	✓	
4.	Saya menggunakan smartphone, tablet, komputer yang terhubung dengan komputer	✓	
5.	Saya bisa mengakses internet di manapun	✓	
6.	Saya bisa mengakses internet dimanapun	✓	
7.	Saya mengakses web browser seperti Internet Explorer, Google Chrome, Firefox, dan lainnya ("mempunyai teknologi dan teknologi pihak ketiga")	✓	
8.	Saya mempunyai aplikasi dan cara pada komputer/laptop panganan yang dilengkapi sistem diatas penilaian tersebut	✓	

REFERENCES AND NOTES

No.	Penyakit	Alat-alat Jiwab				
		SI	SL	TS	TSIS	
9.	Bayi mengalami beberapa halus atau dari komponen patologis kiasan (disebut wasi) komponen seperti CPU, mesin pencuci makan dan lain-lain	✓				

13.	Baya tidak menggunakan cara mengintip atau mendekati teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak	✓
14.	Baya tidak menggunakan cara mengintip atau mendekati teknologi dan hasil disk	✓
15.	Baya mengintip menggunakan aplikasi kamera dan teknologi media sosial	✓
16.	Baya mengintip menggunakan teknologi dan teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak	✓
17.	Baya tidak bisa mengintip file dengan file ekstensi pada email	✓
18.	Baya mengintip file berkas yang dibuat dengan aplikasi Microsoft Word	✓
19.	Baya mengintip file berkas yang dibuat dengan aplikasi Microsoft Word, Microsoft Excel, Microsoft Power Point, dan Microsoft Visio	✓
20.	Baya tidak mengintip menggunakan teknologi dan teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak seperti "page out,lined or watermark lines out"	✓
21.	Baya tidak mengintip aplikasi program hasil input Microsoft dan memang menggunakan teknologi dan teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak	✓
22.	Baya mengintip menggunakan teknologi dan teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak seperti Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft Visio	✓
23.	Baya mengintip menggunakan teknologi dan teknologi dan hasil disk atau pengintipan perangkat lunak Microsoft Word dan Microsoft Visio	✓

20.	Baya mencampurkan berenggan untuk memproduksi dan memantikkan kreativitas pelajarannya menggunakan teknologi-aplikasi				<input checked="" type="checkbox"/>
-----	---	--	--	--	-------------------------------------

Klassische

No	Pertemuan	Judul
25	Metode pembelajaran dan pengembangan didik satas terintegrasi pendidikan karakter dan kewirausahaan	Mammoth Group - Problem based learning (Pbl) Kiat-kiat untuk Peningkatan dan Pengembangan Pendekatan Pendidikan Karakter dan Kewirausahaan di Sekolah Dasar
26	Metode pembelajaran dan pengembangan didik satas terintegrasi pendidikan karakter dan kewirausahaan	Metode Pembelajaran Berorientasi Wawasan Kebangsaan Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran di Sekolah Dasar

卷之三

Age: 1994 Address:
george@orange.com george@orange.com

	Prinsip Analisis klasifikasi untuk mendukung keputusan?	<ul style="list-style-type: none"> - Pemisangan Klasifikasi pengaruhnya yang berbeda - Pemisangan klasifikasi yang berpengaruh pada klasifikasi lainnya - Pendekatan Multidimensi
11	Makna perbedaan antara pengklasifikasian dan klasifikasi?	<ul style="list-style-type: none"> - Makna = Variabel - Makna = Objektif
12	Makna perbedaan antara klasifikasi dan pengklasifikasian?	Pengklasifikasi = Objektif
13	Makna perbedaan antara pengklasifikasian dengan klasifikasi?	<ul style="list-style-type: none"> - Wt. Cetakan Vietnam - Wt. Cetakan China
14	Apa itu Disaggregasi pada makna integrasi?	TIADA
15	Apakah makna integrasi dan disaggregasi memiliki makna yang sama?	TIADA

27. Diketahui model produksione yang selaras dengan
kondisi makro, maka
atau yang paling masuk
akalnya? Mengapa?

Maka Pembelajaran berbasis
Aksiun - Berikan model tan yang
menunjukkan aktivitas pada akhir
sejatu sekarang, berdasarkan data
yang pertama dan was kaitan
dengan model yang diberikan.

26	Diketahui bahwa produksi barang selama dua minggu terakhir, rata-rata yang jadi setiap hari adalah 15000. Berapakah	<p>Maksimum Daya Produksi = $\frac{1}{2} \times 10000 \times 15000 = 75000$</p> <p>Perlu dicari nilai x sehingga $\frac{1}{2} \times 10000 \times x = 75000$</p> <p>$x = \frac{75000}{5000} = 15$</p> <p>Jadi produksi pada hari ke-15 adalah 15000.</p>
----	---	--

	26. Jajaran seseorang dengan pengalaman yang puas dengan mengikuti kelas	Project - Kuis	Learnting (33%)
--	--	----------------	-----------------

THE BIRDS OF THE SOLOMON ISLANDS

Michigan, 10 October 2024

Jim Harbaugh

[Next Best Possibilities Smart Production](#)

United States

Selanjutnya dengan pengujian stepby yang hasilnya Pengembangan Model Pendeklarasian Berdiktekan Berdasarkan Augmented Reality Berbantuan Robotika 1 lokal Maret 2020. Pengembangan Model Untuk Sistem Penerapan Taktik Kriket di Skripsi ini, menyajikan pengembangan studi pendeklarasiannya di sekitar Republik. Untuk itu, saya melihat benar, Sepak-Bola, serta teknologi dikembangkan dan mengintegrasikan berbagai teknologi dengan pengetahuan dan teknologi di sekitar Republik.

Adapun tujuan dari penyelesaian ini adalah untuk mengoptimalkan data, teknik analisis dan teknik penyelesaian dengan memperbaiki kesalahan yang terjadi saat pengolahan data pada proses input dan output data tersebut penyelesaian. Untuk hasil yang diperoleh penyelesaian ini adalah data yang benar dan akurat.

Ward/Boggs 10 October 2024
House Lampoon
107-2024-48060410LT

Author's Preprint

Preprint available at: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC9500000/>

Business Practices

- Mengintip interpretasi para dan prosesnya di SMK Negeri 1 Melati dalam menulis makalah ilmiah.
 - Mengintip pernyataan resmi pemerintah di SMK Negeri 1 Melati.

Wissenswertes 1

內蒙古烏蘭察布

No.	Penjelasan	Alternatif Jawaban	
		Ta	Tidak
1.	Beberapa metode integrasi yang menggunakan pembelahan	✓	
2.	Beberapa jenis teknologi seperti report teknologi program, geometri dan kalkuli yang menggunakan pembelahan	✓	
3.	Beberapa teknologi aplikasi-aplikasi penting yang sudah terintegrasi pada sistem operasi program	✓	
4.	Beberapa media pendukung (media) yang dibuat dengan bantuan	✓	
5.	Beberapa teknologi informasi di rumah	✓	
6.	Beberapa teknologi internet di sekolah	✓	
7.	Beberapa web browser seperti Internet Explorer, Google Chrome, Firefox, dan Safari ("keberadaan salah satu diajarnya pilihan benar")	✓	
8.	Beberapa teknologi aplikasi atau cara pada komputer/laptop yang dapat dilakukan (aplikasi) dalam peristiwa tertentu	✓	

REFERENCES

Библиография методических материалов

No.	Parameter	Alternative Selection				
		SI	S	KS	TB	SES
3.	Sepele mengingat bahwa ada yang tidak dikenal pada pengukuran kinerja dan faktor-faktor eksternal CPCI (asumsi, prinsip, mesin, dan faktor)	✓				

30	Apakah teknik pengembangan profesional yang Anda suka dan tidak suka dalam kerahasiaan bisnis?	Pembelajaran berorientasi pengetahuan (Knowledge), dalam hal ini dapat berupa teknologi dan metode pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bisnis.
31	Mengapa bisnis menggunakan pengujian hipotesis?	Bisnis menggunakan teknik pengujian hipotesis karena pengujian hipotesis merupakan teknik yang efektif dalam menentukan apakah suatu pernyataan atau teori benar atau salah.
32	Misalkan pengetahuan seseorang berhubungan dengan pengujian hipotesis?	Observe bahwa pengetahuan yang dimiliki oleh seorang ahli pengetahuan berhubungan dengan pengujian hipotesis.
33	Misalkan pengetahuan seseorang berhubungan dengan pengujian hipotesis?	Apa saja teknik pengembangan profesional yang Anda suka dan tidak suka dalam kerahasiaan bisnis?
34	Apakah teknik pengembangan profesional yang Anda suka dan tidak suka dalam kerahasiaan bisnis?	Pembelajaran berorientasi pengetahuan (Knowledge), dalam hal ini dapat berupa teknologi dan metode pengetahuan yang diperlukan untuk mencapai tujuan bisnis.
35	Kontak	http://kolektor.kognitif.id

Wiley Online Library 2004

Fader. Preuße Charlotyus, sp
van 1870-0803-2006-091816

10.	Baga tidak menggunakan cara memperoleh dan menyalin dokumen dari hasil akhir atau perangkat perkantoran langsung	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	Baga tidak menggunakan cara memperoleh dan menyalin dokumen langsung	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Baga menggantung (Pindit) aplikasi di komputer	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	Baga menggantung software atau aplikasi ketiga (third party)	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	Baga hanya berkesempatan dan menggantung pada sebuah email	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	Baga tidak bisa mengakses file dengan menggunakan pula e-mail	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	Baga menggunakan cara-cara yang tidak etis (misalnya	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	Baga menggantung cara berpendidikan di internet (pada anak-anak atau pengguna jaringan)	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	Baga tidak bisa mengakses dokumentasi file dengan memakai browser Internet Explorer, Firefox, dan lain-lain	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	Baga tidak menggantung kebutuhan modal untuk pengeluaran tanpa memperhatikan istilah sopir: "pajak dan biaya untuk naik kereta api"	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	Baga berusaha dengan aplikasi program file seperti AdBlue dan mengandalkannya dengan bantuan	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	Baga menggantung teknologi remotitas dalam hal ini dengan menggunakan aplikasi pergantian angka seperti MS Excel, dan lain-lain	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	Baga masih mengandalkan teknologi perangkat perkantoran untuk mengolah dan mengolah informasi	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	Baga masih menggunakan aplikasi MS Power Point dan aplikasi olah data beserta	<input checked="" type="checkbox"/>

24. Raya mempunyai sumur pada untuk menyalurkan air dan menggunakan sistem pengairan yang paling sesuai adalah

Gannikus

No.	Dampak	Jawaban
23	Melala perihalaman apapun yang dilakukan untuk menghindari kesengsaraan pada masa perihalamam tertentu? Mengapa?	Seluruhnya tidak ada Arifinda yakin bahwa orangtua mereka tidak pernah mengalami kesengsaraan. Buktinya dia selalu berbicara dengan senang-senang. Arifinda pemerlukan pengalaman, mendapat pengalaman yang sangat berkesan. Pada akhirnya dia punya alasan untuk berjaya.
24	Melala perihalamam apapun yang dilakukan untuk menghindari kesengsaraan pada masa perihalamam tertentu? Mengapa?	Hanya perihalamam yang dilakukan oleh orangtua Arifinda yang berjaya menghindari kesengsaraan. Sebaliknya, perihalamam yang dilakukan oleh orangtua yang tidak berjaya menghindari kesengsaraan misalnya, menghindari perihalamam pada pertemuan lain, atau dia menghindari orangtua.

27	Diketahui model penyelesaian yang cocok adalah dengan metode klasikal, model apa yang paling cocok ditampung? Mengapa?	Model penyelesaian yang cocok adalah dengan metode klasikal, karena tidak ada teknologi yang mendukung untuk menerapkan model klasikal.
28	Diketahui model penyelesaian yang cocok adalah dengan metode klasikal, model apa yang jadi alternatif? Mengapa?	Model penyelesaian yang cocok adalah dengan metode klasikal, karena teknologi yang mendukung untuk menerapkan model klasikal masih belum ada.
29	Bagaimana dalam kegiatan pengembangan dan pelaksanaan turing mengantarkan hasil-hasil dalam penyelesaian?	pembangunan / manufakturkan motivasi dan faktor-faktor ekstra dalam pembelajaran coding misalnya berlatih dalam pelaksanaan penyelesaian. Hal ini disebabkan bahwa turing mengantarkan pertumbuhan dan perkembangan teknologi.

Lampiran 5. Link dan QR Code Media Pembelajaran *Augmented Reality*

https://drive.google.com/drive/folders/1-2z-S74F_dWNo5n8cCLP2wOR7WFbUS8H



Lampiran 6. Hasil Validitas Instrumen Uji Materi, Uji Media, dan Uji Bahasa

A. Lembar Penilaian Instrumen Materi

Nama Validator : Dr. Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 17 Januari 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Uji Validitas Materi
 Penjelasan Pengujian :
 Bapak/Ibu sebelum memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validitas" dan apabila tidak relevan dapat dituliskan pada kolom "Keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		

Masukan dan Saran:

Dapat digunakan untuk
langsung mengajar.

Singgape, 17 Januari 2025

Validator,

Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19860307 201104 2 001

B. Lembar Penilaian Instrumen Media

Nama Validator : Ida Ayu Rumania Besimi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 17 Januari 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Uji Validitas Media
 Penjelasan Pengujian :
 Bapak/Ibu sebelum memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validitas" dan apabila tidak relevan dapat dituliskan pada kolom "Keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		

Masukan dan Saran:

Dapat digunakan untuk
langsung mengajar.

Singgape, 17 Januari 2025

Validator,

Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19860307 201104 2 001

A. Lembar Penilaian Instrumen Materi

Nama Validator : Ida Ayu Rumania Besimi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 18 Januari 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Uji Validitas Materi
 Penjelasan Pengujian :
 Bapak/Ibu sebelum memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validitas" dan apabila tidak relevan dapat dituliskan pada kolom "Keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		

Masukan dan Saran:

Singgape, 18 Januari 2025

Validator,

Ida Ayu Rumania Besimi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19860307 201104 2 001

B. Lembar Penilaian Instrumen Media

Nama Validator : Ida Ayu Rumania Besimi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 18 Januari 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Uji Validitas Media
 Penjelasan Pengujian :
 Bapak/Ibu sebelum memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validitas" dan apabila tidak relevan dapat dituliskan pada kolom "Keterangan"

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevan	Tidak Relevan	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		
17	✓		
18	✓		
19	✓		
20	✓		
21	✓		
22	✓		
23	✓		
24	✓		
25	✓		
26	✓		
27	✓		

Masukan dan Saran:

Singgape, 18 Januari 2025

Validator,

Ida Ayu Rumania Besimi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19860307 201104 2 001

C. Lembar Penilaian Instrumen Bahasa																																																								
<p>Nama Validator : Hj. Ratu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd. Jatah : Dosen Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha Tanggal Pengujian : 17 Juni 2025 Jenis Instrumen : Testrisma Uji Validitas Bahasa Penjelasan Pengujian : Rapak/Bru memberikan hasil yang cukup (<input checked="" type="checkbox"/>) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat dicatat pada kolom "Keterangan".</p>																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nomor Butir</th> <th colspan="2">Penilaian Validator</th> <th rowspan="2">Keterangan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan	Relevant	Tidak Relevant	1	<input checked="" type="checkbox"/>			2	<input checked="" type="checkbox"/>			3	<input checked="" type="checkbox"/>			4	<input checked="" type="checkbox"/>			5	<input checked="" type="checkbox"/>			6	<input checked="" type="checkbox"/>			7	<input checked="" type="checkbox"/>			8	<input checked="" type="checkbox"/>			9	<input checked="" type="checkbox"/>			10	<input checked="" type="checkbox"/>			11	<input checked="" type="checkbox"/>			12	<input checked="" type="checkbox"/>		
Nomor Butir	Penilaian Validator			Keterangan																																																				
	Relevant	Tidak Relevant																																																						
1	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
2	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
3	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
4	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
5	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
6	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
7	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
8	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
9	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
10	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
11	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
12	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
<p>Mata Kuliah dan Sarana:</p> <table border="1"> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> <p>Singgape, 17 Juni 2025 Validator,  NIP. 19860307 201504 2 001</p>																																																								
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nomor Butir</th> <th colspan="2">Penilaian Validator</th> <th rowspan="2">Keterangan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan	Relevant	Tidak Relevant	1	<input checked="" type="checkbox"/>			2	<input checked="" type="checkbox"/>			3	<input checked="" type="checkbox"/>			4	<input checked="" type="checkbox"/>			5	<input checked="" type="checkbox"/>			6	<input checked="" type="checkbox"/>			7	<input checked="" type="checkbox"/>			8	<input checked="" type="checkbox"/>			9	<input checked="" type="checkbox"/>			10	<input checked="" type="checkbox"/>			11	<input checked="" type="checkbox"/>			12	<input checked="" type="checkbox"/>		
Nomor Butir	Penilaian Validator			Keterangan																																																				
	Relevant	Tidak Relevant																																																						
1	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
2	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
3	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
4	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
5	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
6	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
7	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
8	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
9	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
10	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
11	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
12	<input checked="" type="checkbox"/>																																																							
<p>Mata Kuliah dan Sarana:</p> <table border="1"> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> <p>Singgape, 15 Juni 2025 Validator,  NIP. 19900118 202012 2 017</p>																																																								

Lampiran 7. Hasil Validitas Instrumen Uji Kepraktisan

D. Lembar Penilaian Instrumen Uji Kepraktisan Guru																																																																				
<p>Nama Validator : Hj. Ratu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd. Jatah : Dosen Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha Tanggal Pengujian : 17 Juni 2025 Jenis Instrumen : WGT untuk Mengajukan Soal Penjelasan Pengujian : Rapak/Bru memberikan hasil cukup (<input checked="" type="checkbox"/>) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila terdapat masukan dapat dicatat pada kolom "Keterangan".</p>																																																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nomor Butir</th> <th colspan="2">Penilaian Validator</th> <th rowspan="2">Keterangan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan	Relevant	Tidak Relevant	1	<input checked="" type="checkbox"/>			2	<input checked="" type="checkbox"/>			3	<input checked="" type="checkbox"/>			4	<input checked="" type="checkbox"/>			5	<input checked="" type="checkbox"/>			6	<input checked="" type="checkbox"/>			7	<input checked="" type="checkbox"/>			8	<input checked="" type="checkbox"/>			9	<input checked="" type="checkbox"/>			10	<input checked="" type="checkbox"/>			11	<input checked="" type="checkbox"/>			12	<input checked="" type="checkbox"/>			13	<input checked="" type="checkbox"/>			14	<input checked="" type="checkbox"/>			15	<input checked="" type="checkbox"/>		
Nomor Butir	Penilaian Validator			Keterangan																																																																
	Relevant	Tidak Relevant																																																																		
1	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
2	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
3	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
4	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
5	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
6	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
7	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
8	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
9	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
10	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
11	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
12	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
13	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
14	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
15	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
<p>Mata Kuliah dan Sarana:</p> <table border="1"> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> <p>Singgape, 17 Juni 2025 Validator,  NIP. 19860307 201504 2 001</p>																																																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Nomor Butir</th> <th colspan="2">Penilaian Validator</th> <th rowspan="2">Keterangan</th> </tr> <tr> <th>Relevant</th> <th>Tidak Relevant</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>7</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>8</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>9</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>10</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>11</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>12</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>13</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>14</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>15</td><td><input checked="" type="checkbox"/></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>			Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan	Relevant	Tidak Relevant	1	<input checked="" type="checkbox"/>			2	<input checked="" type="checkbox"/>			3	<input checked="" type="checkbox"/>			4	<input checked="" type="checkbox"/>			5	<input checked="" type="checkbox"/>			6	<input checked="" type="checkbox"/>			7	<input checked="" type="checkbox"/>			8	<input checked="" type="checkbox"/>			9	<input checked="" type="checkbox"/>			10	<input checked="" type="checkbox"/>			11	<input checked="" type="checkbox"/>			12	<input checked="" type="checkbox"/>			13	<input checked="" type="checkbox"/>			14	<input checked="" type="checkbox"/>			15	<input checked="" type="checkbox"/>		
Nomor Butir	Penilaian Validator			Keterangan																																																																
	Relevant	Tidak Relevant																																																																		
1	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
2	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
3	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
4	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
5	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
6	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
7	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
8	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
9	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
10	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
11	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
12	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
13	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
14	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
15	<input checked="" type="checkbox"/>																																																																			
<p>Mata Kuliah dan Sarana:</p> <table border="1"> <tr><td style="height: 40px;"></td></tr> </table> <p>Singgape, 18 Juni 2025 Validator,  NIP. 19900118 202012 2 017</p>																																																																				

E. Lembar Penilaian Instrumen Uji Kepakitan Siswa

Nama Validator : Hj. Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 17 Juni 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Kepakitan Siswa
 Petunjuk Pengujian :
 Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila tetapan tersebut dapat ditulis pada kolom "Keterangan".

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevant	Tidak Relevant	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Masukan dan Tandai:

--

Singaraja, 17 Jun 2025

Validator,


Ni Putu Sri Ratna Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19860307 201504 2 001

F. Lembar Penilaian Instrumen Uji Kepakitan Siswa

Nama Validator : Ida Agus Ramona Baktini, C.M., M.Pd.
 Jabatan : Dekan
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Pengujian : 15 Juni 2025
 Jenis Instrumen : Instrumen Uji Kepakitan Siswa
 Petunjuk Pengujian :
 Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom "Penilaian Validator" dan apabila tetapan tersebut dapat ditulis pada kolom "Keterangan".

Nomor Butir	Penilaian Validator		Keterangan
	Relevant	Tidak Relevant	
1	✓		
2	✓		
3	✓		
4	✓		
5	✓		
6	✓		
7	✓		
8	✓		
9	✓		
10	✓		
11	✓		
12	✓		
13	✓		
14	✓		
15	✓		
16	✓		

Masukan dan Tandai:

--

Singaraja, 15 Jun 2025

Validator,


Ida Agus Ramona Baktini, C.M., M.Pd.
NIP. 19880118 202012 2 007



Lampiran 8. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Materi

Instrumen Uji Validitas oleh Ahli Materi
Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Menging Gedonges Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Validator : M. Patra Sri Rahmi Dewi, S.Pd., M.Pd.
NIP : 198603072015042001
Jabatan : Dosen
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha
Tanggal Pengujian : 17 Juni 2025

Dengan Hormat,

Selanjutnya dengan akhirnya media pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Menging Gedonges Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, sebaiknya kebutuhan Bapak/Ibu untuk mempertahankan penilaian tersebut samar, pada media pembelajaran Augmented Reality yang telah dikembangkan Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komente, dan saran dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

c) Penilaikan Pengujian Angket

1. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang menunjukkan setiap hasil penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
Skor 0: Tidak Relevan (TR)
Skor 1: Relevan (R)
2. Bapak/Ibu memberikan kesempurnaan untuk menjawab pertanyaan pendek yang diajukan.

No	Indikator	Nilai	
		R	I
		TR	R
14	Kesiapan materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi		✓
15	Ciri-ciri dan permasalahan dalam kebudayaan sejarah bangsa		✓
16	Kemampuan praktis		
D. Kesiapan Penyajian			
17	Materi disajikan secara rinci dari mudah ke sulit, dan khusus ke umum, dan dari yang sederhana ke kompleks		✓
18	Klarifikasi dan Augmented Reality mempermudah memahami dalam memahami materi		✓
E. Mendukung Kemandirian Belajar			
19	Mendukung siswa kemandirian dirinya		✓
20	Mendukung sejektifnya interaksi siswa		✓
21	Mendukung siswa membangun pengembangan sosial		✓
22	Mendukung siswa belajar secara mandiri		✓
F. Keakuratan Sasi Evaluasi			
23	Kesiapan sasi evaluasi dengan level logaritma C1 sampai C3		✓
24	Kesiapan sasi evaluasi dengan tujuan pembelajaran		✓
25	Sasi evaluasi sudah mencakup tentang materi sistem reproduksi manusia kelas XI		✓

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai	
		R	I
		TR	R
A. Kesiapan Isi			
1	Kesiapan materi sistem reproduksi manusia kelas XI yang disajikan mencakup materi dalam capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)		✓
2	Kohesiensi konsep materi sistem reproduksi manusia kelas XI		✓
3	Materi yang disajikan tidak membebani banyak waktu		✓
4	Kesiapan materi sistem reproduksi manusia dalam aplikasi Augmented Reality masih dipertahankan		✓
5	Ciri-ciri budaya lokal yang diajukan sesuai dengan kenyataan dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa		✓
6	Budaya lokal yang dikaitkan dengan materi sistem reproduksi manusia sesuai		✓
B. Kesiapan Materi			
7	Kesiapan konsep dan definisi		✓
8	Kesiapan data dan fakta		✓
9	Kesiapan contoh dan permasalahan		✓
10	Kesiapan gambar yang terdapat pada aplikasi Augmented Reality terhadap materi sistem reproduksi manusia		✓
11	Kesiapan istilah-istilah		✓
12	Kesiapan acuan pustaka		✓
13	Kesiapan metasi dan storori		✓
C. Kemudahan Materi			

e) Pertanyakan Pendukung

1. Apakah terdapat kesalahan maupun kelebihan dari Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Menging Gedonges Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Materi mater diajukan dengan bentuk rumus pokok bahasan antara kurangnya teknologi teknologi pada bagian yg rugi
2. Apakah Bapak/Ibu memiliki komentar dan sarana pengembangan untuk Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Menging Gedonges Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Samar yang diajukan agar dicari yang lebih representatif

d) Kesimpulan

Bapak/Ibu disebutkan memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk memberikan kesimpulan. Berdasarkan atas penilaian yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Menging Gedonges Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI dinyatakan:

Tidak layak digunakan	
Layak digunakan tetapi revisi	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Singkawang, 17 Juni 2025

Validator Ahli Materi


M. Patra Sri Rahmi Dewi, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198603072015042001

Instrumen Uji Validitas oleh Ahli Materi

Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengintegrasikan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Validator : **Ibu Ayu Purnama Besari, S.Pd., M.Sc.**
 NIP : **1989071820122017**
 Jabatan : **Dosen**
 Instansi : **Universitas Pendidikan Ganesha**
 Tanggal Pengisian : **23 Juni 2025**

Dengan Hormat,

Selanjutnya dengan dikembangkannya Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengintegrasikan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya melihat kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi, pada media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk Pengisian Angket

1. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir-pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut:
 Skor 0: Tidak Relevan (TR)
 Skor 1: Relevan (R)
2. Bapak/Ibu mohon kesedianya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai	
		0	TR
A. Kesiapanan Isi			
1	Kesiapanan materi sistem reproduksi manusia kelas XI yang disajikan mencakup materi dalam capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP)		
2	Keteraturan konsep matari sistem reproduksi manusia kelas XI		
3	Materi yang disajikan tidak membebaskan banyak tahapan		
4	Kesiapanan materi sistem reproduksi manusia dalam aplikasi <i>Augmented Reality</i> mudah dipahami		
5	Contoh budaya lokal yang disajikan sesuai dengan konten dan efisien untuk meningkatkan pemahaman siswa		
6	Budaya lokal yang dicantumkan dengan materi sistem reproduksi manusia sesuai		
B. Keseksamaan Materi			
7	Keseksamaan konsep dan definisi		
8	Keseksamaan data dan fakta		
9	Kesiapanan contoh dan permasalahan		
10	Kesiapanan gambar yang terdapat pada aplikasi <i>Augmented Reality</i> terhadap materi sistem reproduksi manusia		
11	Kesiapanan istilah-istilah		
12	Kesiapanan acuan pustaka		
13	Kesiapanan notasi dan simbol		
C. Kemutakhiran Materi			

No	Indikator	Nilai	
		0	TR
14	Kesiapanan materi dengan perkembangan ilmu dan teknologi		
15	Contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari		
16	Kemutakhiran pustaka		
D. Kelayakan Penyejahteraan			
17	Materi disajikan secara rapih dari mudah ke sulit, dari konkret ke abstrak, dan dari yang sederhana ke kompleks		
18	Gambar dan <i>Augmented Reality</i> memudahkan dalam memahami materi		
E. Mendorong Keingintahuan			
19	Mendorong rasa keingintahuan siswa		
20	Mendorong terjadinya interaksi siswa		
21	Mendorong siswa membangun pengetahuannya sendiri		
22	Mendorong siswa belajar secara mandiri		
F. Keakuratan Soal Evaluasi			
23	Kesiapanan soal evaluasi dengan level kognitif C1 sampai C6		
24	Kesiapanan soal evaluasi dengan tujuan pembelajaran		
25	Soal evaluasi sudah mencakup tentang materi sistem reproduksi manusia kelas XI		

c) Pertanyaan Padaukung

1. Apakah adapula kelebihan maupun kekurangan dari Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengintegrasikan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Kelbihan : AR sudah baik, sudah ada local genius yang digunakan dan AR cukup efektif. Sedangkan kekurangan : ukuran gambar masih real.
2. Apakah Bapak/Ibu memiliki komentar dan saran pengembangan untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengintegrasikan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Keluangan antara klasifikasi lokal mengintegrasikan dan materi reproduksi perlu dihubungkan.

d) Kesiimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk memberikan kesimpulan. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan, Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengintegrasikan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ditetapkan:

Tidak layak digunakan	
Layak digunakan tetapi revisi	
Layak digunakan tanpa revisi	✓

Singaraja, 23 Juni 2025

Validator Ahli Materi:

Ibu Ayu Purnama Besari, S.Pd., M.Sc.

NIP. 1989071820122017

Lampiran 9. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Media

Instrumen: Uji Validitas oleh Ahli Media
Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Pendekatan Lokal Beti Magelang Gadingan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Validator: Prof. Dr. J. Madiyati, S.Pd., M.M.
NIP: 197108152001121001
Jabatan: Dosen
Institusi: Unikhs
Tanggal Penyejian: 16 Juni 2025

Dengan Hormat,

Selanjutnya dengan diketahui bahwa Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Pendekatan Lokal Beti Magelang Gadingan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya sebenarnya luarbiasa Baik. Saya untuk memberikan penilaian terhadap media pada media pembelajaran Augmented Reality yang telah dikembangkan. Angket ini diciptakan untuk mengidentifikasi valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, kinerja, dan saran dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Penilaian Pengujian Angket

1. Sepakbola motor otomatisnya tidak tentang (✓) pada halaman yang sesuai pada setiap halaman dengan keterangannya sebagai berikut:
 Skor 0: Tidak relevan (TR)
 Skor 1: Relevan (R)
2. Banyaknya motor kendariannya untuk menjawab pertanyaan pendekatan yang dimaksud.

b) Instrumen Pendekatan

No	Indikator	Nilai	
		0	1
		TR	R
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara ketelitian	✓	
2	Media pembelajaran Augmented Reality berorientasi pendekatan lokal dapat digunakan pada smartphone	✓	
4	Kemungkinan dapat berlatih otak dengan terus menerus	✓	
5	Media pembelajaran Augmented Reality membantu memudahkan dalam memahami materi sistem reproduksi manusia	✓	
A. Penggunaan Produk			
6	Kualitas media (tulisan jernih, warna jernih, tata letak, kekontinuan dengan latar belakang)	✓	
7	Kepalaan tampilan gambar	✓	
8	Tata letak gambar	✓	
9	Kualitas augmented reality	✓	
10	Kepalaan tampilan Augmented Reality yang disajikan	✓	
11	Kelancaran Augmented Reality yang disajikan	✓	
12	Kualitas audio	✓	
13	Media disajikan dengan sistematis dan jelas	✓	
B. Kualitas Media			
14	Kemerenakan warna background dan warna tulisan	✓	
15	Abstrak-karya yang menarik	✓	
16	Bentuk gambar yang menarik	✓	
C. Komunikasi Media			

No	Indikator	Nilai	
		0	1
D. Desain Aplikasi Augmented Reality			
17	Grafik dan Augmented Reality membantu memudahkan dalam memahami materi	✓	
18	Kojelesan navigasi tombol dapat bekerja sejalan dengan fungsi	✓	
19	Penataan tombol-tombol menu dengan baik dan rapi	✓	
20	Pemantau penggunaan media pembelajaran di tampilan dengan jelas	✓	
21	Kamera dapat menampilkan gambar 3D saat saat marker dalam durasi waktu yang cepat	✓	
22	Representasi objek 3D terhadap objek sebenarnya	✓	
E. Kepraktisan Media			
23	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓	
24	Efisiensi penggunaan aplikasi media pembelajaran Augmented Reality ditinjau dari segi waktu	✓	
25	Digunakan dengan lancar tanpa adanya lagging, crash, atau bug	✓	
26	Kehandalan program (tingkat error tolerance)	✓	
27	Kemudahan penggunaan (usability)	✓	

f) Penyejan Pendekatan

1. Apakah sesuai ketelitian dengan keterangannya dari Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Pendekatan Lokal Beti Magelang Gadingan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI?

Media yang relevan. AB. praktis & mudah dipahami. Sistematis & lengkap. Juga bagus. Efektivitasnya juga perlu dicatat. Andalkan teknologi yang canggih

2. Apakah Bapak/Ibu memuji komponen dan saran pengembangannya sendiri.

*1. Pada proses pembelajaran pendekatan
 2. Saya puji dan mengapresiasi pengembangannya
 3. Saya puji dan mengapresiasi pengembangannya
 4. Pada jadwal yang ditentukan sangatlah tepat*

g) Kesiapan

- Media yang disajikan memerlukan sanksi tentang (✓) pada halaman untuk memperbaikinya. Kesiapanan, bentuk-bentuk atau penerapan yang salah diketahui, Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Pendekatan Lokal Beti Magelang Gadingan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI masih belum siap.
- | | |
|------------------------------|------|
| Telah siap | Siap |
| Lazat digunakan | ✓ |
| Lazat digunakan tanpa review | |
| Lazat digunakan tanpa revisi | |

Surabaya, 2025
 Validator Ahli Media,

 Prof. Dr. J. Madiyati, S.Pd., M.M.
 NIP. 197108152001121001

Instrumen Uji Validitas oleh Ahli Media
Pembelajaran Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng Gedong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Validator : I Gede Winarni, S.Sekdha
 NIP : 19910214200811009
 Jabatan : Dosen
 Instansi : STKIP PGRI Kediri
 Tanggal Penjelasan : 10 Juni 2025

Dengan Hormat,

Selidangan dengan diketahuiannya Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng Gedong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, pada seluruh konten Bapak/Ibu serta memberikan penilaian terhadap media, pada media pembelajaran Augmented Reality yang telah dikembangkan Angkatan dimaksudkan untuk mengelajui dan membantu siswa pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran di Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki di meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Penjelasan Pengembang Angket

1. Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada kolom ya sesuai pada setiap butir penilaian dengan komentar sebagai berikut.
 Skor 0: Tidak relevan (TR)
 Skor 1: Relevan (R)
2. Bapak/Ibu memberikan komentar untuk menjawab pertanyaan penilaian yang disajikan.

No	Indikator	Nilai	
		0	1
D. Desain Aplikasi Augmented Reality		TH	R
17	Gambar dan Augmented Reality membantu memudahkan dalam memahami materi		✓
18	Ketelitian navigasi tombol dapat bekerja sesuai dengan fungsi		✓
19	Pemetaan tombol-tombol menu dengan baik dan rapi		✓
20	Petunjuk penggunaan media pembelajaran di tampilkan dengan jelas		✓
21	Kamera dapat menampilkan gambar 3D saat scan marker dalam durasi waktu yang cepat		✓
22	Representasi objek 3D terhadap objek sebenarnya		✓
E. Kepraktisan Media			
23	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja		✓
24	Efisiensi penggunaan aplikasi media pembelajaran Augmented Reality ditinjau dari segi waktu		✓
25	Digunakan dengan lancar tanpa adanya lag, crush, atau lag		✓
26	Kehandalan program (tingkat error tolerance)		✓
27	Kesiaduan penggunaan (usability)		✓

c) Pertanyakan Pendapat

1. Apakah terdapat kelebihan maupun kekurangan dari Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng Gedong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
 Untuk jawaban : *Perorientasi budaya lokal mengeleng gedong materi sistem reproduksi manusia akhirnya akan membantu siswa untuk memahami materi sistem reproduksi manusia*
2. Apakah Bapak/Ibu memiliki komentar dan saran pengembangan untuk Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng Gedong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
 Untuk jawaban : *Saya akan melanjutkan saran*

d) Kesimpulan

- Bapak/Ibu dimohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom untuk memberikan kesimpulan, berdasarkan saran penilaian yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng Gedong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI disajikan:
- | | |
|--------------------------------|---|
| Tidak layak digunakan | |
| Layak digunakan secepat revisi | ✓ |
| Layak digunakan tanpa revisi | |

Singaraja, 16 Juni 2025
 Validator Ahli Media,

Prof. Dr. I Gde Winarni Sudarmi, S.Pd., S.T., M.Pd.
 NIP. 19910214200811004

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai	
		0	1
A. Penggunaan Produk			
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara keseluruhan		
2	Media pembelajaran Augmented Reality memudahkan Isianya lokal dapat digunakan pada smartphone		
3	Kemungkinan dapat bantahan untuk digunakan teman seusia		
4	Media pembelajaran Augmented Reality memudahkan dalam memahami materi sistem reproduksi manusia		
B. Kualitas Media			
5	Kualitas teks (ukuran font, warna font, tata letak, ukurannya dengan latar belakang)		
6	Ketelitian tampilan gambar		
7	Tata letak gambar		
8	Kualitas Augmented Reality		
9	Ketelitian tampilan Augmented Reality yang disajikan		
10	Ketelitian Augmented Reality yang disajikan		
11	Kualitas audio		
12	Media disajikan dengan sistematis dan jelas		
C. Kemonerikan Media			
13	Kemonerikan warna background dan warna tulisan		
14	Marker/karik yang menarik		
15	Ilustrasi gambar yang menarik		

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas oleh Ahli Bahasa

Instrumen Uji Validitas oleh Ahli Bahasa
Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung dan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI
Nama Validator : Dra. Madi Sri Indriani, M.Pd.
NIP : 196104131984032001
Jabatan : Dosen PBSI, FBS, Universitas
Institusi : Universitas Pendidikan Ganesha
Tanggal Pengisian : 17 Juni 2025

Dengan Hormat,

Berikut ini adalah kesan yang diberikan oleh ahli bahasa mengenai media pembelajaran augmented reality berorientasi budaya lokal bali mengelilingi gedung dan sistem reproduksi manusia untuk siswa kelas XI. Kesan ini berdasarkan penilaian terhadap bahasa, pada media pembelajaran augmented reality yang telah dikembangkan. Angka ini diberikan untuk mengetahui apakah media pembelajaran tersebut cocok, kompatibel, dan sesuai dengan tujuan dan sifat-sifat bahasa.

a) Penjelasan Angket

1. Bapak/Ibu adalah memberikan respon tentang (✓) pada kalimat yang benar pada setiap baris penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:
Skor 0: Tidak Benar (TB)
Skor 1: Benar (B)
2. Bapak/Ibu memberikan kondisi yang tidak memenuhi pertanyaan yang diajukan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai
		0
		✓
A. Lirik		
1	Kalimat yang digunakan mencerminkan pesan atau intonasi menggunakan tata kalimat bahasa Indonesia	
2	Kalimat yang digunakan efektif	
3	Intonasi yang digunakan benar	
B. Komunikatif		
4	Bahasa yang digunakan adalah untuk dipahami dan tidak berbelit-belia	
5	Materi disampaikan dengan bahasa yang monoton dan basi dalam komunikasi tulisan bahasa Indonesia	
C. Didaktis dan Interaktif		
6	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa	
7	Bahasa yang digunakan membangkitkan rasa semangat dan memotivasi siswa untuk mempelajari media secara turun	
8	Bahasa yang digunakan menciptakan interaksi siswa	
D. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa		
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa	
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat kemampuan emosional siswa	
E. Kesesuaian dengan Kalidah Bahasa		
11	Kalimat pada media menggunakan bahasa	

No	Indikator	Nilai	
		0	1
	Indonesia yang baku/EH (Jawa Bahasa Indonesia)	✓	
12	Ejaan yang digunakan mengacu pada EH (Ejaan Bahasa Indonesia)	✓	

c) Pertanyaan Pendukung

1. Apakah terdapat kelebihan maupun kekurangan dari Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung dan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Media pembelajaran kalimatnya (dan), komunikasi, didaktis dan interaktif serta teknologi yang digunakan baik, tetapi, teknologi yang digunakan perlu diperbaiki agar mudah diakses.
2. Apakah Bapak/Ibu memiliki komensi dan saran pengembangan untuk Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung dan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Pilihan kata yang digunakan dalam media sudah tepat, tetapi kalimat dan istilah yang digunakan dalam media agar singkat bahasa Indonesia.

d) Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon memberikan respon tentang (✓) pada kalimat untuk menunjukkan Kesimpulan. Berdasarkan respon penilaian yang telah dilakukan, Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung dan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI sebagaimana:

Tidak layak dipakai	
Jauh digunakan untuk revisi	✓
Layak digunakan tanpa revisi	

Singkawang, 17 Juni 2025
Validator Ahli Bahasa,

Dra. Madi Sri Indriani, M.Pd.
NIP. 196104131984032001



Ramón y Cajal 8190. Visitantes sobre Andalucía

Pengembangan Media Pembelajaran Eksperimentasi Quality Referential Budaya Lokal Bali Menggunakan Gedongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Name & Address	Ado Nith Gauri, "Gauri", S.M., Kr.
N.S.P.	19 Poy (K road of 1992)
Satham	Durg
Janamai	Fathima Khatun, 16, Gauri, Udaipur
Family Position	16 June 2002

References

Selanjutnya dengan dikemukakan kembali Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bait Menglong Gedongge Materi Sains Rangkuman Matematika Untuk Siswa Kelas XI, saya mengonfirmasi bahwa tidak ada kesalahan dalam pembentukan pertanyaan dan jawabannya. Selanjutnya teknik dilengkapi dengan Angket ini dimaksudkan untuk mendapatkan respon dari seluruh variabel. Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas media pembelajarannya tersebut.

9) Pyramidal Pyroglissus Angustifolia

- 1. Bapak/Ibu mohon memberikan tanda corong (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap hasil penilaian dengan keterangan sebagai berikut:**

Keterangan:

 - Skor 0: Tidak Relevant (TR)
 - Skor 1: Relevan (R)

2. Bapak/Ibu mohon tandatangani untuk menunjukkan pertanggung jawabkan yang dituliskan.

8.3 Function Primitives

No	Indikator	Nilai	
		0	1
		Tidak	Baik
A. Lengkap			
1	Kalimat yang digunakan memahili isi pesan atau informasi mengikuti tata kalimat bahasa Indonesia		✓
2	Kalimat yang digunakan efektif		✓
3	Jatih yang digunakan benar		✓
B. Komunikatif			
4	Bahasa yang digunakan mudah untuk dipahami dan tidak berbelah siasa		✓
5	Manci disampaikan dengan bahasa yang numerik dan harian dalam konteks kualitas tulisan Bahasa Indonesia		✓
C. Dialogis dan Interaktif			
6	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa		✓
7	Bahasa yang digunakan menumbuhkan rasa senang dan mendorong siswa untuk mempelajari media secara bantuan		✓
8	Bahasa yang digunakan mempermudah interaksi siswa		✓
D. Kreativitas dengan Perkembangan Siswa			
9	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa		✓
10	Bahasa yang digunakan sesuai dengan Tingkat kemampuan emosional siswa		✓
E. Keaslian dengan Kaidah Bahasa			
11	Kaidah pada media menggunakan bahasa		✓

4.3 Psychiatry and Psychotherapy

3. Apakah amanat kelebihan maupun kekurangan dari Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Budi Afogiyang Genggaman Masa Sistem Reproduksional Manajemen Untuk Slawu Kecamatan Selong?

- Kebun XI ini
lalu diketahui di sekitar

2. *Cobaea* *leptophylla*

3. G. A. B. Eason
4. G. E. B. Eason

4. Apakah Raport/Ibu memiliki komunikasi dan siap pengembangan untuk

- Media Pembelajaran Augmented Reality
Dari Masyarakat Gereja dan Mauzit Sistem

- Bali Mengelusung Gelinggung Mamat Bitem Republiko Mat
Sawas Kedua N3 2017

- Als bestätigt zeigt sich wiederum die Tatsache, dass die Befragten überwiegend mit dem Begriff "Familie" einen engen sozialen Bezugspunkt verstehen.

- Right. Right hemisphere cut down.

- [View all posts by jessica](#)

-

akibatnya dimulai memberikan tanda-tanda cemara (\oplus) pada kerumunan untuk memberikan kesenggulan. Berdasarkan atas penilaian yang telah dilakukan, bahwa Pemudacan Angkutasi Banjir Domestik Dihanya Lokasi Bali sebagai Gejolongan Masa Sistem Regulerisasi Masa Depan Untuk Sistem

Table 3C: Disputes

Lazuk, digesekkan, setelah pernah

Leyte, Philippines, Tengg. Islets

Hämeenlinna, 13.5.2023
Mikko Ranta

• 100 •

Adv. Adv. Srinivas Tamm, B.Pd., M.Pd.



Lampiran 11. Hasil Uji Kepraktisan oleh Guru

Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI*

Nama Guru : Alit Luky Puji Sriyanti, S.Pd.
NIP : 19730611200203
Jabatan : Guru Mapel Biologi
Instansi : SMA Negeri 1 Melayang
Tanggal Pengisian : 19 Juni 2025.

Dengan Hormat,

Selbuangan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran *Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI*, saya mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan pemisian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk Pengisian Angket

- Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir pertanyaan dengan ketertiban sebagai berikut:
Skor 1: Sangat Kurang (SK)
Skor 2: Kurang (K)
Skor 3: Cukup (C)
Skor 4: Baik (B)
Skor 5: Sangat Baik (SB)
- Bapak/Ibu mohon kesedianya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Pengembangan Produk						
1	Kemudahan dalam menggunakan media secara kontinuasi					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada amanapun					✓
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan dalam proses pembelajaran					✓
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat memudahkan guru dalam memberikan penjelasan organ sistem reproduksi manusia dalam kaitannya dengan kurikulum					✓
5	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan dalam mengintegrasikan konsep sistem reproduksi manusia dalam kaitannya dengan kurikulum					✓
B. Isi Pembelajaran						
6	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan penggunaan konsep teknik sains yang diajarkan					✓
7	Media dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal tidak mudah diingati					✓
C. Efektif						

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
8	Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi studi sistem reproduksi manusia					✓
9	Media nilai evaluasi yang terdapat pada aplikasi dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran					✓
D. Interaktif						
10	Senada motif dari media pembelajaran dengan buku					✓
11	Uraian dan jenis baris yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap layar					✓
E. Efektif						
12	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓
13	Media pembelajaran mudah untuk dibaca					✓
14	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓
15	Guru tidak kesulitan dalam mengakses media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal					✓

e) Pertanyaan Pendukung

- Apakah Bapak/Ibu memiliki komentar dan saran untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?*

Melalui, 19 Juli 2025
Responden,

Ni Ida Putu Sri Wulan, S.Pd.
NIP: 197906112009022003

Instrumen Uji Kepraktisan oleh Guru

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Guru : **Kadik. Prisia Garbayasa, S.Pd.**
 NIP : **19760903 200609 1 015**
 Jabatan : **Guru Mapel Biologi**
 Instansi : **SMA Negeri 3 Mulya**
 Tanggal Pengisian : **10 Januari 2025**

Dengan Hormat,

Selisihuan dengan dikembangkannya Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya mohon kesedian Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktik atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk Pengisian Angket

- Bapak/Ibu mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap butir penilaian dengan keterangannya sebagai berikut.
 Skor 1: Sangat Kurang (SK)
 Skor 2: Kurang (K)
 Skor 3: Cukup (C)
 Skor 4: Baik (B)
 Skor 5: Sangat Baik (SB)
- Bapak/Ibu mohon kesediannya untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disediakan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Penggunaan Produk						
1	Kesiadahan dalam menggunakan media tersebut cukup					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada smartphone					✓
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal manusia dalam proses pembelajaran					✓
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat memudahkan guru dalam memberikan penjelasan organ sistem reproduksi manusia kepada siswa					✓
5	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal manusia guru dalam mengaplikasikan konsep sistem reproduksi manusia dalam kehidupan sehari-hari					✓
B. Isi Pembelajaran						
6	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal manusia penggunaan konsep teori materi yang diajarkan					✓
7	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal lebih mudah dipahami					✓
C. Efektif						

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
8	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi sistem reproduksi manusia					✓
9	Materi hasil evaluasi yang terdapat pada aplikasi dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran					✓
D. Interaktif						
10	Semua tombol di media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					✓
11	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu menghadap layar					✓
E. Efisien						
12	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓
13	Media pembelajaran mudah untuk ditulis					✓
14	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓
15	Guru tidak kesulitan dalam mengakses media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal					✓

c) Pertanyaan Pendekang

- Apakah Bapak/Ibu memiliki komentar dan saran untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magelang-Gedongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?

Apakah media pembelajaran sedek bagus, sehingga dengan penerapan teknologi teknologi hanya perlu dilakukan latihan langsung penilaian evaluasi nilai

Melala, 10 Januari 2025
 Responden,

Kadik. Prisia Garbayasa, S.Pd.
 NIP: 197609032006091015

Bentroso Uji Koperasiyah oleh Guru
Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng-Gedong Masni Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Guru : I Wayan Eka Sulistyo, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198804041988031003
 Alamat : Gunung Payegan, Badung
 Jurusan : Sosial Inggris X Pendidikan
 Tanggal Pengujian : Selasa, 24 Mei 2022

Dengan Hormat,

Selanjutnya dengan diketahui dan setuju oleh Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng-Gedong Masni Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya menyatakan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan, Angkatan ini mendekati untuk menghindari praktik dan teknologi media pembelajaran tersebut. Penilaian, kinerja, dan arus dari Raport/Nilai akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Penjelasan Pengujian Angket

1. Raport/Nilai mewakili total nilai yang diberikan pada setiap hasil penilaian dengan kriteria sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang (SK)
 Skor 2: Kurang (K)
 Skor 3: Cukup (C)
 Skor 4: Baik (B)
 Skor 5: Sangat Baik (SB)
2. Raport/Nilai memberi kesanannya untuk menjadi pertimbangan penilaian yang diizinkan.

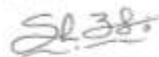
b) Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Penggunaan Profil						
1	Kemandirian dalam menggunakan media secara konsisten					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada umumnya					✓
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan dalam proses pembelajaran					✓
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> dapat memudahkan guru dalam memberikan penilaian bagi siswa sependidikan nasional kepada siswa sehari-hari					✓
5	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal membantu guru dalam memfasilitasi konsep visual supraduktif manusia dalam kehidupan sehari-hari					✓
B. Isi Pembelajaran						
6	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan proses pembelajaran bagi siswa sehari-hari yang dimengerti					✓
7	Identifikasi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal tidak mudah dikenali					✓
C. Efektif						

No.	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
8	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan metode sistem reproduksi manusia					✓
9	Metode analisis yang terdapat pada aplikasi dapat membantu guru dalam proses evaluasi pembelajaran					✓
D. Interaktif						
10	Semua tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					✓
11	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dilihat dan selalu menghadap layar					✓
E. Efisien						
12	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓
13	Media pembelajaran mudah untuk dibawa					✓
14	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓
15	Guru tidak kesulitan dalam mengakses media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal					✓

c) Perjanjian Pendekat

1. Apabila Raport/Nilai memiliki kesan dan saran pengembangan untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengeleng-Gedong Masni Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
 Jawaban berikut haruslah menjawab ketiga pertanyaan pada angket:
 a. Sesuai dengan saran dan saran pengembangan pada angket.
 b. Sesuai dengan saran dan saran pengembangan pada angket.
 c. Sesuai dengan saran dan saran pengembangan pada angket.
 d. Sesuai dengan saran dan saran pengembangan pada angket.
 e. Sesuai dengan saran dan saran pengembangan pada angket.

Melalui, **I Wayan Eka Sulistyo** – 2022
 Raportika,


I Wayan Eka Sulistyo, S.Pd., M.Pd.
 NIP: 198804041988031003



Lampiran 12. Hasil Uji Kepraktisan oleh Siswa

No	Kode Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimum	Nilai Rata-Rata (%)
1	Siswa 1	80	80	100
2	Siswa 2	80	80	100
3	Siswa 3	80	80	100
4	Siswa 4	80	80	100
5	Siswa 5	80	80	100
6	Siswa 6	80	80	100
7	Siswa 7	80	80	100
8	Siswa 8	80	80	100
9	Siswa 9	80	80	100
10	Siswa 10	73	80	91,25
11	Siswa 11	71	80	88,75
12	Siswa 12	64	80	80
13	Siswa 13	64	80	80
14	Siswa 14	64	80	80
15	Siswa 15	68	80	85
16	Siswa 16	74	80	92,5
17	Siswa 17	64	80	80
18	Siswa 18	73	80	91,25
19	Siswa 19	71	80	88,75
20	Siswa 20	73	80	91,25
21	Siswa 21	74	80	92,5
22	Siswa 22	66	80	82,5
23	Siswa 23	61	80	76,25
24	Siswa 24	56	80	70
25	Siswa 25	64	80	80
26	Siswa 26	73	80	91,25
27	Siswa 27	68	80	85
28	Siswa 28	67	80	83,75
29	Siswa 29	77	80	96,25
30	Siswa 30	76	80	95
31	Siswa 31	59	80	73,75
Total		2.220	2.480	
Nilai rata-rata		89,51%		
Kriteria		Sangat Praktis		

Instrumen Uji Kepeloporan oleh Siswa
Penumbuhan Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengiringi Gidongan Materi Sistem Reproduksi Manusia
 Untuk Siswa Kelas XI

Nama Siswa : *Gita Ari Lestari*
 Jurusan : *SMA N 2 Padang*
 Tanggal Pengisian : *20 Juli 2024*

Dengan diakui,

Selanjutnya mengingat ditumbuhkannya Media Pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengiringi Gidongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, yang untuk memenuhi standar teknologi penilaian terhadap media pembelajaran Augmented Reality yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk mengetahui praktik atau teknologi media pembelajaran tersebut. Penilaian, konsistensi, dan sifat dari Sondiril akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil-hasil pengembangan tersebut.

a) Penjelasan Pengisian Angket

1. Sondiril adalah skala berbentuk tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap kisi-pertanyaan dengan ketentuan sebagai berikut:
 Skor 1 = Sangat Kurang (SK)
 Skor 2 = Kurang (K)
 Skor 3 = Cukup (C)
 Skor 4 = Baik (B)
 Skor 5 = Sangat Baik (SB)
2. Sondiril adalah konsistensi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan;

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
9	Pada media pembelajaran Augmented Reality berorientasi budaya lokal bali tampilan hasil sehingga mudah dilihat sejalan dengan kebutuhan informasi				✓	
B. Interaktif						
10	Banyak jumlah dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik				✓	
11	Ukuran dan jenis hasil yang disampaikan mudah untuk dilihata dan setara menghadap bayar			✓		
C. Efektif						
12	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja	✓				
13	Media pembelajaran mudah untuk dilihata			✓		
14	Hasil media pembelajaran tidak membuat rusak			✓		
15	Hasil media pembelajaran Augmented Reality berorientasi budaya lokal				✓	
E. Kreatif						
16	Media pembelajaran dapat memfasilitasi sifat-sifat teknologi dalam proses pembelajaran				✓	

b) Instrumen Pendukung

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Penggunaan Produk						
1	Hasil media datang menggunakan media secara keseluruhan	✓				
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada smartphone			✓		
3	Media pembelajaran Augmented Reality berorientasi budaya lokal memudahkan siswa dalam proses pembelajaran		✓			
B. fit Pemelajaran						
4	Media pembelajaran Augmented Reality berorientasi budaya lokal mendukung pertumbuhan kognitif untuk sifat-sifat yang diajarkan		✓			
5	Hasil dalam media pembelajaran Augmented Reality berorientasi budaya lokal tidak mudah dibingungkan			✓		
6	Media pembelajaran berbentuk Augmented Reality memudahkan siswa dalam mengasimilasi materi sistem reproduksi manusia		✓			
C. Efektif						
7	Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam memahami isi materi			✓		
8	Sifat yang dihasilkan mudah untuk dilengkapi			✓		

c) Portofolio Pendukung

1. Apresiasi Siswa/Siti memiliki konsistensi dan sifat-sifat teknologi media pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengiringi Gidongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?

✓
 Siswa memiliki konsistensi dan sifat-sifat teknologi media pembelajaran Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengiringi Gidongan Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini.

Melati, 20...-2024
 Responden:

[Signature]
 1. Gita Ari Lestari



Instrumen Uji Kepuasan Siswa
Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali-Mengalong-Geslong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI

Nama Siswa : H. Pt. Florence Dwi N
 Jantina : Perempuan
 Tanggal Pengisian : 10 Juni 2025

Dengan Hormat,

Selain dengan dilengkapnya Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali-Mengalong-Geslong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya memberikan kesan bahwa untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angket ini dimaksudkan untuk memperbaiki praktik atau tindakan media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Siswa akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Pertanyaan Angket

- Standarisi respon menggunakan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap hasil penilaian dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang (SK)
 Skor 2: Kurang (K)
 Skor 3: Cukup (C)
 Skor 4: Baik (B)
 Skor 5: Sangat Baik (SB)
- Standarisi memberikan kesanannya untuk menjawab pertanyaan penilaian yang diajukan.

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
9	File media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal mengalih sahingga mudah diakses walaupun dengan keadaan internet terbatas				✓	
10	B. Interaktif					
11	Jenis-jenis tombol dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik				✓	
12	Ukuran dan jenis huruf yang ditampilkan mudah untuk dibaca dan selalu muncul dalam layar				✓	
13	C. Efektif					
14	Media pembelajaran mudah untuk dipahami di mana saja				✓	
15	Media pembelajaran mudah untuk dibaca				✓	
16	Media pembelajaran tidak mudah rusak					
	D. Kreatif					
17	Media pembelajaran dapat memberi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran				✓	

c) Pertanyaan Pendukung

- Apakah Sondiri memiliki konsep dan sumber untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali-Mengalong-Geslong Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
 Jika tidak, berikan alasan di bawah ini.
 Jawaban anda benar dan lengkap
 Jawaban anda benar dan lengkap
 Jawaban anda benar dan lengkap
 Jawaban anda benar dan lengkap

Melalui, 10 Juni 2025
 Responen,


 Nama : Dr. Florence Dwi A.E.U

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Pengembangan Produk						
1	Bahan media didalam mengekspresikan media secara konsisten	✓				
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada sempurna	✓				
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan siswa dalam proses pembelajaran	✓				
B. Isi Pembelajaran						
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan proses pembelajaran untuk mencari informasi yang diperlukan	✓				
5	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal mudah dilihat	✓				
6	Media pembelajaran berorientasi budaya lokal memudahkan siswa dalam mengambil materi sistem reproduksi manusia	✓				
C. Kreatif						
7	Media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas dalam meningkatkan minat materi		✓			
8	Media yang disediakan mudah untuk dikompilasi			✓		



Instrumen Uji Kepribadian Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI*

Nama Siswa : **Syifa Ayatul Akhira Nafisah**
 Instansi : **SMAN 3 Melipoh**
 Tanggal Pengisian : **20-06-2025**

Dengan Hormat,

Seluruhnya dengan diketahuiqannya Media Pembelajaran *Augmented Reality Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI*, saya mohon kebaikan Saudara/si untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angket ini direncanakan untuk mengelatkan praktis atau tidaknya media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Saudara/si akan digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Peranjudik Pengisian Angket

1. Siswa/si wajib memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai pada setiap baris pertulisan dengan keterangan sebagai berikut:
 Skor 1: Sangat Kurang (SK)
 Skor 2: Kurang (K)
 Skor 3: Cukup (C)
 Skor 4: Baik (B)
 Skor 5: Sangat Baik (SB)
2. Siswa/si mohon kesadaran untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang disajikan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Penggunaan Produk						
1	Siswa mudah dalam menggunakan media secara keseluruhan					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada smartphone					✓
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan siswa dalam proses pembelajaran			✓		
B. Isi Pembelajaran						
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal membantu penggunaan konten terkait materi yang diajarkan				✓	
5	Materi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal lebih mudah dimengerti				✓	
6	Media pembelajaran berkonten <i>Augmented Reality</i> memudahkan siswa dalam menggunakan materi sistem reproduksi manusia				✓	
C. Efektif						
7	Media pembelajaran dapat digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami isi materi			✓		
8	Soal yang disediakan mudah untuk dijawab				✓	

No	Indikator	Nilai				
		1 SK	2 K	3 C	4 B	5 SB
9	File media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal berisi konten yang sejajar dengan materi sistem reproduksi manusia					✓
D. Interaktif						
10	Siswa mudah dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					✓
11	UKuran dan jenis font yang ditampilkan masih untuk dibaca dan sejauh mungkin tetap					✓
E. Efisien						
12	Media pembelajaran mudah untuk digunakan di mana saja					✓
13	Media pembelajaran mudah untuk dibaca					✓
14	Media pembelajaran tidak mudah rusak					✓
15	Siswa tidak kesulitan dalam mengakses media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal					✓
F. Kreatif						
16	Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓

c) Pertanyaan Pendekatan

1. Apakah Saudara memiliki komentar dan saran untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Mengelilingi Gedung Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?

APAKA NYA BAGUS, JELIN NYA JEGO U

Melipoh, 20 Juni 2025

Responden,

JOSIA ADYATMA ALITAMA, NG



Instrumen Uji Kepraktisan oleh Siswa

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magedong-Gedongas Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI
Umsik Siswa Kelas XI

Nama Siswa : **M. Aqiqah Rafi Syaiful Hidayah**
Instansi : **SMA Negeri 1 Ngawi**
Tanggal Pengisian : **20/1/2025**

Dengan Hormat,

Seluruhnya dengan dikembangkannya Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magedong-Gedongas Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI, saya mohon kesedian Saudara/I untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* yang telah dikembangkan. Angka ini dimaksudkan untuk mengalihai praktis atau tidak media pembelajaran tersebut. Penilaian, komentar, dan saran dari Saudara/I di gunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

a) Petunjuk Pengisian Angket

1. Saudara/I mohon memberikan tanda centang (✓) pada kolom ya sesuai pada setiap butir penilaian dengan ketentuan sebagai berikut.

Skor 1: Sangat Kurang (SK)

Skor 2: Kurang (K)

Skor 3: Cukup (C)

Skor 4: Baik (B)

Skor 5: Sangat Baik (SB)

2. Saudara/I mohon kesedianya untuk menjawab pertanyaan pendek yang disediakan.

b) Instrumen Penilaian

No	Indikator	Nilai				
		1 SKC	2 K	3 C	4 B	5 SB
A. Penggunaan Produk						
1	Siwa sendiri selalu menggunakan media berorientasi budaya					✓
2	Media pembelajaran dapat digunakan pada osseosphere				✓	
3	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memudahkan siwa dalam proses pembelajaran				✓	
B. Efek Pembelajaran						
4	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal memfasilitasi pengembangan konsep teknologi manusia yang dibutuhkan				✓	
5	Manusi dalam media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal tetap senada dengan dunia nyata				✓	
6	Media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya manusia dalam mengembangkan materi sistem reproduksi manusia				✓	
C. Efek						
7	Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi siwa dalam memahami isi saran				✓	
8	Siwa yang mendapatkan media untuk dilanjutkan				✓	

No	Indikator	Nilai				
		1 SKC	2 K	3 C	4 B	5 SB
9	Videomedia pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal berisi tentang materi sistem reproduksi manusia yang sejalan dengan kepentingan internet sekarang					✓
10	Siwa termotivasi dari media pembelajaran dapat digunakan dengan baik					✓
11	Untuk siwa dari jenjang keram yang ditengahnya memiliki teknik membaca dan tulis yang masih bagus					✓
D. Keterampilan						
12	Siwa pembelajaran memiliki teknik membaca dan tulis yang masih bagus				✓	
13	Siwa pembelajaran memiliki teknik membaca dan tulis yang masih bagus				✓	
14	Media pembelajaran tidak mudah rusak				✓	
15	Siwa tidak kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> berorientasi budaya lokal				✓	
E. Kesan						
16	Media pembelajaran dapat meningkatkan minat siwa untuk aktif dalam proses pembelajaran					✓

c) Pertanyaan Pendek

1. Apakah Saudara/I memiliki sumber dan cara untuk Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali Magedong-Gedongas Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI ini?
Jawab: _____

Malaya, 20/1/2025
Responden:

J. Muhibah, Rafi Syaiful Hidayah



Lampiran 13. Hasil Analisis Data Uji Validitas oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Bahasa

Hasil Uji Validitas Materi

Validator		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
$KVG = \frac{25}{0+0+0+25} = 1$			

Butir	Ahli 1	Ahli 2
1	R	R
2	R	R
3	R	R
4	R	R
5	R	R
6	R	R
7	R	R
8	R	R
9	R	R
10	R	R
11	R	R
12	R	R
13	R	R
14	R	R
15	R	R
16	R	R
17	R	R
18	R	R
19	R	R
20	R	R
21	R	R
22	R	R
23	R	R
24	R	R
25	R	R



Hasil Uji Validitas Media

Validator		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0	0
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27
$KVG = \frac{27}{0+0+0+27} = 1$			

Butir	Ahli 1	Ahli 2
1	R	R
2	R	R
3	R	R
4	R	R
5	R	R
6	R	R
7	R	R
8	R	R
9	R	R
10	R	R
11	R	R
12	R	R
13	R	R
14	R	R
15	R	R
16	R	R
17	R	R
18	R	R
19	R	R
20	R	R
21	R	R
22	R	R
23	R	R
24	R	R
25	R	R
26	R	R
27	R	R



Hasil Uji Validitas Bahasa

Validator		Ahli I	
		Tidak Relevan	Relevan
Ahli II	Tidak Relevan	0	11, 12
	Relevan	0	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
$KVG = \frac{10}{0 + 2 + 0 + 10} = 0,83$			

Butir	Ahli 1	Ahli 2
1	R	R
2	R	R
3	R	R
4	R	R
5	R	R
6	R	R
7	R	R
8	R	R
9	R	R
10	R	R
11	TR	R
12	TR	R



Lampiran 14. Hasil Analisis Data Uji Kepraktisan Guru dan Siswa

Uji Coba Produk kepada Guru (Kode G1)

Uji Coba Produk kepada Guru (Kode G2)

Uji Coba Produk kepada Guru (Kode G3)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S1)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S2)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S3)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S4)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S5)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S6)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S7)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S8)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S9)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S10)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S11)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S12)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S13)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S14)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S15)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S16)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S17)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S18)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S19)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S20)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S21)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S22)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S23)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode 24)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S25)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S26)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S27)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S28)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S29)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S30)

Uji Coba Produk kepada Siswa (Kode S31)

Lampiran 15. Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

Uji Kepraktisan oleh Siswa



Uji Kepraktisan oleh Siswa



Tampilan media pembelajaran pada smartphone siswa



Uji Kepraktisan oleh Guru



Uji Kepraktisan oleh Guru



Uji Kepraktisan oleh Guru



Lampiran 16. Riwayat Hidup Penulis



Putu Adis Dena Ningrum lahir di Negara pada tanggal 7 Juni 2003. Penulis lahir dari pasangan suami istri, Bapak I Gede Sena dan Ibu Ni Made Suta Darmiasih. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Kini penulis beralamat di Jalan Sukoto, Banjar Melaya Krajan, Desa Melaya, Kecamatan Melaya, Kabupaten Jembrana, Provinsi Bali. Penulis menyelesaikan pendidikan dasar di SD Negeri 1 Melaya dan lulus pada tahun 2015. Kemudian penulis melanjutkan di SMP Negeri 1 Melaya dan lulus pada tahun 2018. Selanjutnya, pada tahun 2021, penulis lulus dari SMA Negeri 1 Melaya dengan jurusan MIPA. Penulis melanjutkan studi ke Program Studi S1 Pendidikan Biologi di Universitas Pendidikan Ganesha mulai tahun 2021 sampai dengan penulisan skripsi ini. Pada akhir semester genap 2024/2025, penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berorientasi Budaya Lokal Bali *Magedong-gedongan* Materi Sistem Reproduksi Manusia Untuk Siswa Kelas XI”.