



LAMPIRAN -LAMPIRAN





KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

Alamat Jalan Udayana Nomor 11, Singaraja 81116
Telepon (0362) 25571 Fax. (0362) 25571
Laman <http://ftk.undiksha.ac.id>

Nomor : 667/UN48.11.1/DT/2022
Lampiran : -
Hal : Permohonan Data

Singaraja, 6 April 2022

Yth. Koord Prodi. Pendidikan Teknik Elektro
di tempat

Dengan hormat, dalam rangka melengkapi persyaratan penyusunan Skripsi, bersama ini dimohon bantuannya untuk memberikan informasi yang diperlukan terkait data mengenai "Media Pembelajaran", kepada mahasiswa berikut.

Nama : Kadek Oky Yunantara
NIM : 1815061005
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektro
Semester : VIII (delapan)

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

a.n. Dekan,
Wakil Dekan I,

Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP 197408012000032001



LAMPIRAN 2

LAMPIRAN 2

(Validasi Ahli Isi)

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Ahli Isi
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Dr.Nyoman Santiyadnya, S.Si., M.T.
Tanggal Validasi	2 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH AHLI ISI

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari ahli isi terhadap Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada ahli isi untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh ahli isi
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan ahli isi menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

Lembar Pernyataan Kuesioner Ahli Isi

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Rancangan Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) mata kuliah Sistem Kendali.	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , sesuai dengan konsep mata kuliah Sistem Kendali.	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> memiliki Urutan penyajian materi yang sistematis.		✓			
4.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , sesuai dengan contoh-contoh yang diberikan pada konsep Sistem Kendali.	✓				
5.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , sesuai dengan rangkaian yang sering ditemukan dalam pembelajaran mata kuliah Sistem Kendali	✓				
6.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata kuliah Sistem Kendali.	✓				

7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat mempermudah peserta didik merangkum materi pelajaran Sistem kendali.		✓			
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , mendukung kejelasan indikator pembelajaran.	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memperjelas materi mata kuliah Sistem kendali	✓				
10	Ketepatan simbol atau komponen yang digunakan pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> ,sudah tepat dan sesuai.	✓				
11.	Cara kerja setiap rangkaian pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah tepat dan sesuai dengan teori yang ada.	✓				

Komentar/Saran

Masukan :

- sinyal ref. kalau bisa spesifik menunjuk atau mengarah ke arah cahaya.

Kesimpulan :

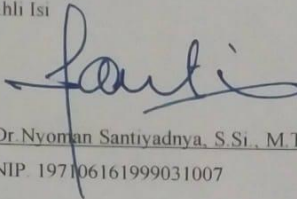
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 2 Juni 2022

Ahli Isi



Dr. Nyoman Santiyadnya, S.Si., M.T

NIP. 197106161999031007



Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Ahli Media
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	I Wayan Sutaya, S.T., M.T.
Tanggal Validasi	9 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH AHLI MEDIA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari ahli media terhadap Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada ahli media untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh ahli media
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan ahli media menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

Lembar Pernyataan Kuesioner Ahli Media

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Tampilan Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> sudah sangat menarik dan mudah dimengerti.	✓				
2.	Bentuk dan Skema Rangkaian Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> mudah dibawa dan sudah efisien.	✓				
3.	Tata letak komponen Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> sudah rapi dan sejajar.	✓				
4.	Simbol komponen pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah sesuai dengan teori yang ada.	✓				
5.	Ukuran dan jenis teks yang terdapat pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah tepat dan mudah dibaca.	✓				
6.	Simbol Komponen dari Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> sudah tepat dan mudah dibaca.		✓			
7.	Warna kabel phasa dan netral yang terdapat pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis	✓				

	Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah tepat dan sesuai dengan teori yang ada.					
8.	Warna teks yang terdapat pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah tepat dan mudah dibaca.	✓				
9	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> ini mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik.	✓				
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> ini mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap mata kuliah Sistem Kendali.	✓				
11	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> ini dapat mempermudah dosen dalam mengajar mata kuliah Sistem Kendali.	✓				
12	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri.	✓				
13	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> ini sangat mudah digunakan saat pembelajaran berlangsung.	✓				
14	Instalasi kabel yang digunakan pada Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sudah bagus dan aman untuk di gunakan.	✓				
15	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi	✓				

<p><i>Pycharm</i> ini sudah di lengkapi dengan komponen sekering (fuse) untuk meminimalkan kerusakan pada komponen jika terjadi konslet.</p>					
--	--	--	--	--	--

Komentar/Saran

Modul sudah jalan semua

Kesimpulan :

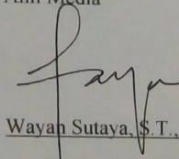
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 9 Juni 2022

Ahli Media



Wayan Sutaya, S.T., M.T.

NIP. 197903082006041003

LAMPIRAN 4

LAMPIRAN 4

(Daftar Nama Uji Coba Oleh Mahasiswa)



Daftar Nama Mahasiswa Uji Kelompok Kecil

No.	Nama Responden	NIM	Kode Responden
1	Gede Pasek Kresna	1915061022	A1
2	I Wayan Agus Restu Manuhara	1915061031	A2
3	Alfiano Balsilio Rae	1915061004	A3
4	Kadek Nova Ariawan	1915061005	A4
5	Salit Ngurah Bagus Alit Suyasa	1915061015	A5
6	I Gusti Ngurah Agung Widyana	1915061027	A6

Daftar Nama Mahasiswa Uji Kelompok Besar

No.	Nama Responden	NIM	Kode Responden
1	Kadek Yuda Wiryanatha	1915061002	A1
2	Komang Ogiprayoga	1915061007	A2
3	Putu Dita Suryadi	1915061012	A3
4	Maulana Ramadhan	1915061014	A4
5	Gede Deva Saputra	1915061030	A5
6	Putu Antara	1915061017	A6
7	Muhammad Zakki Mutammam	1915061025	A7
8	Made Darnawan	1915061029	A8
9	Arfian Rusdi	1915061016	A9
10	Martinus Alwindi Pati Di'a	1915061034	A10
11	Gilben Krisyo	1915061035	A11
12	Komang Kerta Wijaya	1915061001	A12
13	Raka Iqbal Syahputra	1915061021	A13
14	I Kadek Candra Puspayana	1915061009	A14
15	Ni Putu Febri Utami	1915061010	A15
16	Aprilia Intsn Sani	1915061006	A16
17	Gede Eka Swastika	1915061032	A17
18	Putu Haris Suputra	1915061033	A18
19	Riko Hutomo	1915061030	A19
20	I Gede Andika Bayangkara	1915061002	A20



LAMPIRAN 5

(Hasil Uji Coba Kelompok Kecil)

A1

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Gede Pasek Tresna (22)
Tanggal Validasi	16 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyampaikan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali		✓			
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh		✓			
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan		✓			

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh	✓				
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media Sangat Menarik

Kesimpulan :


Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 2022

Mahasiswa



Gede Pasek Kresna

NIM : 1915061022

A 2

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	1 Wawan Agus Regu m (31)
Tanggal Validasi	16 Juni 2020

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali		✓			
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan		✓			

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop		✓			
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media bisa membuat sangat mudah bertamuk
dengan pembelajaran sistem loop

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 2020

Mahasiswa

Judee

I Wayan Agus Restu m

NIM : 1915061031

A3

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Alfano Basilio RAE (09)
Tanggal Validasi	16 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali		✓			
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan	✓				

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali	✓				
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media Sangat menarik untuk digunakan

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 2022

Mahasiswa



ALFIANO BALSILIO RAE

NIM : 1915 061004

A7

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Kadek Nova Ariawan (05)
Tanggal Validasi	16 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali		✓			
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan	✓				

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri		✓			
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh	✓				
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Saya Sangat tertarik Untuk menggunakan media ini

Kesimpulan :

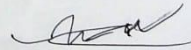
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 2022

Mahasiswa



Kadek Nova Ariawan

Nim: 1915061005

A5

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Salit Nugrah Bagus Alit Suyasa (15)
Tanggal Validasi	16 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.		✓			
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi pycharm.	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan		✓			

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media yang bagus dan Efisien saat digunakan

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 22

Mahasiswa

G

Salit Ngurah Bagus Alit Suyasa

Nim : 1915061015

AG

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	I Gusti Ngurah Agung Widayana (27)
Tanggal Validasi	16 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat memberikan pengalaman belajar baru yang tidak membosankan bagi.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami Sistem Pengendalian Jarak Jauh		✓			
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi pycharm.	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan	✓				

	<i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi Loop	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Saya Sangat Menggunakan
Media ini

Kesimpulan :

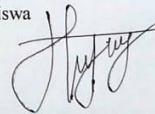
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 16 Juni 2022

Mahasiswa



GUSTI NUGRAH AGUNG WIDIANA

NIM : 1915 061027

Hasil Uji Coba Oleh Kelompok Kecil

Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X (Skor Total)
A1	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	47
A2	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	46
A3	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	48
A4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48
A5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	47
A6	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	48
Jumlah	28	28	29	28	30	27	29	29	26	30	284





LAMPIRAN 6

(Hasil Uji Coba Kelompok Besar)



A)

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Kadek Yuda Wiryanatha
Tanggal Validasi	28 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> membuat saya semangat mempelajari materi loop dalam mata kuliah sistem kendali.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , membuat saya termotivasi dalam mempelajari materi loop.	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media					

	Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali	✓				
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi loop.	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh menggunakan Arduino dan aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media Sangat menarik untuk digunakan

Kesimpulan :

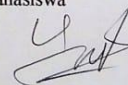
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 28 Juni 2022

Mahasiswa



Kadek Yuda Wiryanatha

1915061002

A2

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Komang Ogi Prayogi
Tanggal Validasi	28 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> membuat saya semangat mempelajari materi loop dalam mata kuliah sistem kendali.	✓				
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , membuat saya termotivasi dalam mempelajari materi loop.		✓			
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .		✓			
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media		✓			

	Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi loop.	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh menggunakan Arduino dan aplikasi <i>pycharm</i> .	✓				
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .		✓			

Komentar/Saran

Media ini cukup menarik untuk
digunakan

Kesimpulan :

Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 28 Juni 2022

Mahasiswa



Komang Ojiprayoga

1915061007

A3

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Pitu Dita Suryadi
Tanggal Validasi	28 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali		✓			
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> membuat saya semangat mempelajari materi loop dalam mata kuliah sistem kendali.		✓			
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , membuat saya termotivasi dalam mempelajari materi loop.	✓	✓			
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .	✓	✓			
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media	✓				

	Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi loop.		✓			
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh menggunakan Arduino dan aplikasi <i>pycharm</i> .		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media bagus digunakan

Kesimpulan :

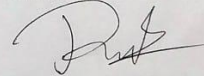
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
- Dapat digunakan dengan revisi
- Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 28 Juni 2022

Mahasiswa



Putu Dita Suryadi

1915061012

A4

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	<i>Maulana Ramadhan</i>
Tanggal Validasi	<i>28 Juni 2022</i>

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> membuat saya semangat mempelajari materi loop dalam mata kuliah sistem kendali.		✓			
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , membuat saya termotivasi dalam mempelajari materi loop.		✓			
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi <i>pycharm</i> .		✓			
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media		✓			

	Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi loop.		✓			
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh menggunakan Arduino dan aplikasi <i>pycharm</i> .		✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .	✓				

Komentar/Saran

Media ini Sangat membantu saat digunakan

Kesimpulan :

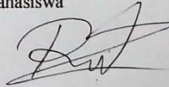
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
 Dapat digunakan dengan revisi
 Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 28 Juni 2022

Mahasiswa



Naulani Ramadhani

1915061014

AS

Materi	Sistem Kendali
Sasaran	Peserta Didik Atau Mahasiswa Undiksha Yang Mengambil Mata Kuliah Sistem Kendali
Judul Penelitian	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i>
Tujuan	Untuk Mengumpulkan Data Mengenai Kelayakan Media Pembelajaran dan Respon Dari Peserta Didik
Peneliti	Kadek Oky Yunantara
Evaluator	Gede Deva Syaputra
Tanggal Validasi	28 Juni 2022

ANGKET TANGGAPAN PENILAIAN OLEH MAHASISWA

Deskripsi

Angket yang telah dibuat ini dimaksudkan untuk mengetahui tanggapan dari peserta didik atau mahasiswa Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* Untuk Mata Kuliah Sistem Kendali yang telah dibuat. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohonkan kepada peserta didik atau mahasiswa untuk memberikan tanggapan dan saran terhadap media pendukung pembelajaran Sistem Kendali sebagai bahan evaluasi peneliti.

Petunjuk

1. Lembar angket ini diisi oleh peserta didik
2. Tanggapan diberikan dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pilihan ahli isi, berikut ini adalah kriteria setiap pernyataan yang akan diberikan :
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

3. Setelah melakukan pemberian tanggapan pada angket, validator dimohonkan untuk memberikan saran dan komentar pada kolom yang sudah disediakan
4. Terimakasih atas kesediaan peserta didik menyempatkan diri untuk mengisi angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Tanggapan				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat membuat saya lebih tertarik untuk belajar pada mata kuliah Sistem Kendali	✓				
2.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> dapat meningkatkan perhatian saya dalam mempelajari materi loop pada matakuliah Sistem kendali	✓				
3.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> membuat saya semangat mempelajari materi loop dalam mata kuliah sistem kendali.		✓			
4.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , membuat saya termotivasi dalam mempelajari materi loop.	✓				
5.	Dengan adanya Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , saya dapat memahami cara kerja rangkaian Pensaklaran berbasis aplikasi pycharm.		✓			
6.	Saya merasa terbantu dengan adanya Media	✓				

	Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> sebagai media pendukung untuk praktikum Sistem Kendali					
7.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> menurut saya sangat bisa digunakan dalam belajar Mandiri	✓				
8.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat memudahkan saya untuk memahami cara kerja dan rangkaian Sistem Kendali pada materi loop.	✓				
9.	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , dapat meningkatkan pemahaman saya dalam merangkai rangkaian pengendali Sistem Kendali Jarak Jauh menggunakan Arduino dan aplikasi <i>pycharm</i> .	✓	✓			
10	Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan <i>Handdetection</i> Berbasis Aplikasi <i>Pycharm</i> , menambah pengetahuan saya terhadap cara kerja dari tiap komponen yang digunakan pada rangkaian Sistem Kendali lampu dengan <i>handdetection</i> .		✓			

Komentar/Saran

Media sangat membantu dalam memahami Aplikasi Pycharm

Kesimpulan :

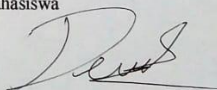
Media Pembelajaran Sistem Kendali Lampu Dengan *Handdetection* Berbasis Aplikasi *Pycharm* sebagai media pendukung pembelajaran pada mata kuliah Sistem Kendali dapat dinyatakan (*)

- Dapat digunakan tanpa revisi
 Dapat digunakan dengan revisi
 Tidak dapat digunakan

(*) mohon berikan tanda centang (✓) pada kotak yang sesuai dengan kesimpulan ahli isi.

Singaraja, 28 Juni 2022

Mahasiswa


Gede Deva Saputra
(915061030)

Uji Coba Oleh Kelompok Besar

Kode	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	X (Skor Total)
A1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
A2	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	46
A3	4	5	4	5	4	4	5	4	4	5	44
A4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	5	44
A5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	46
A6	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	45
A7	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	44
A8	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	47
A9	4	5	5	4	4	5	4	4	5	5	45
A10	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	45
A11	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	46
A12	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	47
A13	5	4	4	4	5	4	4	5	5	4	44
A14	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	45
A15	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
A16	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48
A17	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	47
A18	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	48
A19	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	49
A20	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
Jumlah	95	97	93	92	91	92	93	92	92	93	930



LAMPIRAN 7

(Dokumentasi Penelitian)



PROSES PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

UJI COBA KELOMPOK KECIL DAN KELOMPOK BESAR







UJI VALIDASI AHLI ISI DAN AHLI MEDIA





LAMPIRAN 8
(Riwayat Hidup Peneliti)

Riwayat Hidup Peneliti



Kadek Oky Yunantara lahir di Penglatan pada 26 Mei 2000. Penulis lahir dari pasangan suami istri yaitu, Bapak Wayan Piliada dan Ibu Komang Sri Cintya Dewi . Penulis merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Hindu. Penulis tinggal di Jalan Pulau Irian Desa Penglatan Banjar Kelodan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali.

Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 dan 2 Penglatan pada tahun 2006-2012, menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 5 Singaraja pada tahun 2012-2015, dan menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Negeri 3 Singaraja, jurusan TAV pada tahun 2015-2018. Kemudian melanjutkan di Universitas Pendidikan Ganesha pada tahun 2018, di Program Studi S1 Pendidikan Teknik Elektro, Jurusan Teknologi Industri, Fakultas Teknik dan Kejuruan sampai saat ini. Selama menempuh perkuliahan penulis aktif dalam organisai UKM Catur selama 3 Tahun.

