

## BAB III

### PEMBAHASAN DAN EVALUASI

#### 3.1 Hasil

Menambah wawasanilmudanbudaya di negeritetangyaitu Malaysia, Disana kami berkunjung di beberapatempat yang bagusdanbersejarah.Academi Visit di laksanakan dalam kurunwaktu 14 haridengan agenda yang sangatpadatmenuntutmahasiswa/i untukdapatmenerima materi yang di berikanolehpakcik, dandapatmenyalurkan ide dangagasannyadalam forum argumentasi.

#### 3.2 Pembahasan

Dalamhalinisayaakanmenceritakanpengalamanselama di university utara Malaysia, lewatsebuahfoto di bawahini :

##### 3.2.1 Langkawi

Sayabarupertama kali kelangkawi, langkawi yang lokasinya dikelilingiolehLaut Andaman iniselaluluputdaritujuanliburansaya,langkawiberadatakjauhdariperairansela t Melaka.



**Gambar 3.1**Langkawi

### 3.2.2 Muzium Padi

Manfaatnya karena muzium ini boleh dijadikan referensi bagi proses dan alatan yang digunakan untuk sawah. Seluruh bagian jenis-jenis padi juga dipamerkan.



**Gambar 3.2** Muzium Padi.

### 3.2.3 Pusat Sains Negara Cawangan Wilayah Utara

Tempat ini adalah tempat belajar yang lebih baik sebagai media belajar mandiri atau mengajarkan anak-anak muda tentang sains, teknologi dan alam.



**Gambar 3.3** Pusat Sains Negara

### 3.2.4 AlorSetar

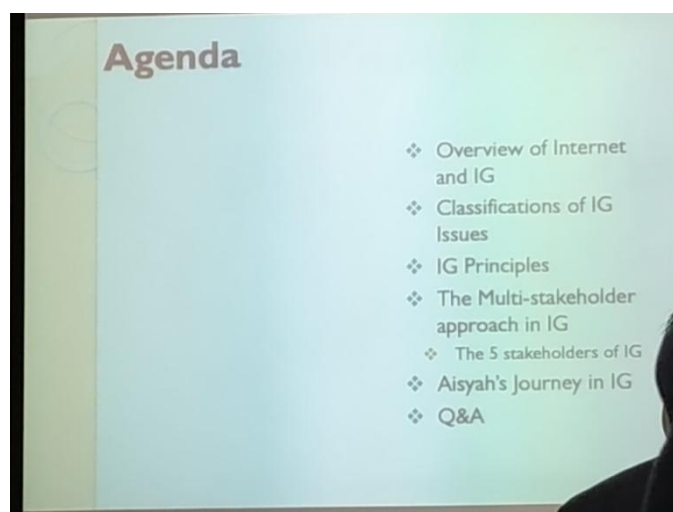
Sebagai kawasan yang memiliki Muzium Diraja Kedah dan Balai Seni Negeri, tempatin merupakan hartakarun bagisenimandan jugapen cintaseni.



**Gambar 3.4** AlorSetar

### 3.2.5 Agenda

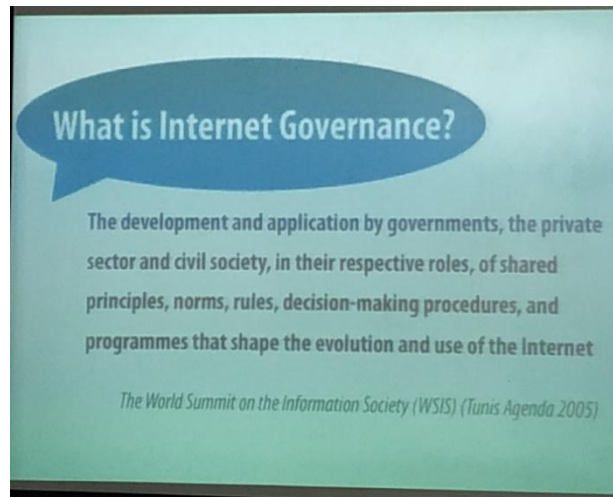
Agenda adalahsuatuhwal yang akan di jalani, foto di bawahiniadalahsuatu agenda yang harus kami lakukansaat kami menjalani academic visit di university utara Malaysia.



**Gambar 3.5** Agenda

### 3.2.6 Internet

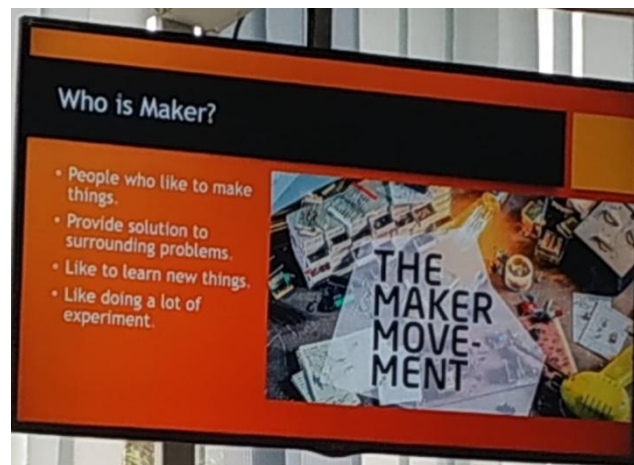
Salah satu materi yang kami terima di university utara Malaysia adalah tentang internet, salah satu materinya yaitu internet governance.



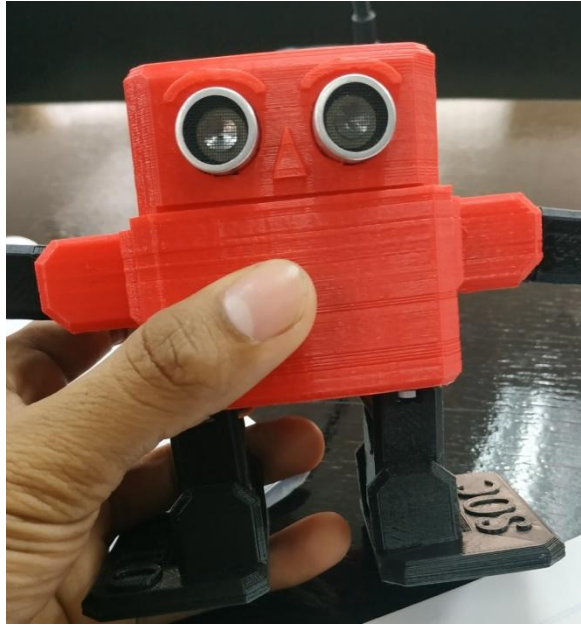
**Gambar 3.6** Internet Governance

### 3.2.7 The Maker Move-ment

The maker movement adalah suatu motivasi untuk pembuatan perangkat keras (membuat robot), robot digunakan untuk mempermudah pekerjaan orang. Di sini kami mengetahui proses pembuatan robot dari awal hingga akhir.



**Gambar 3.7** The Marker Move-ment



**Gambar 3.8 Robot**

Gambar 4.4 adalah merupakan suatu hasil pembuatan robot yang telah di buat oleh dosen dan mahasiswa university utara Malaysia.

### **3.3 Evaluasi**

Secara umum evaluasi pengertian evaluasi yaitu suatu proses indentifikasi untuk mengukur/menilai apakah suatu kegiatan atau program yang dilaksanakan sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin di capai. Ada juga yang mengartikan suatu kegiatan mengumpulkan informasi mengenai kinerja yang di lakukan. Di bawah ini adalah hasil dari diskusi membuat kartun.



**Gambar 3.9**DiskusiKartun

Diskusi untuk membuat sebuah kartun tentang proses seorang mahasiswa melakukan kegiatan di kamar mandi pada saat tidak disediakan yayung di kamar mandi tersebut, hal tersebut dibuat/didiskusikan secara berkelompok dengan anggota kelompok sebanyak 5 orang.



**Gambar 3.10**Presentasi Hasil Kartun

Presentasi hasil diskusi yang telah dibuat oleh kelompok 5 dengan tema kartun proses seorang mahasiswa melakukan kegiatan di kamar mandi.



**Gambar 3.11** Game Kosakata

Game kosakata yang dilakukan di lingkungan terbuka yang berguna untuk membuat mahasiswa/i lebih aktif dalam belajar dan menjaga konsentrasi seorang mahasiswa/i.