

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY*  
(AR) BERBASIS *BLIPPAR* PADA TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS  
X SMK SWASTA SATHIA MANDIRI BANDAR TONGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Memenuhi Syarat Mencapai Gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

**Oleh**

**JESIKA KULL WANI BR. RAJA GUK GUK**

**Nomor Pokok: 71200513010**

**Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang**

**Strata-1 (S1)**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2024**

## KATA PENGANTAR



**“Assalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh”**

Puji syukur kita ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena telah memberikan kemudahan dalam mengerjakan skripsi ini. Penulis senantiasa diberikan kesabaran, keikhlasan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini. Tanpa-Nya skripsi ini tidak dapat tersusun dengan baik. Skripsi ini berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis *Blippar* Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tengah.”**

Shalawat serta salam tidak lupa penulis curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. sebagai pejuang dan suri tauladan bagi seluruh umat. Selama proses pembuatan skripsi ini penulis juga menyadari bahwa tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang senantiasa memberikan dukungan moral maupun material sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh sebab itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Safrida, SE, M.SI selaku Rektor Unveristas Islam Sumatera Utara.
2. Ibu Dr. Julia Maulina, M. Si selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan di Universitas Islam Sumatera Utara.

3. Ibu Rika Kartika S. Pd, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan arahan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Bapak Drs. Ali, MM selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu dan membimbing, serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Ibu Dra. Nila Safina, M. Pd selaku Dosen Penguji yang telah banyak membantu dan membimbing, serta bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Ibu Tercinta Maidah Purba yang penulis sangat sayangi dan cintai yang senantiasa selalu memberikan kasih sayang, rasa cinta, perhatian, semangat serta do'a dan juga dukungan yang tiada henti memberikan semangat serta doa agar penulis segera menyelesaikan pendidikannya. Dukungan kedua orang tua penulis adalah motivasi terbesar sehingga penulis dapat sampai ditahap ini, hanya do'a yang penulis dapat panjatkan untuk kedua orangtua atas semua pengorbanan yang telah diberikan kepada penulis.
7. Teman-teman penulis di prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia stambuk 2020 selaku teman seperjuangan yang saling

mendukung dan memberikan semangat satu sama lain sehingga dapat berada ditahap ini.

Harapannya semoga kebaikan mereka dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat ganda. Penulis ingin meminta maaf jika banyak melakukan kesalahan, kekurangan dan kekhilafan dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu semua saran dan kritikan dari pembaca, akan senantiasa penulis terima. Karena penulis hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari kesalahan, dan kekuarangan. Semoga Allah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua dan selalu diberikan kesehatan. Mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

**Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.**

Hormat Saya,

Jesika Kull Wani Br. Raja Gukguk

NPM: 71200513010

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN YANG RELEVAN</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teoretis .....	11
1. Pengertian Pengembangan .....	11
2. Pengertian Media <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	12
a. Manfaat Media <i>Augmented Reality</i> .....	12
b. Kelebihan Pembelajaran Melalui <i>Augmented Reality</i> .....	14
c. Kekurangan Pembelajaran Melalui <i>Augmented Reality</i> .....	14
d. <i>Blippar</i> .....	14
3. Teks Negosiasi .....	21
a. Pengertian Teks Negosiasi .....	21
b. Struktur Teks Negosiasi .....	22
c. Jenis-jenis Teks Negosiasi .....	23
d. Fungsi Teks Negosiasi .....	23
e. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi .....	24
f. Contoh Teks Negosiasi .....	25
4. Media Pembelajaran .....	26

a. Pengertian Media Pembelajaran .....	26
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran .....	28
c. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	29
d. Fungsi Media Pembelajaran .....	30
B. Kerangka Konseptual .....	30
C. Penelitian Yang Relevan .....	32
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>
A. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	35
B. Populasi dan Sampel Penelitian .....	38
C. Jenis Penelitian dan Rancangan Penelitian .....	39
D. Prosedur Penelitian .....	39
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data .....	42
F. Subjek Penelitian .....	51
G. Jenis Data .....	52
H. Teknik Analisis Data .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
A. Hasil Penelitian dan Pengembangan .....	57
B. Pembahasan .....	73
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>75</b>
A. Simpulan .....	75
B. Saran .....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan Laman Halaman Blippar .....	15
Gambar 2. Tampilan Membuat Proyek AR .....	16
Gambar 3. Lembar Kerja Blippar Untuk Membuat AR dan Hasilnya .....	17
Gambar 4. Langkah Membagikan AR yang telah dibuat .....	18
Gambar 5. Produk AR/3D Siap Dibuat .....	18
Gambar 6. Kerangka Konseptual .....	27
Gambar 7. Tahap Penelitian Metode ADDIE .....	34
Gambar 8. Pembuatan <i>Augmented Reality</i> (AR) .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tabel Jadwal Penelitian .....	31
Tabel 2. Populasi Penelitian Siswa Kelas X .....	32
Tabel 3. Sampel Penelitian .....	33
Tabel 4 Topik Pertanyaan Dari Peneliti .....	37
Tabel 5 Skala Likert .....	39
Tabel 6 Kisi Ahli Materi .....	39
Tabel 7 Kisi Desain .....	41
Tabel 8 Kisi Guru .....	43
Tabel 9 Kisi Siswa .....	44
Tabel 10 Kriteria Interpretasi Kelayakan AR .....	49
Tabel 11 Kriteria Interpretasi Keefektifan AR .....	50
Tabel 12 Hasil Analisis Wawancara .....	52
Tabel 13 Penilaian Ahli Materi I .....	56
Tabel 14 Penilaian Ahli Materi II .....	56
Tabel 15 Validasi Ahli Desain I .....	57
Tabel 16 Validasi Ahli Desain II .....	58
Tabel 17 Komentar dan Saran Validasi Ahli .....	59
Tabel 18 Penilaian Hasil Respon Guru .....	60
Tabel 19 Penilaian Hasil Respon Siswa .....	61



## LAMPIRAN

Lampiran 1 RPP .....	74
Lampiran 2 Surat dan Angket Validasi Materi I .....	80
Lampiran 3 Surat dan Angket Validasi Materi II .....	84
Lampiran 4 Surat dan Angket Validasi Desain I .....	88
Lampiran 5 Surat dan Angket Validasi Desain II .....	92
Lampiran 6 Surat Izin Penelitian .....	96
Lampiran 7 Surat Balasan Izin Penelitian .....	97
Lampiran 8 Angket Penilaian Guru .....	98
Lampiran 9 Angket Penilaian Siswa (3 dari 23 siswa sebagai lampiran) .....	100
Lampiran 10 Penilaian Ahli Materi I .....	106
Lampiran 11 Penilaian Ahli Materi II .....	108
Lampiran 12 Penilaian Ahli Media I .....	110
Lampiran 13 Penilaian Ahli Media II .....	112
Lampiran 14 Hasil Skor Penilaian Guru .....	114
Lampiran 15 Hasil Skor Penilaian Angket Siswa .....	115
Lampiran 16 Nilai Evaluasi (Nilai Rendah, Sedang, Tinggi) .....	118
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian .....	120

## DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S. (2016). Strategi Pembelajaran Inovatif Pada Pembelajaran Teks Negosiasi Dengan Menggunakan Metode Somatik Auditori Visual Intelektual (SAVI). *Seminar Pendidikan Nusantara*, 82–87.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek. (*No Title*).
- Arikunto, S. (2014). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Jakarta: PT Bumi Aksara. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Jakarta: Renika Cipta*.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo persada.
- Arif, M. (2012). Teknologi Pendidikan.
- Ana, H. (2019). Kemampuan Mengidentifikasi Struktur Teks dan Kalimat Persuasif Dalam Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMA NEGERI 1 LOHIA. *Jurnal BASTRA (Bahasa dan Sastra)*, 4(2), 341-353.
- Borman, R. I. (2017). *Implementasi Augmented Reality pada Aplikasi Android Pegenalan Gedung Pemerintahan Kota Bandar Lampung*.
- Dewi, N. A. (2022). *Apa itu Augmented Reality (AR): Pengertian, Contoh, Kelebihan, Kekurangan, & Cara Kerjanya*. Retrieved from Sekawan Media: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog> ....
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694.
- Hariawan, A., Hermawan, H., & Waluyo, R. (2020). Pelatihan Augmented Reality (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 2(1), 47–52.
- Hariwijaya, M. (2006). *Cara pintar lobi & negosiasi bisnis, politik dan pengembangan SDM*. Tugu Publisher. <https://books.google.co.id/books?id=S-aDNwAACAAJ>
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. (2021). *Media pembelajaran*. Tahta media group.

- Indonesia, P. R. (2002). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2002 Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Dan Penerapan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi. *Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun*.
- Istijanto, M. M. (2005). *Aplikasi praktis riset pemasaran*. Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, M. I. (2020). *Teknologi pembelajaran sebagai media pembelajaran*. Cendekia Publisher.
- Jakarta, P. K. (2014). Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik. *Untuk SMA/SMK Kelas XI Semester I*.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan model POE2WE pada materi teori kinetik gas: literature review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Kosasih, E., & Kurniawan, E. (2014). *Jenis-jenis teks*. Bandung: Yrama Widya.
- Kadi, T., & Awwaliyah, R. (2017). Inovasi pendidikan: Upaya penyelesaian problematika pendidikan di Indonesia. *Jurnal Islam Nusantara*, 1(2).
- Lee, W. W., & Owens, D. L. (2004). *Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions*. John Wiley & Sons.
- Lestari, I. G. A. S. A., Wendra, I. W., & Darmayanti, I. A. M. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Creative Problem Solving Dalam Pembelajaran Menulis Teks Negosiasi Siswa Kelas X. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 12(4), 488–499.
- Lutfitasari, W., & Sudarto, Y. D. (2023). Problematika Kompetensi Verbal Guru Bahasa Indonesia di Kelas. *Journal of Education for All*, 1(1), 51–60.
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan media pembelajaran augmented reality (ar) dalam pembelajaran matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62.

- Mulyatiningsih, E. (2015). *Metode penelitian terapan bidang pendidikan*. Uny Press.
- Maulansyah, R., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran guru dalam peningkatan mutu pendidikan: Penting dan genting!. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(5), 31-35.
- Nurbaiti, A.-I., Supriyono, S., & Hastuti, H. (2019). Kemampuan Menulis Teks Negosiasi Pada Siswa Smk Persada Kelas X Tahun Pelajaran 2019/2020. *Warahan: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(1), 24–38.
- Nurmaena, S., & Gumiandari, S. (2022). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosa. *Jurnal Edukasia Nonformal*, 2(2), 189–196.
- Nasution, M. K. (2017). Penelitian dan pengembangan. Teknik Penulisan Karya Ilmiah, 1.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055–2060.
- Rizal, M. R., Fikriah, F. K., & Hidayat, H. (2022). Pengenalan augmented reality (AR) sebagai media pembelajaran di SMK NU Kesesi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat TEKNO*, 3(2), 77–83.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini menggunakan augmented reality. *Jurnal Iptek*, 20(1), 95.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Somadayo, S., Jamil, M., & Karim, K. H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Journal of Education Research*, 5(1), 562–569.
- Sugianto, C. A. (2018). *Aplikasi Edukasi Tata Surya Menggunakan Augmented Reality Berbasis Mobile*.

- Sugiyono, M. P. P., & Kuantitatif, P. (2009). *Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta. *Cet. VII*.
- Sugiyono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, 1–11.
- Sugiyono, S. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumar, W. T. (2018). Implementasi Kompetensi Guru Mengelola Kurikulum K13 Dalam Pembelajaran Tematik Di Sdn Se Kecamatan Telaga Kabupaten Gorontalo. *Pedagogika*, 9(1), 71-87.
- Sidik, D. F., & Gerhana, Y. A. (2023). Rancangan Bangun Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Augmented Reality pada Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar di Sekolah SMA-IT Maroko. *Jurnal Abdimas Peradaban*, 4(1), 71-90.
- Sidharta, A. (2005). *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Silalahi, U. (2006). *Metode penelitian sosial*.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8096–8102.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Dalam Media Sosial. *Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, Dan Inovasi*, 3(5).

## 1. RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

<b>Sekolah</b> : SMK Satria Mandiri <b>Bandar Tengah</b>	<b>Kelas/Semester</b> : X / Genap
<b>Mata Pelajaran</b> : Bahasa Indonesia	<b>Alokasi Waktu</b> : 2 Minggu (4x45 Menit)
<b>Materi Pokok</b> : Teks Negosiasi	<b>Pertemuan ke</b> : 1 (2x45)

#### A. Kompetensi Inti

KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	:	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4	:	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

#### B. Kompetensi Dasar

3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.
4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis

#### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Membuat teks negosiasi.
----------------------------

2. Menjelaskan pengajuan, penawaran, dan kesepakatan dalam bernegosiasi.

#### D. Media dan Alat Pembelajaran

<b>Media Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Augmented Reality</i> (AR)</li> <li>➤ Lembar Penilaian</li> <li>➤ Cetak: buku, gambar</li> </ul>	<b>Alat/Bahan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Papan Tulis</li> <li>➤ Spidol</li> <li>➤ Laptop &amp; Infocus, Handphone, PPT</li> </ul>
---	---

#### E. Sumber Belajar

##### 1. Sumber Buku

Handyani, Seni. 2022. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Bandung: Grafindo Media Pratama

##### 2. Sumber Internet

Lutiyyah, A'idah Husnala. 2021. *Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi, Ciri dan Strukturnya*. Tersedia: <https://tirto.id/kaidah-kebahasaan-teks-negosiasi-ciri-dan-strukturnya-gjkE>

#### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik saling memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (<i>kesadaran diri</i>)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yell-yell/ice breaking)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran terkait isi pokok laporan hasil observasi</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
Kegiatan inti	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b>  <u>Peserta didik diberi motivasi</u> atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan cara : mengamati gambar atau menyimak video, membaca yang berkaitan dengan <i>isi teks negosiasi : pengajuan dan penawaran</i>.</p> <p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b>  Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, video atau teks yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran</i>.</p>

Pengumpulan Data	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: mengamati gambar, menyimak video, membaca sumber lain selain buku teks, tanya jawab tentang materi <i>isi teks negosiasi : pengajuan dan penawaran.</i></p> <p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Pengolahan Data	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b> Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan tentang data dari Materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Pembuktian	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b> Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan Pengolahan informasi materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Penarikan Kesimpulan	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b> <i>Peserta didik melaporkan hasil diskusi tentang materi isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran (pengambilan keputusan yang bertanggung jawab)</i></p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b> Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran berupa: Laporan hasil pengamatan atau menyimak secara <i>tertulis</i>, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami, menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran</i></p>
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat <i>resume</i> (<i>CREATIVITY</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>▪ Memberikan penilaian atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> <li>▪ Mengagendakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul>

## G. Model Pembelajaran

1. Model : *Discovery/Inquiry Learning* dan *Cooperative Learning*

## H. Moda Pembelajaran : Tatap Muka



<b>Sekolah Bandar Tengah</b>	<b>: SMA Satria Mandiri</b>	<b>Kelas/Semester : X / Genap</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Bahasa Indonesia</b>	<b>Alokasi Waktu : 2 Minggu (4x45 Menit)</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Teks Negosiasi</b>	<b>Pertemuan ke : 2 (2x45)</b>

### A. Kompetensi Inti

KI 1	:	Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
KI 2	:	Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
KI 3	:	Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
KI 4	:	Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

### B. Kompetensi Dasar

3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tertulis.
4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan atau tulis

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikut proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membuat teks negosiasi.</li> <li>2. Menjelaskan pengajuan, penawaran, dan kesepakatan dalam bernegosiasi.</li> </ol>
--

#### D. Media dan Alat Pembelajaran

<b>Media Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <i>Augmented Reality</i> (AR)</li> <li>➤ Lembar Penilaian</li> <li>➤ Cetak: buku, gambar</li> </ul>	<b>Alat/Bahan Pembelajaran:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Papan Tulis</li> <li>➤ Spidol</li> <li>➤ Laptop &amp; Infocus, Handphone, PPT</li> </ul>
---	---

#### E. Sumber Belajar

##### 1. Sumber Buku

Handyani, Seni. 2022. *Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas X*. Bandung: Grafindo Media Pratama

##### 2. Sumber Internet

Lutiyyah, A'idah Husnala. 2021. *Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi, Ciri dan Strukturnya*. Tersedia: <https://tirto.id/kaidah-kebahasaan-teks-negosiasi-ciri-dan-strukturnya-gjkE>

#### F. Langkah-Langkah Pembelajaran

<b>Kegiatan Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru dan peserta didik saling memberi salam, berdoa, menyanyikan lagu nasional (<i>kesadaran diri</i>)</li> <li>• Guru mengecek kehadiran peserta didik dan memberi motivasi (yel-yel/ice breaking)</li> <li>• Guru menyampaikan tujuan dan manfaat pembelajaran terkait isi pokok laporan hasil observasi</li> <li>• Guru menyampaikan garis besar cakupan materi dan langkah pembelajaran</li> </ul>
Pemberian Rangsangan	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b></p> <p><u>Peserta didik diberi motivasi</u> atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik materi dengan cara : mengamati gambar atau menyimak video, membaca yang berkaitan dengan <i>isi teks negosiasi : pengajuan dan penawaran.</i></p>
Kegiatan Identifikasi Masalah	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b></p> <p>Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang berkaitan dengan gambar, video atau teks yang disajikan dan akan dijawab melalui kegiatan belajar mengenai materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran.</i></p>


Pengumpulan Data	<p><b><u>KEGIATAN LITERASI</u></b> Peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui kegiatan: mengamati gambar, menyimak video, membaca sumber lain selain buku teks, tanya jawab tentang materi <i>isi teks negosiasi : pengajuan dan penawaran.</i></p> <p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA)</u></b> Peserta didik dibentuk dalam beberapa kelompok untuk Mendiskusikan, Mengumpulkan informasi, Mempresentasikan ulang, Saling tukar informasi mengenai materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Pengolahan Data	<p><b><u>COLLABORATION (KERJASAMA) dan CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b> Peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi mengolah data hasil pengamatan tentang data dari Materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Pembuktian	<p><b><u>CRITICAL THINKING (BERPIKIR KRITIK)</u></b> Peserta didik mendiskusikan hasil pengamatannya dan memverifikasi hasil pengamatannya dengan data-data atau teori pada buku sumber melalui kegiatan Pengolahan informasi materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran. (keterampilan berelasi)</i></p>
Penarikan Kesimpulan	<p><b><u>COMMUNICATION (BERKOMUNIKASI)</u></b> <i>Peserta didik melaporkan hasil diskusi tentang materi isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran (pengambilan keputusan yang bertanggung jawab)</i></p> <p><b><u>CREATIVITY (KREATIVITAS)</u></b> Peserta didik dan guru menyimpulkan tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran berupa: Laporan hasil pengamatan atau menyimak secara <i>tertulis</i>, menjawab pertanyaan, bertanya tentang hal yang belum dipahami, menyelesaikan uji kompetensi untuk materi <i>isi teks negosiasi: pengajuan dan penawaran</i></p>
Kegiatan Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Membuat <i>resume</i> (<i>CREATIVITY</i>) dengan bimbingan guru tentang point-point penting yang muncul dalam kegiatan pembelajaran</li> <li>▪ Memberikan penilaian atau penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik</li> <li>▪ Mengagendakan tugas proyek/produk/portofolio/unjuk kerja pada pertemuan berikutnya di luar jam sekolah atau dirumah.</li> </ul>

## G. Model Pembelajaran

1. Model : *Discovery/Inquiry Learning* dan *Cooperative Learning*

## H. Moda Pembelajaran : Tatap Muka

## 2. Surat dan Angket Validasi Materi I



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**  
 Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja – Teladan Medan  
 Telepon : (061) 7869730 Medan – Indonesia Website : [www.fkip.uisu.ac.id](http://www.fkip.uisu.ac.id) email : [fkip@uisu.ac.id](mailto:fkip@uisu.ac.id)

---


Nomor : 65/ PBSI/ VII/ 2024 Medan, 20 Agustus 2024  
 Hal : Permohonan Dosen Validator Skripsi

Kepada Yth,  
**Ibu Ratna Soraya, S.Pd., M.Hum.**  
 Dosen FKIP-UISU Medan.  
 Di\_ \_\_\_\_\_  
 Tempat \_\_\_\_\_

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*  
 Dengan hormat, teriring salam dan doa kami sampaikan Ibu dalam keadaan sehat wal'afiat, sukses dalam menjalankan tugas serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT, Amiiin.  
 Sehubungan dengan pengajuan Validator Materi Produk Penelitian Skripsi oleh mahasiswa:

Nama : **Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk**  
 NPM : 71200513010  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Blippar Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tongah.

Kami menyetujui permohonan yang diajukan mahasiswa dan memohon kepada Ibu untuk menjadi Validator Materi produk penelitian skripsi Mahasiswa tersebut.  
 Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan validasi yang meliputi jadwal dan batasan penyelesaian validasi sepenuhnya kami serahkan pada Ibu, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.  
 Demikianlah surat permohonan ini disampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.  
*Wassala'mualaikum Wr. Wb.*



**Ketua Prodi PBSI**  
**UISU**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA**  
**INDONESIA**  
**Medan**  
**Rika Kartika, S.Pd., M.Pd.**

**Lampiran Angket Validator Materi I****LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI****Identitas:**

Nama Peneliti : Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
NPM : 71200513010  
Nama Validator : Ratna Soraya, S.Pd., M.Hum

**Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang disediakan .
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang ada dalam produk.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian materi ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. Sangat Kurang Layak | = 1 |
| 2. Kurang Layak        | = 2 |
| 3. Cukup Layak         | = 3 |
| 4. Layak               | = 4 |
| 5. Sangat Layak        | = 5 |

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media Pembelajaran</b>						
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas				✓	
2	Alamat website mudah diingat dan dicari				✓	
3	Website dapat diakses dengan mudah					✓
4	Tampilan menu mudah dipahami				✓	
5	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami				✓	
6	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas				✓	
7	Mendorong rasa keingintahuan				✓	
8	Desain cover menarik minat				✓	
9	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak					✓
10	Tampilan yang rapi dan tertata				✓	
11	Kemudahan penggunaan media AR				✓	
<b>B. Aspek Penyajian</b>						
12	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami				✓	
13	Penampilan media AR menarik perhatian				✓	
14	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi				✓	
15	Tampilan yang rapi dan tertata				✓	
16	Kemenarikan tampilan desain dan warna yang disajikan				✓	
17	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran					✓
18	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran				✓	
19	Kesesuaian tata letak tulisan				✓	
20	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media				✓	
21	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran				✓	
22	Media AR menumbuhkan motivasi belajar				✓	
23	Terdapat contoh dalam penjelasan materi				✓	
24	Sistematika materi, runtut dan jelas					✓

25	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran					✓
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
26	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					✓
27	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda					✓
28	Kesesuaian bahasa dengan Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia					✓
29	Keakuratan bahasa dengan materi					✓
30	Kejelasan teks untuk dibaca					✓
<b>Jumlah</b>						121

Saran, Kritik dan Tanggapan

.....

.....

.....

.....

.....

Dengan ini menyatakan bahwa materi pembelajaran ini **layak / tidak layak\*** untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.


Medan, 30 Agustus 2024

Validator Materi



(Ratna Soraya, S.Pd., M.Hum)

### 3. Surat dan Angket Validasi Ahli Materi II



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**  
 Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja – Teladan Medan  
 Telepon : (061) 7869730 Medan – Indonesia Website : [www.fkip.uisu.ac.id](http://www.fkip.uisu.ac.id) email : [fkip@uisu.ac.id](mailto:fkip@uisu.ac.id)

---

Nomor : 66/ PBSI/ VIII/ 2024  
 Hal : Permohonan Dosen Validator Skripsi  
 Medan, 20 Agustus 2024

Kepada Yth,  
 Bapak Ridwan Syahputra, S.Pd., M.Pd.  
 Dosen FKIP-UISU Medan.  
 Di \_\_\_\_\_  
 Tempat

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, teriring salam dan doa kami sampaikan Bapak dalam keadaan sehat wal'afiat, sukses dalam menjalankan tugas serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT, Amiiin.

Sehubungan dengan pengajuan Validator Materi Produk Penelitian Skripsi oleh mahasiswa:



Nama : **Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk**  
 NPM : 71200513010  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Blippar Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tengah.

Kami menyetujui permohonan yang diajukan mahasiswa dan memohon kepada Bapak untuk menjadi Validator Materi produk penelitian skripsi Mahasiswa tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan validasi yang meliputi jadwal dan batasan penyelesaian validasi sepenuhnya kami serahkan pada Bapak, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah surat permohonan ini disampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassala'mualaikum Wr. Wb.*

  
**Ketua Prodi PBSI**  
  
**Rika Kartika, S.Pd., M.Pd.**



**Lampiran Angket Validator Materi II****LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI MATERI****Identitas:**

Nama Peneliti : Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
NPM : 71200513010  
Nama Validator : Ridwan Syahputra, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang disediakan .
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang ada dalam produk.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian materi ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. Sangat Kurang Layak | = 1 |
| 2. Kurang Layak        | = 2 |
| 3. Cukup Layak         | = 3 |
| 4. Layak               | = 4 |
| 5. Sangat Layak        | = 5 |

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Media Pembelajaran</b>						
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas				✓	
2	Alamat website mudah diingat dan dicari				✓	
3	Website dapat diakses dengan mudah			✓		
4	Tampilan menu mudah dipahami				✓	
5	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami				✓	
6	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas				✓	
7	Mendorong rasa keingintahuan					✓
8	Desain cover menarik minat				✓	
9	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak				✓	
10	Tampilan yang rapi dan tertata				✓	
11	Kemudahan penggunaan media AR				✓	
<b>B. Aspek Penyajian</b>						
12	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami				✓	
13	Penampilan media AR menarik perhatian				✓	
14	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi				✓	
15	Tampilan yang rapi dan tertata				✓	
16	Kemenarikan tampilan desain dan warna yang disajikan				✓	
17	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran				✓	
18	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran				✓	
19	Kesesuaian tata letak tulisan				✓	
20	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media				✓	
21	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran				✓	
22	Media AR menumbuhkan motivasi belajar				✓	
23	Terdapat contoh dalam penjelasan materi					✓
24	Sistematika materi, runtut dan jelas				✓	

25	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran					✓
<b>C. Aspek Bahasa</b>						
26	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf					✓
27	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda					✓
28	Kesesuaian bahasa dengan Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia					✓
29	Keakuratan bahasa dengan materi					✓
30	Kejelasan teks untuk dibaca					✓
<b>Jumlah</b>		125				

Saran, Kritik dan Tanggapan

.....

.....

.....

.....

.....


Dengan ini menyatakan bahwa materi pembelajaran ini **layak / tidak layak\*** untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 30 Agustus 2024

Validator Materi

(Ridwan Syahputra, S.Pd., M.Pd)

#### 4. Surat dan Angket Validasi Ahli Desain I



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**  
 Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja – Teladan Medan  
 Telepon : (061) 7869730 Medan – Indonesia Website : [www.fkip.uisu.ac.id](http://www.fkip.uisu.ac.id), email : [fkip@uisu.ac.id](mailto:fkip@uisu.ac.id)

---

Nomor : 68/ PBSI/ VIII/ 2024  
 Hal : Permohonan Dosen Validator Skripsi

Medan, 20 Agustus 2024

Kepada Yth,  
 Bapak Antoni, S.Kom., M.Kom.  
 Dosen Teknik-UISU Medan.  
 Di\_ \_\_\_\_\_  
 Tempat \_\_\_\_\_

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, teriring salam dan doa kami sampaikan Bapak dalam keadaan sehat wal'afiat, sukses dalam menjalankan tugas serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT, Amiiin.

Sehubungan dengan pengajuan Validator Media Produk Penelitian Skripsi oleh mahasiswa:


Nama : **Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk**  
 NPM : 71200513010  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Blippar Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tongah.

Kami menyetujui permohonan yang diajukan mahasiswa dan memohon kepada Bapak untuk menjadi Validator Media produk penelitian skripsi Mahasiswa tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan validasi yang meliputi jadwal dan batasan penyelesaian validasi sepenuhnya kami serahkan pada Bapak, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah surat permohonan ini disampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassala'mualaikum Wr. Wb.*



**Rika Kartika, S.Pd., M.Pd.**

**Lampiran Angket Validasi Desain / Media I****LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI DESAIN / MEDIA****Identitas:**

Nama Peneliti : Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
NPM : 71200513010  
Nama Validator : Antoni, S.Kom., M.Kom

**Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang disediakan .
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang ada dalam produk.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. Sangat Kurang Layak | = 1 |
| 2. Kurang Layak        | = 2 |
| 3. Cukup Layak         | = 3 |
| 4. Layak               | = 4 |
| 5. Sangat Layak        | = 5 |

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas					✓
2	Alamat website mudah diingat dan dicari					✓
3	Website dapat diakses dengan mudah					✓
4	Tampilan menu mudah dipahami					✓
5	Petunjuk penggunaan media dinyatakan dengan jelas				✓	
6	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak					✓
7	Desain cover menarik minat				✓	
8	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami <i>baca</i>					✓
<b>B. Aspek Desain Pembelajaran</b>						
9	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami				✓	
10	Penampilan media AR menarik perhatian					✓
11	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi					✓
12	Kejelasan teks dengan gambar					✓
13	Tampilan yang rapi dan tertata					✓
14	Kemenarikan warna dan penyajian gambar yang digunakan				✓	
15	Kejelasan tulisan				✓	
16	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran				✓	
17	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media					✓
18	Kualitas tampilan					✓
19	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran				✓	
20	Sistematika materi, runtut dan jelas					✓
21	Penulisan materi dapat dibaca dengan baik					✓
<b>C. Penggunaan Media Augmented Reality (AR)</b>						
22	Materi dalam AR tersampaikan dengan baik					✓
23	AR kreatif dalam penyampaian isi materi					✓

24	Tampilan AR pada media pembelajaran menarik					✓
25	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai					✓
26	Gambar dan tulisan dalam AR dapat dilihat dan dibaca dengan jelas					✓
27	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran					✓
28	Kualitas AR dalam media pembelajaran baik					✓
29	Media AR menumbuhkan motivasi belajar					✓
30	Ketepatan tata bahasa					✓
<b>Jumlah</b>		142			→ 0,946%	

## Saran, Kritik dan Tanggapan

- Perbaiki warna, ukuran pengelompokan teks, dgn tata letak dan detail.


Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak / ~~tidak layak~~\* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Medan, 30 Agustus 2024

Validator Desain/Media

(Antoni, S.Kom., M.Kom)

## 5. Surat dan Angket Validasi Ahli Desain II



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA**  
 Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja – Teladan Medan  
 Telepon : (061) 7869730 Medan – Indonesia Website : [www.fkip.uisu.ac.id](http://www.fkip.uisu.ac.id) email : [fkip@uisu.ac.id](mailto:fkip@uisu.ac.id)

---

Nomor : 67/ PBSI/ VIII/ 2024 Medan, 20 Agustus 2024  
 Hal : Permohonan Dosen Validator Skripsi

Kepada Yth,  
 Bapak Pandu Prabowo, S.Pd., M.Pd.  
 Dosen FKIP-UISU Medan.  
 Di\_   
 Tempat

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Dengan hormat, teriring salam dan doa kami sampaikan Bapak dalam keadaan sehat wal'afiat, sukses dalam menjalankan tugas serta senantiasa dalam lindungan Allah SWT, Amiiin.

Sehubungan dengan pengajuan Validator Media Produk Penelitian Skripsi oleh mahasiswa:


Nama : **Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk**  
 NPM : 71200513010  
 Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis Blippar Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tengah.

Kami menyetujui permohonan yang diajukan mahasiswa dan memohon kepada Bapak untuk menjadi Validator Media produk penelitian skripsi Mahasiswa tersebut.

Hal-hal yang berkaitan dengan pelaksanaan validasi yang meliputi jadwal dan batasan penyelesaian validasi sepenuhnya kami serahkan pada Bapak, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikianlah surat permohonan ini disampaikan, atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

*Wassala 'mualaikum Wr. Wb.*



**Ketua Prodi PBSI**  
**Rika Kartika, S.Pd., M.Pd.**



**Lampiran Angket Validasi Desain / Media II****LEMBAR VALIDASI PRODUK UNTUK AHLI DESAIN / MEDIA****Identitas:**

Nama Peneliti : Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
NPM : 71200513010  
Nama Validator : Pandu Prabowo Warsodirejo, S.Pd., M.Pd

**Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang disediakan.
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang ada dalam produk.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

- |                        |     |
|------------------------|-----|
| 1. Sangat Kurang Layak | = 1 |
| 2. Kurang Layak        | = 2 |
| 3. Cukup Layak         | = 3 |
| 4. Layak               | = 4 |
| 5. Sangat Layak        | = 5 |

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
<b>A. Rekayasa Perangkat Lunak</b>						
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas				✓	
2	Alamat website mudah diingat dan dicari					✓
3	Website dapat diakses dengan mudah				✓	
4	Tampilan menu mudah dipahami				✓	
5	Petunjuk penggunaan media dinyatakan dengan jelas			✓		
6	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak				✓	
7	Desain cover menarik minat					✓
8	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami					✓
<b>B. Aspek Desain Pembelajaran</b>						
9	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami				✓	
10	Penampilan media AR menarik perhatian					✓
11	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi				✓	
12	Kejelasan teks dengan gambar				✓	
13	Tampilan yang rapi dan tertata			✓		✓
14	Kemenarikan warna dan penyajian gambar yang digunakan				✓	
15	Kejelasan tulisan			✓		✓
16	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran				✓	
17	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media					✓
18	Kualitas tampilan				✓	
19	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran				✓	
20	Sistematika materi, runtut dan jelas				✓	
21	Penulisan materi dapat dibaca dengan baik					✓
<b>C. Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> (AR)</b>						
22	Materi dalam AR tersampaikan dengan baik					✓
23	AR kreatif dalam penyampaian isi materi				✓	

24	Tampilan AR pada media pembelajaran menarik					<input checked="" type="checkbox"/>
25	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai					<input checked="" type="checkbox"/>
26	Gambar dan tulisan dalam AR dapat dilihat dan dibaca dengan jelas					<input checked="" type="checkbox"/>
27	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran					<input checked="" type="checkbox"/>
28	Kualitas AR dalam media pembelajaran baik					<input checked="" type="checkbox"/>
29	Media AR menumbuhkan motivasi belajar					<input checked="" type="checkbox"/>
30	Ketepatan tata bahasa					<input checked="" type="checkbox"/>
<b>Jumlah</b>						118

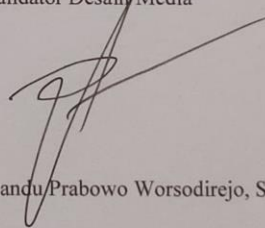
## Saran, Kritik dan Tanggapan

1. Kalau bisa di laptop tunggalkan bentuk file rent, Kalau bisa
2. Kalau bebas kalau bisa
3. Ukuran font nya kurang besar

Dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran ini layak / tidak layak\* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.


Medan, 30 Agustus 2024

Validator Desain Media



(PandulPrabowo Worsodirejo, S.Pd., M.Pd)

## 6. Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS ISLAM SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Program Studi : - Pendidikan Sejarah – Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
 - Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia – Pendidikan Matematika  
 - Pendidikan Biologi – Pendidikan Fisika – Pendidikan Kimia

Alamat : Kampus UISU Jalan Sisingamangaraja - Teladan Medan  
 Telepon / Fax. (061) 7869730 Medan - Indonesia  
 Website: www.fkip.uisu.ac.id Email: fkip@uisu.ac.id

---

Nomor : 594 /E/E.10/VIII/2024  
 Lampiran : Satu Exemplar  
 Hal : **Mohon Izin Penelitian**

18 Shafar 1446 H  
 23 Agustus 2024 M

Kepada : **Yth. Kepala SMK Swasta Satria Mandiri  
 Bandar Tongah, Kecamatan Bandar Hulu  
 Kabupaten Simalungun**

*Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.*

Dengan hormat, teriring salam dan do'a semoga Bapak/Ibu beserta staf dalam keadaan sehat wal'afiat dan sukses menjalankan tugas. Amin.

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa FKIP-UISU Medan, yaitu :


Nama : **Jesika Kull Wani Br Raja Gukguk**  
 NPM : 71200513010  
 Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
 Jenjang Program : Strata Satu (S1)

bermaksud akan melaksanakan penelitian di sekolah yang Bapak/Ibu pimpin, dengan judul penelitian : **"Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Berbasis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah"**.

Sehubungan dengan hal yang tersebut di atas, kami mohon agar kiranya Bapak/Ibu berkenan dapat memberi izin kepada mahasiswa kami.


Demikian kami sampaikan, atas izin perkenan Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.*




Dekan,  
**Tuti Maulina, M.Si.**

## 7. Surat Balasan Izin Penelitian



*Yayasan Bona Simalungun Mandiri*  
**PERGURUAN Satria Mandiri**  
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK)**  
 JLN. BANDAR TONGAH KECAMATAN BANDAR HULUAN KABUPATEN SIMALUNGUN  
 IJIN OPERASIONAL : NOMOR : 188.420/2901/MN/Disdik/2013



**SURAT BALASAN PENELITIAN**

Lamp : 1 (satu)  
 Hal : **Jawaban Atas Surat Penelitian**

**Kepada Yth.**  
 Kepada yth.  
 Dekan Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan  
 Universitas Islam Sumatera Utara  
 Di  
 Tempat

Dengan Hormat,  
 Yang bertanda tangan di bawah ini :  
 Nama : Intan Kumalasari Damanik S.Pd  
 Jabatan : Kepala SMK Sw Satria Mandiri

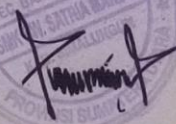
Yang menerangkan bahwa,  
 Nama : Jesika Kull Wani Br Raja Gukguk  
 NPM : 71200513010  
 Jurusan : Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia  
 Mahasiswa : Universitas Islam Sumatera utara

Berdasarkan surat yang kami terima dari Universitas Islam Sumatera Utara Medan dengan Nomor surat : 594/E/E.10/VIII/2024, Mahasiswa bersangkutan telah di setujui untuk melakukan penelitian pada SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah sebagai syarat penyusunan skripsi dengan judul :

**“Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality (AR)* Berbasis Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah”**

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Tongah, 03 September 2024  
 Kepala SMK Swasta Satria Mandiri



**INTAN KUMALASARI DAMANIK S.Pd**

## 8. Angket Penilaian Guru

Lampiran Angket Penilaian Guru Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality (AR)*

**LEMBAR PENILAIAN INSTRUMEN GURU**

**Identitas:**

Nama Peneliti : Jesika Kull Wani Br. Raja Guk Guk  
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
NPM : 71200513010  
Nama Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
Pokok Bahasan : Teks Negosiasi (KD 3.10 dan 4.10)  
Saran Pengguna : Siswa Kelas X TBSM, SMK Satria Mandiri Bandar Tongah  
Nama Guru : Ratna Sari Sinaga, S.Pd

**Petunjuk Penilaian:**

1. Mohon untuk mengisi identitas pada tempat yang disediakan .
2. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/Ibu sebagai ahli materi tentang kualitas materi pembelajaran yang ada dalam produk.
3. Mohon berikan penilaian dengan mencantumkan tanda centang (✓) berdasarkan pedoman penilaian yang disediakan.
4. Mohon memberikan pendapat, saran perbaikan dan kritik pada tempat yang disediakan.
5. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak / Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian materi dan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

1. Sangat Kurang Layak	= 1
2. Kurang Layak	= 2
3. Cukup Layak	= 3
4. Layak	= 4
5. Sangat Layak	= 5

No	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Penggunaan media AR dapat mempermudah siswa dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi				✓	
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik					✓
3	Penampilan media AR menarik perhatian siswa					✓
4	Media AR menumbuhkan motivasi belajar siswa					✓
5	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran					✓
6	Alur pembelajaran dapat dipahami					✓
7	Sistematika materi, runtut dan jelas					✓
8	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda					✓
9	Media AR digunakan sesuai dengan kebutuhan					✓
10	Media AR mempermudah dalam proses pembelajaran				✓	
<b>Jumlah</b>						48 = 0.96

## Saran, Kritik dan Tanggapan

.....

.....

.....

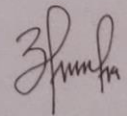
.....

.....

Dengan ini menyatakan bahwa materi dan media pembelajaran ini layak / tidak layak\* untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Bandar ~~Medan~~ <sup>Tongkah</sup>, ..... 2024

Guru



(Ratna Sari Sinaga, S.Pd)

## 9. Angket Penilaian Siswa

### Lampiran Angket Siswa Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR)

#### Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR) Berbasis Blippar Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa

Nama : RENDY MAULANA NST  
Kelas : X  
Sekolah : SMK Satria Mandiri Bandar Tengah

#### Pedoman Penilaian:

Penilaian materi dan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

1. Sangat Kurang Setuju = 1
2. Kurang Setuju = 2
3. Cukup Setuju = 3
4. Setuju = 4
5. Sangat Setuju = 5

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengakses AR sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi?				✓	
2	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					✓
3	Apakah anda merasa termotivasi ketika mempelajari teks negosiasi?				✓	
4	Saya menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia				✓	
5	Menurut saya media ini mudah digunakan					✓
6	Apakah dengan adanya gambar dan tulisan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> (AR) membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan?				✓	
7	Apakah guru menyediakan media khusus dalam menyampaikan materi teks negosiasi (seperti video, modul, atau alat peraga lainnya)					✓



8	Apakah dengan adanya media <i>augmented reality</i> membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan?					<input checked="" type="checkbox"/>
9	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari teks negosiasi?					<input checked="" type="checkbox"/>
10	Apakah anda setuju jika dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media pembelajaran praktis berupa media <i>augmented reality</i> ?					<input checked="" type="checkbox"/>

Lampiran Angket Siswa Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR)

Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR)  
Berbasis Blippar Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa

Nama : RANGGA SIAHPUTRA  
Kelas : X  
Sekolah : SMK Satria Mandiri Bandar Tengah

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian materi dan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

1. Sangat Kurang Setuju = 1
2. Kurang Setuju = 2
3. Cukup Setuju = 3
4. Setuju = 4
5. Sangat Setuju = 5

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengakses AR sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi?					✓
2	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					✓
3	Apakah anda merasa termotivasi ketika mempelajari teks negosiasi?					✓
4	Saya menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia					✓
5	Menurut saya media ini mudah digunakan				✓	
6	Apakah dengan adanya gambar dan tulisan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> (AR) membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan?					✓
7	Apakah guru menyediakan media khusus dalam menyampaikan materi teks negosiasi (seperti video, modul, atau alat peraga lainnya)					✓

8	Apakah dengan adanya media <i>augmented reality</i> membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan?				✓	
9	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari teks negosiasi?					✓
10	Apakah anda setuju jika dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media pembelajaran praktis berupa media <i>augmented reality</i> ?					✓

Lampiran Angket Siswa Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR)

Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan *Media Augmented Reality* (AR)  
Berbasis Blippar Dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Pada Siswa

Nama : HARI S JO PRABOWO  
Kelas : X  
Sekolah : SMK Satria Mandiri Bandar Tengah

**Pedoman Penilaian:**

Penilaian materi dan media ini berdasarkan kriteria kelayakan yang diterjemahkan kedalam simbol angka sebagai berikut.

1. Sangat Kurang Setuju = 1
2. Kurang Setuju = 2
3. Cukup Setuju = 3
4. Setuju = 4
5. Sangat Setuju = 5

No	Pertanyaan	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Apakah anda mengalami kesulitan dalam mengakses AR sebagai media pembelajaran pada materi teks negosiasi?				✓	
2	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?					✓
3	Apakah anda merasa termotivasi ketika mempelajari teks negosiasi?					✓
4	Saya menyukai Pelajaran Bahasa Indonesia					✓
5	Menurut saya media ini mudah digunakan				✓	
6	Apakah dengan adanya gambar dan tulisan dalam media pembelajaran <i>augmented reality</i> (AR) membuat siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan?					✓
7	Apakah guru menyediakan media khusus dalam menyampaikan materi teks negosiasi (seperti video, modul, atau alat peraga lainnya)				✓	

8	Apakah dengan adanya media <i>augmented reality</i> membuat pembelajaran Bahasa Indonesia lebih menyenangkan?					✓
9	Apakah anda membutuhkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari teks negosiasi?				✓	
10	Apakah anda setuju jika dalam pembelajaran teks negosiasi menggunakan media pembelajaran praktis berupa media <i>augmented reality</i> ?					✓

### 10. Penilaian Ahli Materi I

No	Indikator	Skor	
<b>A. Media Pembelajaran</b>			<b>Persentase Media Pembelajaran</b>
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	4	$46 \div 55 \times 100\% = 0,83\%$
2	Alamat website mudah diingat dan dicari	4	
3	Website dapat diakses dengan mudah	3	
4	Tampilan menu mudah dipahami	4	
5	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami	4	
6	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	4	
7	Mendorong rasa keingintahuan	5	
8	Desain cover menarik minat	4	
9	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak	4	
10	Tampilan yang rapi dan tertata	4	
11	Kemudahan penggunaan media AR	4	
<b>B. Aspek Penyajian</b>			<b>Persentase Aspek Penyajian</b>
12	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami	4	$58 \div 70 \times 100\% = 0,82\%$
13	Penampilan media AR menarik perhatian	4	
14	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi	4	
15	Tampilan yang rapi dan tertata	4	
16	Kemenarikan tampilan desain dan warna yang disajikan	4	
17	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran	4	
18	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	4	
19	Kesesuaian tata letak tulisan	4	
20	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	4	

21	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	4	
22	Media AR menumbuhkan motivasi belajar	4	
23	Terdapat contoh dalam penjelasan materi	5	
24	Sistematika materi, runtut dan jelas	4	
25	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran	4	
<b>C. Aspek Bahasa</b>			<b>Persentase Aspek Bahasa</b>
26	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	5	$22 \div 25 \times 100\% = 0,88\%$
27	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	5	
28	Kesesuaian bahasa dengan Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia	4	
29	Keakuratan bahasa dengan materi	4	
30	Kejelasan teks untuk dibaca	5	
	<b>Media Pembelajaran</b>	<b>46</b>	$121 \div 150 \times 100\% = 80,6\%$
	<b>Aspek Penyajian</b>	<b>58</b>	
	<b>Aspek Bahasa</b>	<b>22</b>	
	<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>	<b>121</b>	
	<b>Skor Maksimum</b>	<b>150</b>	
	<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>80,6</b>	
	<b>Kualifikasi</b>	<b>Layak</b>	

## 11. Penilaian Ahli Materi II

No	Indikator	Skor	
<b>D. Media Pembelajaran</b>			<b>Persentase Media Pembelajaran</b>
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	4	$44 \div 55 \times 100\% = 0,83\%$
2	Alamat website mudah diingat dan dicari	4	
3	Website dapat diakses dengan mudah	5	
4	Tampilan menu mudah dipahami	4	
5	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami	4	
6	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	4	
7	Mendorong rasa keingintahuan	4	
8	Desain cover menarik minat	4	
9	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak	5	
10	Tampilan yang rapi dan tertata	4	
11	Kemudahan penggunaan media AR	4	
<b>E. Aspek Penyajian</b>			<b>Persentase Aspek Penyajian</b>
12	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami	4	$52 \div 70 \times 100\% = 0,82\%$
13	Penampilan media AR menarik perhatian	4	
14	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi	4	
15	Tampilan yang rapi dan tertata	4	
16	Kemenarikan tampilan desain dan warna yang disajikan	4	
17	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran	5	
18	Daya tarik gambar dalam media pembelajaran	4	
19	Kesesuaian tata letak tulisan	4	
20	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	4	



21	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	4	
22	Media AR menumbuhkan motivasi belajar	4	
23	Terdapat contoh dalam penjelasan materi	4	
24	Sistematika materi, runtut dan jelas	5	
25	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran	4	
<b>F. Aspek Bahasa</b>			<b>Persentase Aspek Bahasa</b>
26	Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi jenis huruf	4	$24 \div 25 \times 100\% = 0,88\%$
27	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	5	
28	Kesesuaian bahasa dengan Kaidah Ejaan Bahasa Indonesia	4	
29	Keakuratan bahasa dengan materi	4	
30	Kejelasan teks untuk dibaca	5	
	<b>Media Pembelajaran</b>	<b>44</b>	$125 \div 150 \times 100\% = 83,3\%$
	<b>Aspek Penyajian</b>	<b>52</b>	
	<b>Aspek Bahasa</b>	<b>24</b>	
	<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>	<b>125</b>	
	<b>Skor Maksimum</b>	<b>150</b>	
	<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>83,3</b>	
	<b>Kualifikasi</b>	<b>Layak</b>	

## 12. Penilaian Ahli Media I

No	Indikator	Skor	Presentase Media Pembelajaran
<b>A. Rekayasa Perangkat Lunak</b>			
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	5	$38 \div 40 \times 100\% = 0,95\%$
2	Alamat website mudah diingat dan dicari	5	
3	Website dapat diakses dengan mudah	5	
4	Tampilan menu mudah dipahami	5	
5	Petunjuk penggunaan media dinyatakan dengan jelas	4	
6	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak	5	
7	Desain cover menarik minat	4	
8	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami	5	
<b>B. Aspek Desain Pembelajaran</b>			
9	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami	4	$60 \div 65 \times 100\% = 0,92\%$
10	Penampilan media AR menarik perhatian	5	
11	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi	5	
12	Kejelasan teks dengan gambar	5	
13	Tampilan yang rapi dan tertata	5	
14	Kemenarikan warna dan penyajian gambar yang digunakan	4	
15	Kejelasan tulisan	4	
16	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran	4	
17	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	5	
18	Kualitas tampilan	5	
19	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	4	
20	Sistematika materi, runtut dan jelas	5	
21	Penulisan materi dapat dibaca dengan baik	5	

<b>C. Penggunaan Media Augmented Reality (AR)</b>			
22	Materi dalam AR tersampaikan dengan baik	5	$44 \div 45 \times 100\% = 0,97\%$
23	AR kreatif dalam penyampaian isi materi	5	
24	Tampilan AR pada media pembelajaran menarik	5	
25	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai	5	
26	Gambar dan tulisan dalam AR dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	5	
27	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran	5	
28	Kualitas AR dalam media pembelajaran baik	5	
29	Media AR menumbuhkan motivasi belajar	5	
30	Ketepatan tata bahasa	4	
<b>Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>38</b>	
<b>Desain Pembelajaran</b>		<b>60</b>	
<b>Penggunaan Media</b>		<b>44</b>	
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		<b>142</b>	
<b>Skor Maksimun</b>		<b>150</b>	
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>94,6%</b>	
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>	

### 13. Penilaian Ahli Media II

No	Indikator	Skor	Presentase Media Pembelajaran
<b>A. Rekayasa Perangkat Lunak</b>			
1	Petunjuk pada halaman muka dinyatakan dengan jelas	4	
2	Alamat website mudah diingat dan dicari	5	
3	Website dapat diakses dengan mudah	4	
4	Tampilan menu mudah dipahami	4	
5	Petunjuk penggunaan media dinyatakan dengan jelas	3	
6	Media AR yang digunakan tidak mudah rusak	4	
7	Desain cover menarik minat	5	
8	Bentuk tulisan pada menu mudah dipahami	5	87%
<b>B. Aspek Desain Pembelajaran</b>			
9	Ilustrasi disajikan secara jelas, menarik dan mudah dipahami	4	
10	Penampilan media AR menarik perhatian	5	
11	Penggunaan media AR dapat mempermudah dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi	4	
12	Kejelasan teks dengan gambar	4	
13	Tampilan yang rapi dan tertata	5	
14	Kemenarikan warna dan penyajian gambar yang digunakan	4	
15	Kejelasan tulisan	5	
16	Tingkat keseimbangan tata letak media pembelajaran	4	
17	Kejelasan gambar yang ditampilkan dalam media	5	
18	Kualitas tampilan	4	
19	Kesesuaian ukuran gambar dalam media pembelajaran	4	
20	Sistematika materi, runtut dan jelas	4	
21	Penulisan materi dapat dibaca dengan baik	5	

<b>C. Penggunaan Media <i>Augmented Reality</i> (AR)</b>			
22	Materi dalam AR tersampaikan dengan baik	5	91%
23	AR kreatif dalam penyampaian isi materi	4	
24	Tampilan AR pada media pembelajaran menarik	5	
25	Jarak antara teks dan ilustrasi sesuai	4	
26	Gambar dan tulisan dalam AR dapat dilihat dan dibaca dengan jelas	5	
27	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran	4	
28	Kualitas AR dalam media pembelajaran baik	4	
29	Media AR menumbuhkan motivasi belajar	5	
30	Ketepatan tata bahasa	5	
<b>Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>34</b>	
<b>Desain Pembelajaran</b>		<b>57</b>	
<b>Penggunaan Media</b>		<b>41</b>	
<b>Jumlah Skor Keseluruhan</b>		<b>132</b>	
<b>Skor Maksimun</b>		<b>150</b>	
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>88%</b>	
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>	

#### 14. Hasil Skor Penilaian Guru

No	Indikator	Skor
1	Penggunaan media AR dapat mempermudah siswa dalam membayangkan objek abstrak pada materi tiga dimensi	4
2	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik	5
3	Penampilan media AR menarik perhatian siswa	5
4	Media AR menumbuhkan motivasi belajar siswa	5
5	Media AR memudahkan dalam menerima materi pembelajaran	5
6	Alur pembelajaran dapat dipahami	5
7	Sistematika materi, runtut dan jelas	5
8	Tidak menggunakan kata yang bermakna ganda	5
9	Media AR digunakan sesuai dengan kebutuhan	5
10	Media AR mempermudah dalam proses pembelajaran	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>48</b>
<b>Skor Maksimum</b>		<b>50</b>
<b>Presentase</b>		<b>96%</b>
<b>Kualifikasi</b>		<b>Sangat Layak</b>

### 15. Hasil Skor Penilaian Angket Siswa

No.	Nama Peserta Didik	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total
1	Haris Jo Prabowo	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	46
2	Rangga Syahputra	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	48
3	Rendy Maulana Nasution	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	46
4	Rizky Pratama	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	44
5	M. Ikmal	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	45
6	Rava Hamdana	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	47
7	Maygel Suwadi	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	46
8	Rames Danu Hsb	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	47
9	Reza Falevi	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	45
10	Satria Ananda	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	48
11	Rizky Panji Perdana	5	4	5	5	4	4	5	4	5	4	45
12	Ismail Dermawan	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	46
13	Bayu Samudra Zailani	4	5	4	4	5	4	5	4	5	4	44
14	Rafa Aditya Rizki	4	5	4	5	5	4	5	4	5	4	45
15	Rio Prasetya	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	45
16	Yudi Damanik	5	4	5	5	4	5	5	5	4	4	46
17	Ariful Khoir	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	48
18	Bima Dzakirah	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	47
19	Apdi Wibowo	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	47
20	Fahri Abdillah	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	45
21	Khoirul Nugraha Ramadhan	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	48
22	Ari Armadi	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	48
23	Umar Said	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	46
<b>Jumlah Skor</b>											<b>1.062</b>	
<b>Skor Rata-rata</b>											<b>1.150</b>	
<b>Kualifikasi</b>											<b>92%</b>	
<b>Kategori</b>											<b>Sangat Layak</b>	

## 16. Nilai Evaluasi (Nilai Rendah, Sedang, dan Tinggi)

Nama: Umar Said  
Kelas: XTBSM 1

75

**Contoh Teks Negosiasi!**

Pembeli: "Selamat pagi, saya mau beli laptop ini. Berapa harganya?"  
Penjual: "Selamat pagi! Untuk laptop ini harganya Rp7.000.000."  
Pembeli: "Wah, harganya lumayan tinggi ya. Bisa kurang sedikit?"  
Penjual: "Harga aslinya memang segitu, tapi kalau Anda beli sekarang, saya bisa kasih diskon 5%, jadi harganya Rp6.650.000."  
Pembeli: "Bagaimana kalau Rp6.500.000, saya bayar tunai sekarang juga?"  
Penjual: "Baiklah, saya setuju. Rp6.500.000, ya."  
Pembeli: "Deal. Terima kasih!"  
Penjual: "Terima kasih kembali, semoga puas dengan produknya."

1. Termasuk kedalam negosiasi apa contoh teks negosiasi di atas...

- Negosiasi Perdagangan
- Negosiasi Konflik
- Negosiasi Pekerjaan
- Negosiasi Kebijakan

2. Apa yang dimaksud dengan teks negosiasi...

- Teks yang berisi dialog antara dua pihak yang membahas masalah
- Teks yang berisi pertukaran argumen untuk mencapai kesepakatan
- Teks yang berisi cerita tentang peristiwa tertentu
- Teks yang berisi diskusi ilmiah

3. Salah satu tujuan teks negosiasi adalah...

- Mengambil keuntungan sepihak
- Menyelesaikan konflik tanpa persetujuan
- Mencapai kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak
- Mengurangi harga barang semaksimal mungkin

Sabtu

No. \_\_\_\_\_  
Date: \_\_\_\_\_

Nama : Umar Said  
Kelas : TBSM J

80

**Soal**

4. Buatlah teks negosiasi dengan tema bebas!

**Jawab :** Teks Negosiasi Perdagangan

Pembeli : "Pat, saya mau beli sepatu ini. Berapa harganya?"  
Penjual : "Harganya Rp 500.000."  
Pembeli : "Wah, mahal banget. Bisa kurang gak, Pat?"  
Penjual : "Ent bisa bu. Itu harga pas."  
Pembeli : "Tapi saya cuma punya uang Rp 300.000. Kalau segitu saya bayar bisa?"  
Penjual : "Ent bisa bu, harganya sudah pas."

Umar

**Pertahantian tujuannya!**  
pengajuan, penawaran dan kesepakatan?

No. \_\_\_\_\_  
Date: \_\_\_\_\_

Nama : Umar Said  
Kelas : TBSM 1

100

**Soal**

1. Buatlah sebuah teks negosiasi dengan memilih salah satu tema di bawah ini:

- Negosiasi Pekerjaan
- Negosiasi Perdagangan
- Negosiasi Kebijakan
- Negosiasi Konflik

2. Tulis dan jelaskan dari teks negosiasi yang telah kalian buat yang merupakan pengajuan, penawaran dan kesepakatan.

**Jawab**

1. b. Negosiasi perdagangan

1a. Penjual : "Selamat pagi, Pat. Ada yang bisa saya bantu?"  
Pembeli : "Selamat pagi. Saya tertarik dengan produk kopi yang Anda jual. Berapa harga per kilogramnya?"  
Penjual : "Harga kopi ini per kilogramnya Rp. 100.000."  
Pembeli : "Wah, harganya cukup tinggi ya. Bagaimana kalau Rp 80.000 per kilogram?"  
Penjual : "Maaf, Pat. Harga tersebut terlalu rendah. Bagaimana kalau Rp 90.000 per kilogram? Saya bisa memberikan diskon jika Bapak membeli dalam jumlah besar."  
Pembeli : "Baiklah, saya setuju dengan harga Rp 90.000 per kilogramnya. Saya akan membeli 10 kg."

To be a winner, all you need is to give all you have



Nama: Rizky Pratama  
Kelas: X TBSM 1

70

**Contoh Teks Negosiasi!**

Pembeli: "Selamat pagi, saya mau beli laptop ini. Berapa harganya?"  
Penjual: "Selamat pagi! Untuk laptop ini harganya Rp7.000.000."  
Pembeli: "Wah, harganya lumayan tinggi ya. Bisa kurang sedikit?"  
Penjual: "Harga aslinya memang begitu, tapi kalau Anda beli sekarang, saya bisa kasih diskon 5%, jadi harganya Rp6.650.000."  
Pembeli: "Bagaimana kalau Rp6.500.000, saya bayar tunai sekarang juga?"  
Penjual: "Baiklah, saya setuju. Rp6.500.000, ya."  
Pembeli: "Deal. Terima kasih!"  
Penjual: "Terima kasih kembali, semoga puas dengan produknya."

1. Termasuk kedalam negosiasi apa contoh teks negosiasi di atas...

- Negosiasi Perdagangan
- Negosiasi Konflik
- Negosiasi Pekerjaan
- Negosiasi Kebijakan

2. Apa yang dimaksud dengan teks negosiasi...

- Teks yang berisi dialog antara dua pihak yang membahas masalah
- Teks yang berisi pertukaran argumen untuk mencapai kesepakatan
- Teks yang berisi cerita tentang peristiwa tertentu
- Teks yang berisi diskusi ilmiah

3. Salah satu tujuan teks negosiasi adalah...

- Mengambil keuntungan sepihak
- Menyelesaikan konflik tanpa persetujuan
- Mencapai kesepakatan yang menguntungkan kedua belah pihak
- Mengurangi harga barang semaksimal mungkin

No. Sabtu  
Date: 21/9/2024

Nama: Rizky Pratama  
Kelas: X TBSM 1

70

1. Buatlah teks negosiasi dengan tema bebas  
Jawab:

Negosiasi Pekerjaan

Rani: "Bu, saya ingin membicarakan tentang waktu kerja. Apakah mungkin saya bekerja dengan jam yang lebih fleksibel? Saya merasa akan lebih produktif jika bisa masuk satu jam lebih siang dan satu jam lebih lambat."  
Ibu susi: "saya mengerti, Rani. Tapi saat ini perusahaan menerapkan jam kerja tetap dari jam 8 pagi sampai jam 5 sore. Mengapa kamu merasa perlu fleksibilitas itu?"  
Rani: "saya sedang mengambil kursus peningkatan keterampilan setiap pagi, dan itu sangat berguna untuk pekerjaan saya disini. Dengan kerja fleksibel saya tetap bisa menyelesaikan tugas tanpa mengorbankan pekerjaan."  
Ibu susi: "itu hal yang baik, tapi kita perlu memastikan bahwa pekerjaan tim tidak terganggu. Bagaimana kalau kita coba fleksibilitas ini selama sebulan, dan kita evaluasi efektivitasnya setelah itu?"  
Rani: "itu ide bagus, Bu. Saya setuju dengan percobaan selama sebulan dan siap dievaluasi."  
- Pengajuan: Rani meminta jam kerja yg lebih fleksibel.

VOS

No. \_\_\_\_\_  
Date: \_\_\_\_\_

Nama: Rizky Pratama  
Kelas: X TBSM 1

70

1. Buatlah sebuah teks negosiasi dengan memilih salah satu tema dibawah ini:

- Negosiasi pekerjaan
- Negosiasi perdagangan
- negosiasi kebijakan
- negosiasi konflik

2. Tulis dan jelaskan dari teks negosiasi yang telah kalian buat. Sebutkan yang mana merupakan pengajuan, penawaran, dan kesepakatan.

Jawaban:

1. Negosiasi Hijauan

Ani: "Ibu nanti malam ada acara reuni sekolah. Teman-teman sebanyak akan ikut, dan acara baru selesai sekitar jam 11 malam. Boleh nggak aku pulang lebih larut dan biasanya?"  
Ibu: "Ibu tahu acara reuni penting buat kamu. Tapi kamu tahu aturan kita. Jam malam sudah ditetapkan pukul 9 malam. Kalau kamu pulang terlalu malam, Ibu khawatir akan keselamatanmu."  
Ani: "Aku paham bu, aku bisa minta jemput temenku yang membawa mobil. Jack lebih aman."  
Ibu: "Ibu tetep khawatir, bagaimana kalau kamu pulang jam 10 malam saja?"  
Ani: kalau jam 10 acaranya masih berlangsung bu? Gimana

VOS

## 17. Dokumentasi Penelitian





