



LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Penelitian



PENGURUS CABANG
PERSAUDARAAN SETIA HATI TERATE
CABANG JEMBRANA 249 – PUSAT MADIUN
KEMENKUMHAM RI : IDM 000142231 DAN IDM 000142233
Sekretariat Jl. Danau Kalimutu, Gang VII/29 Lelateng, Negara-Bali
Telp : 082330503051 / 081226965311



Nomor : 026/SK/PSHT/PC-249/XII/2022
 Lampiran : -
 Hal : Keterangan

Negara, 07 Desember 2022

Yang bertanda tangan dibawah ini, Ketua Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Jembrana. Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Kholil Halbatullah
 NIM : 2029121002
 Program Studi : Pendidikan Olahraga (S2)
 Universitas : Pendidikan Ganesha

Bahwa memang benar mahasiswa tersebut diatas telah melakukan pengambilan data dalam rangka Percepatan Penyelesaian Tesis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga (S2) di Persaudaraan Setia Hati Terate Cabang Jembrana dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran Pencak Silat Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* ” di Rayon MAN 1 Jembrana tanggal 17 November s/d 23 November 2022. Dan di Rayon MAN 3 Jembrana pada tanggal 27 November 2022

Demikian surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Negara, 07 Desember 2022

Ketua Cabang PSHT Jembrana



Rahman, M.Pd
 W.199706000083

Tembusan:

1. Dewan Pertimbangan Cabang PSHT Jembrana.
2. Arsip.

Lampiran 2 Rancangan Produk

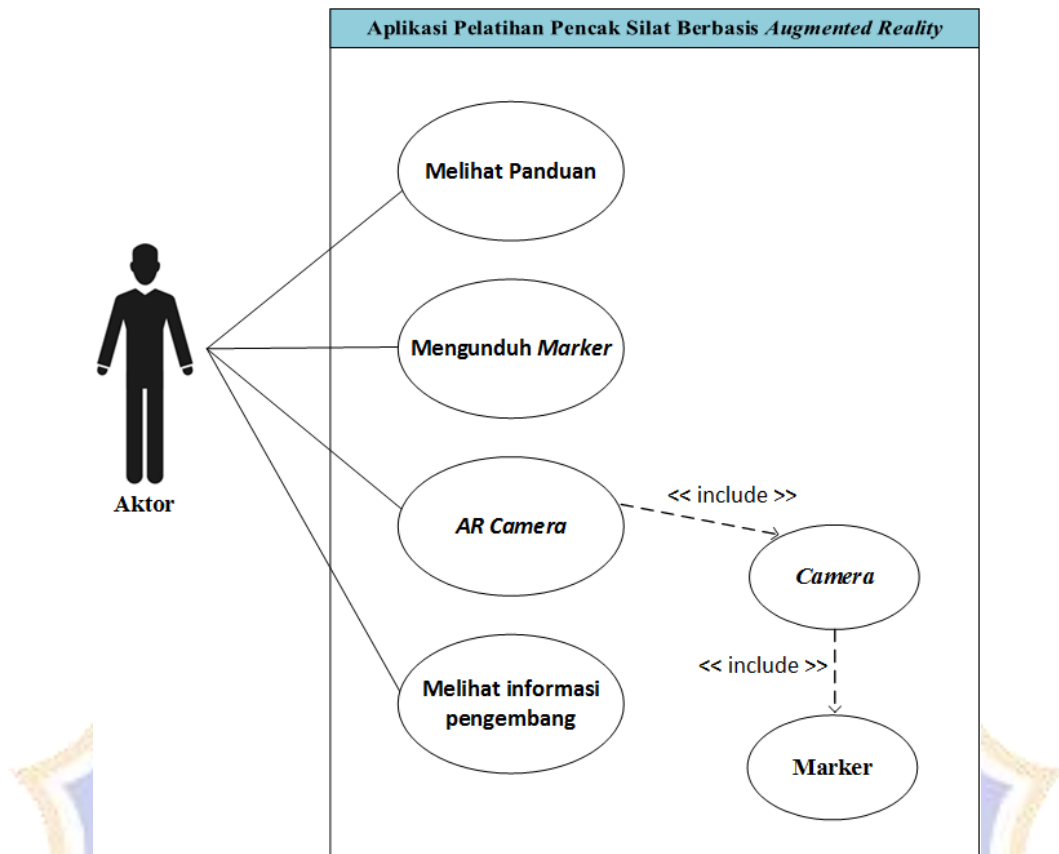
4.1.2.7 Model fungsional perangkat lunak

Untuk mentranslasi kebutuhan perangkat lunak ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya, maka diperlukan diagram. Diagram adalah yang menggambarkan permasalahan maupun solusi dari permasalahan. Dalam pengembangan aplikasi ini, peneliti menggunakan dua macam diagram yaitu *use case diagram* dan *activity diagram*.

3. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang menggambarkan *actor* (pengguna sistem lain), *use case* (deskripsi fungsi dari sebuah sistem) dan relasinya (Laman, 2005) dalam (Kusuma, 2017, p. 64). *Use Case Diagram* media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* dapat dilihat pada gambar 32.





Gambar 1. Use Case Diagram Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*

d) Definisi Aktor

Definisi aktor adalah definisi yang menerangkan tentang pengguna (*user*) dalam aplikasi. Definisi aktor tersaji pada Tabel 3.

Tabel 1. Definisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	<i>User</i>	Orang yang menggunakan aplikasi

e) Definisi Use Case

Definisi *use case* adalah definisi yang menerangkan tentang fungsi-fungsi dari sistem aplikasi. Definisi *use case* tersaji pada Tabel 4.

Tabel 2. Definisi Use Case

No	Use Case	Deskripsi
----	----------	-----------

1	Melihat Panduan	Use Case ini berfungsi menampilkan informasi cara penggunaan media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi <i>Augmented Reality</i> berbasis <i>Android</i>
2	Mengunduh <i>Marker</i>	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk mengunduh modul <i>AR</i> yang di dalamnya memuat materi teknik dasar pencak silat dan juga <i>marker/</i> penandanya.
3	<i>AR</i> Kamera	<i>Use Case</i> ini berfungsi untuk membuka atau mengaktifkan kamera. Kamera <i>AR</i> akan mendeteksi <i>marker</i> dan selanjutnya akan menampilkan animasi 3D simulasi teknik dasar pencak silat, kemudian akan menampilkan narasi audio jika tombol “ <i>sound</i> ” ditekan, pengguna juga dapat merotasi dan zoom in/ zoom out objek 3D.
4	Melihat informasi pengembang	<i>Use Case</i> ini berfungsi menampilkan informasi pengembang dari aplikasi ini.

f) Skenario *Use Case*

Skenario *use case* merupakan penggambaran bagaimana proses *user* untuk menjalankan fungsi tertentu. Secara lebih rinci skenario ini tergambar pada Tabel 5, 6, 7 dan 8 sebagai berikut.

5) Skenario Fungsi Melihat Panduan

Tabel 3. Skenario Fungsi Melihat Panduan

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Menekan menu Panduan	Menampilkan halaman informasi cara penggunaan aplikasi
2	<i>User</i> membaca panduan penggunaan aplikasi	

6) Skenario Fungsi Mengunduh *Marker*Tabel 4. Skenario Fungsi Mengunduh *Marker*

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Menekan menu “Unduh <i>Marker</i> ”	Menampilkan halaman unduh Modul <i>AR</i> .
2	<i>User</i> menekan tombol unduh modul <i>AR</i>	Memulai proses mengunduh modul <i>AR</i>

7) Skenario Fungsi *AR* KameraTabel 5. Skenario Fungsi *AR* Kamera

No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Menekan menu <i>AR</i> Kamera	Memuat halaman <i>AR</i> dan mengaktifkan kamera <i>AR</i>
2	Mengarahkan kamera ke <i>marker</i> pada lembaran modul	Menganalisis gambar <i>marker</i> dan memunculkan objek 3D yang sesuai.
3	Menekan tombol “Play animasi”	Menampilkan animasi 3D simulasi teknik dasar pencak silat
4	Menekan tombol “ <i>sound</i> ” pada layar <i>device</i>	Menampilkan narasi <i>audio</i> sesuai dengan objek 3D yang ditampilkan (dalam hal ini narasi mengenai tahapan gerakan teknik dasar pencak silat)
5	Melakukan rotasi objek 3D	Menampilkan rotasi objek 3D.
6	Melakukan zoom in dan zoom out objek 3D	Menampilkan zoom in dan zoom out objek 3D.

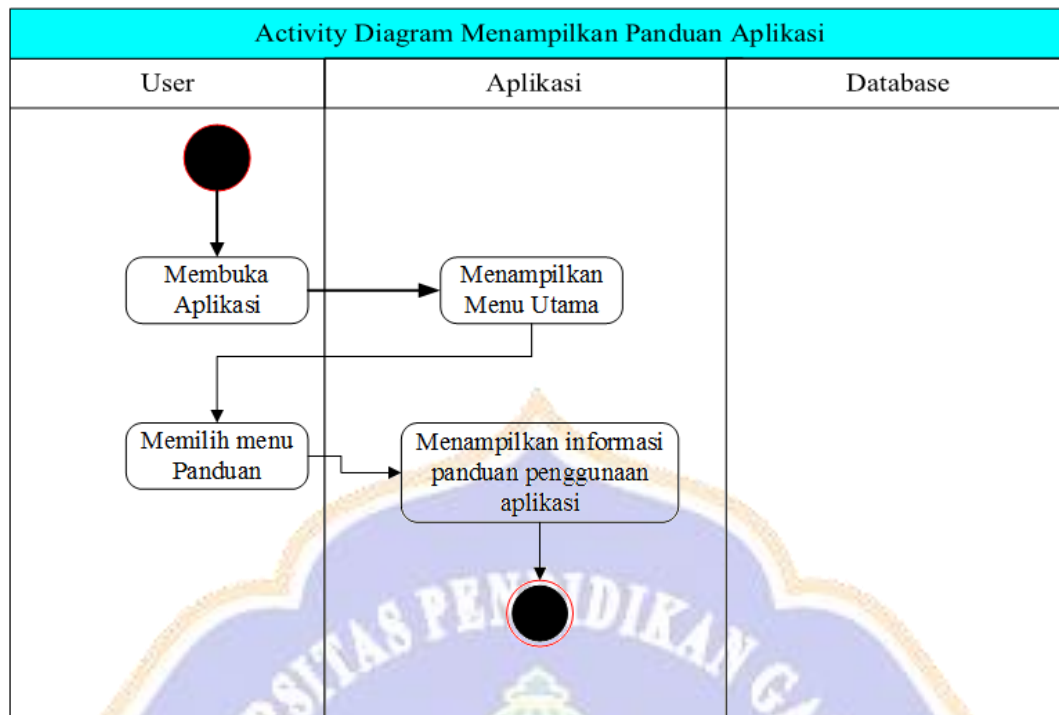
8) Skenario Fungsi Melihat Informasi Pengembang

Tabel 6. Skenario Fungsi Melihat Informasi Pengembang

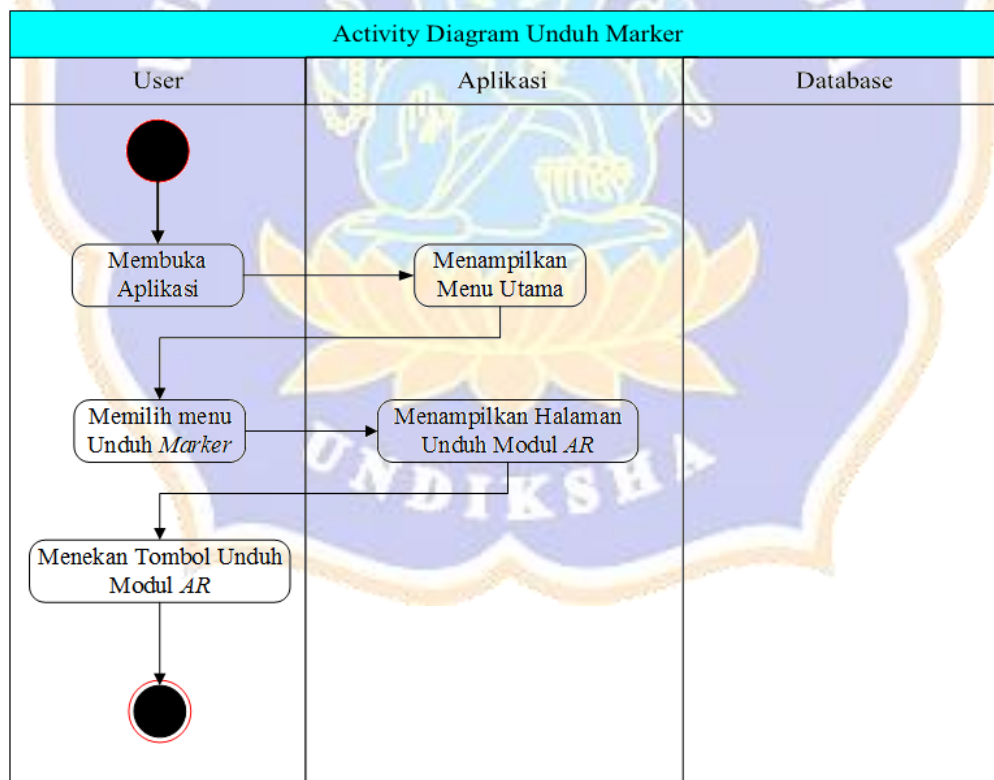
No	Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1	Menekan menu Tentang	Menampilkan halaman informasi tentang pengembang aplikasi.
2	<i>User</i> membaca informasi tentang pengembang aplikasi.	

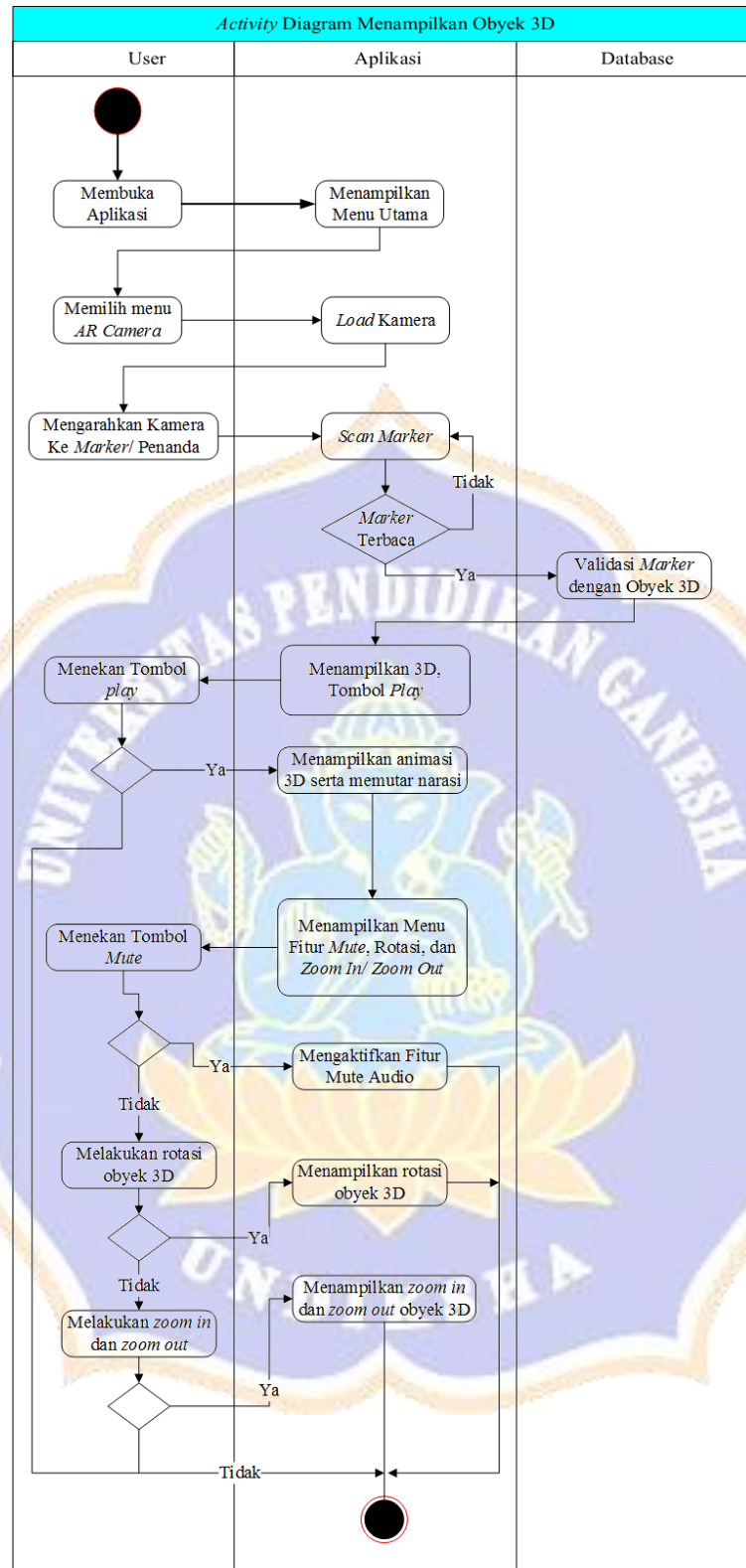
4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir (Laman, 2005) dalam (Kusuma, 2017, p. 65). Berikut adalah *activity* diagram yang ada pada media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* yang meliputi *activity* diagram menampilkan panduan, mengunduh *marker*, menampilkan objek 3D dan *activity* diagram menampilkan informasi dari pengembang aplikasi.

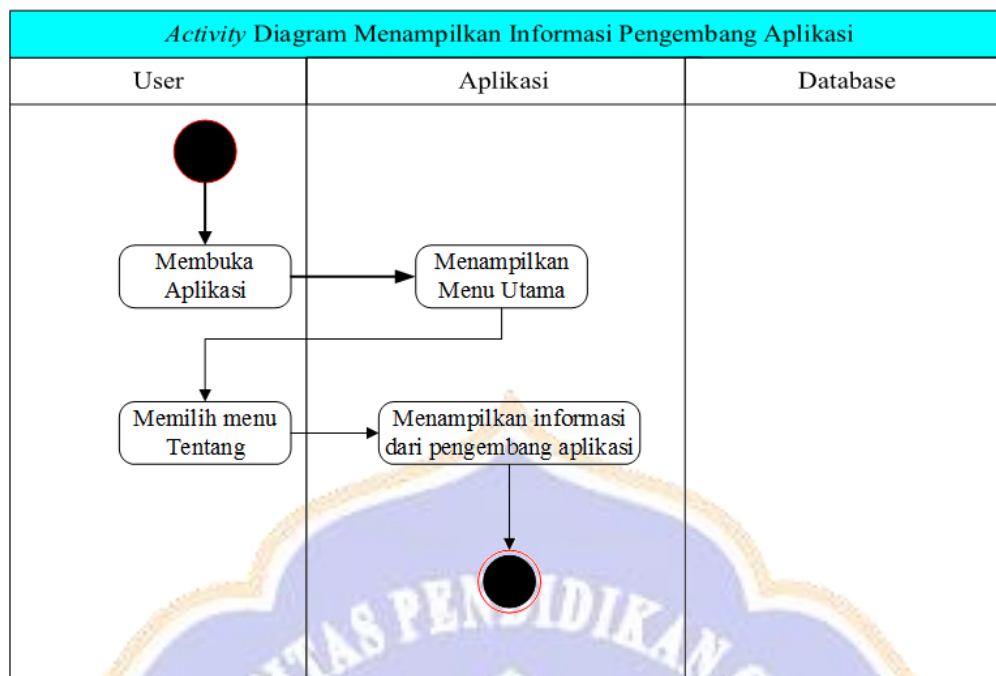


Gambar 2. Activity Diagram Menampilkan Panduan Aplikasi

Gambar 3. Activity Diagram Mengunduh *Marker*



Gambar 4. Activity Diagram Menampilkan Obyek 3D



Gambar 5. Activity Diagram Menampilkan Informasi Pengembang Aplikasi

4.1.2.8 Batasan perancangan perangkat lunak

Adapun batasan perancangan media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*, dapat dipaparkan sebagai berikut:

- 4) Modul yang dibuat hanya berfungsi sebagai perangkat tambahan dalam pengoperasian media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*.
- 5) Aplikasi memiliki fasilitas *play* animasi, *pause/ resume* animasi, rotasi, *zoom-in*, *zoom-out* untuk memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan objek 3D.
- 6) Materi pokok yang akan di implementasikan ke dalam aplikasi *Augmented Reality* adalah teknik dasar pencak silat mulai dari kuda-kuda, sikap pasang, pola langkah, belaan, hindaran, serangan dan tangkapan.

4.1.2.9 Rancangan antarmuka aplikasi

Perancangan antarmuka aplikasi merupakan proses membangun antarmuka aplikasi yang akan digunakan untuk berinteraksi antara pengguna dengan perangkat lunak. Rancangan antarmuka aplikasi ini dibuat bersifat *friendly* dimana bertujuan agar pengguna merasa tertarik, nyaman, dan mudah dalam penggunaannya khususnya untuk anak-anak. Perancangan antarmuka media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android* adalah sebagai berikut:

6) Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama

Tabel 7. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama

No	Tampilan Antarmuka
1	 <p data-bbox="491 1518 1246 1554">Gambar 6. Rancangan Antarmuka Tampilan Menu Utama</p>
	<p data-bbox="794 1608 943 1644">Keterangan</p>
	<p data-bbox="384 1653 1358 1980">Aplikasi ini dirancang memiliki 4 menu utama yaitu 1). <i>AR Kamera</i>, berfungsi untuk mengaktifkan kamera <i>AR</i>, 2). <i>Panduan</i>, berfungsi untuk menampilkan informasi cara penggunaan aplikasi, 3). <i>Unduh Marker</i>, berfungsi untuk mengunduh <i>marker</i>/penanda, penanda ini akan dipindai oleh kamera <i>AR</i> untuk menampilkan objek 3D dan animasi 3D teknik dasar Pencak Silat, 4). <i>Tentang</i>, berfungsi untuk menampilkan informasi diri dari pengembang aplikasi. Selain menu, terdapat pula 2 tombol yaitu yang pertama tombol “musik”, berfungsi untuk <i>play/mute</i> musik latar belakang dari aplikasi <i>AR</i> ini, tombol kedua yaitu tombol “close”,</p>

	berfungsi untuk menutup aplikasi.
--	-----------------------------------

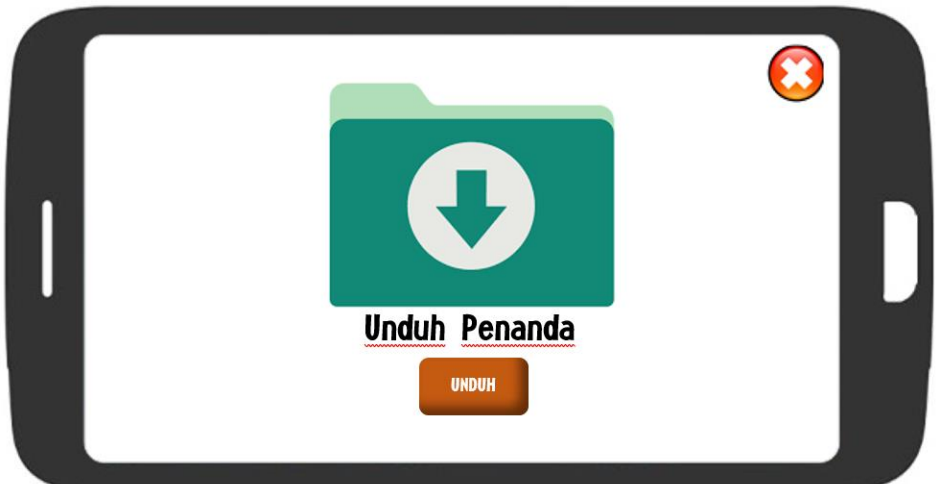
7) Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Panduan

Tabel 8.
Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Panduan

No	Tampilan Antarmuka
2	 <p data-bbox="421 1155 1318 1191">Gambar 7. Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Panduan</p>
	<p data-bbox="794 1281 944 1317">Keterangan</p> <p data-bbox="389 1330 1350 1509">Menu panduan memuat penjelasan mengenai cara menggunakan aplikasi AR ini dalam bentuk teks dan gambar, selain itu juga terdapat tombol, 1). “Next”, berfungsi untuk beralih ke halaman berikutnya, 2). “Back”, berfungsi kembali ke halaman sebelumnya, dan 3). Tombol “close”, berfungsi untuk menutup tampilan Panduan.</p>

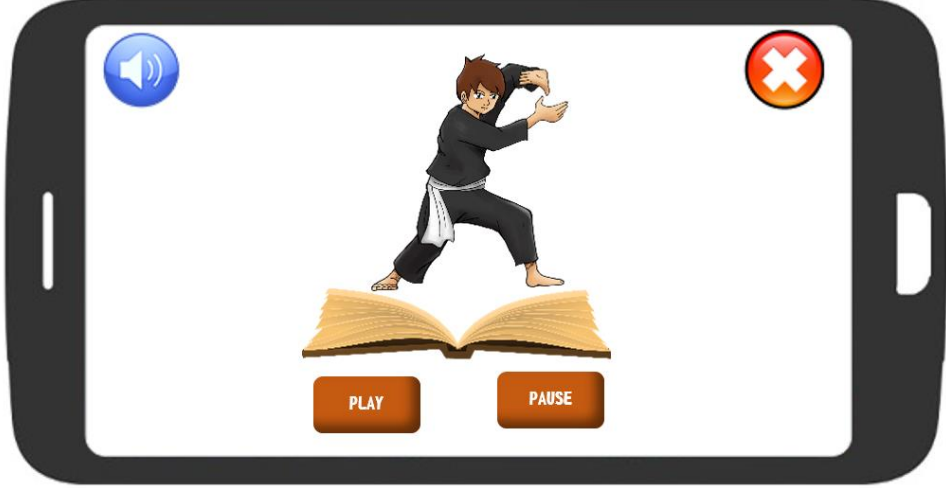
8) Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Unduh *Marker*

Tabel 9.
Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Unduh *Marker*

No	Tampilan Antarmuka
3	
	<p>Gambar 8. Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Unduh <i>Marker</i></p>
	<p>Keterangan</p>
	<p>Menu Unduh <i>Marker</i> berfungsi untuk mengunduh file modul AR yang memuat penanda/ <i>marker</i>. File ini berformat PDF dan dapat diunduh dengan menekan tombol “Unduh”. Terdapat pula tombol “close” yang berfungsi untuk menutup tampilan unduh <i>marker</i>.</p>

9) Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu AR Kamera

Tabel 10.
Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu AR Kamera

No	Tampilan Antarmuka
4	
Gambar 9. Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu AR Kamera	
Keterangan	
<p>AR Kamera ini berfungsi untuk memindai penanda/ <i>marker</i>. Saat penanda berhasil dipindai maka AR Kamera akan menampilkan Objek 3D Pencak Silat. Selain itu, saat penanda berhasil dipindai AR Kamera juga akan menampilkan, 1). Tombol “<i>Play</i>”, berfungsi untuk menjalankan animasi 3D teknik dasar Pencak Silat, 2). Tombol “<i>Pause</i>”, berfungsi untuk menghentikan sementara animasi 3D teknik dasar Pencak Silat, 3). Tombol “<i>Play Narasi</i>”, berfungsi untuk menjalankan suara narasi dari animasi 3D teknik dasar Pencak Silat, 4). Tombol “<i>close</i>”, berfungsi untuk menutup tampilan AR Kamera. Selain objek 3D serta tombol, di AR Kamera ini juga terdapat fitur <i>zoom in/ zoom out</i> objek 3D dan fitur rotasi objek 3D, kedua fitur ini bisa di aktifkan dengan menggunakan kedua jari.</p>	

10) Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Tentang

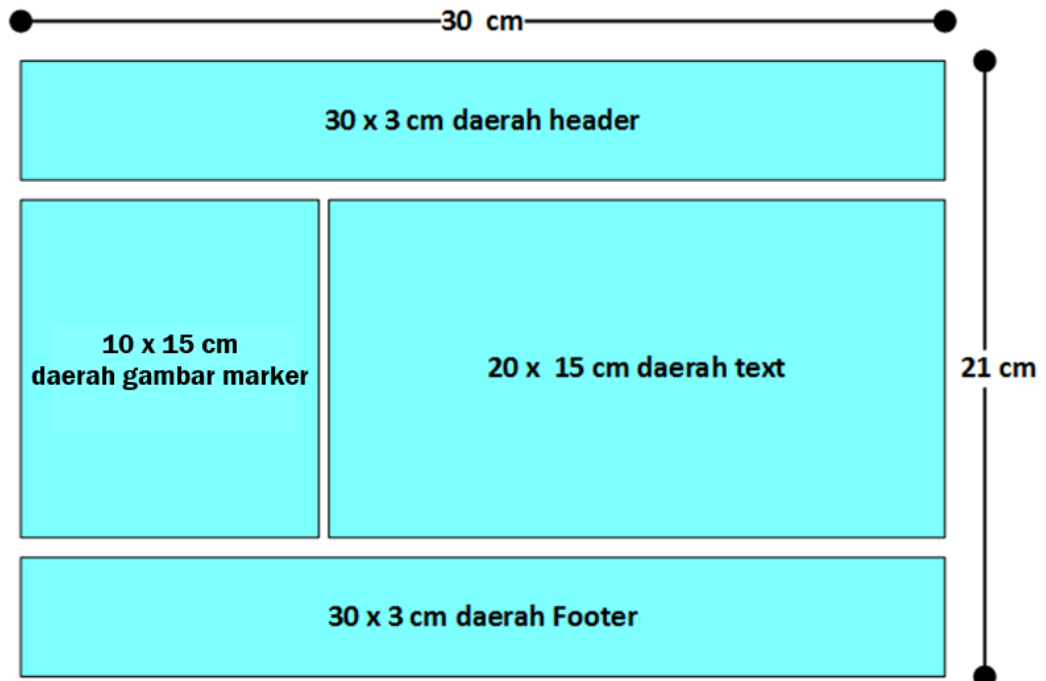
Tabel 11.
Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Pengembang

No	Tampilan Antarmuka
6	
	<p>Gambar 10. Rancangan Antarmuka Tampilan Halaman Menu Pengembang</p>
	<p>Keterangan</p>
	<p>Menu “Pengembang” ini menampilkan informasi diri dari pengembang aplikasi. Informasi ini akan berbentuk teks dan gambar. Selain itu juga terdapat tombol “close” yang berfungsi untuk menutup tampilan menu “Pengembang”.</p>

4.1.2.10 Rancangan modul pelatihan pencak silat berbasis *Augmented reality*

Rancangan modul untuk aplikasi ini hendaknya dibuat jelas dan dapat dengan mudah disimpan, maka penulis menggunakan ukuran standar buku A4 dengan bahan kertas yang dapat menampilkan warna secara jelas dan tahan lama. Pilihan kertas yang akan digunakan adalah kertas berjenis *dop* untuk menghindari pantulan cahaya yang akan mengganggu pendeteksian *marker*. Rancangan dimensi modul AR yaitu sebagai berikut:

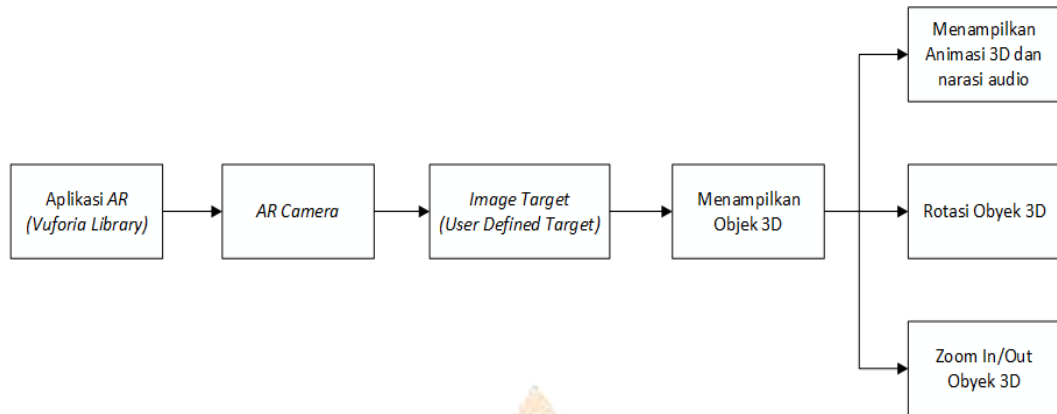
3) Rancangan dimensi modul AR teknik dasar pencak silat



Gambar 11. Rancangan Dimensi Modul AR Teknik Dasar Pencak Silat

4.1.2.11 Rancangan Arsitektur Perangkat Lunak (*Software*)

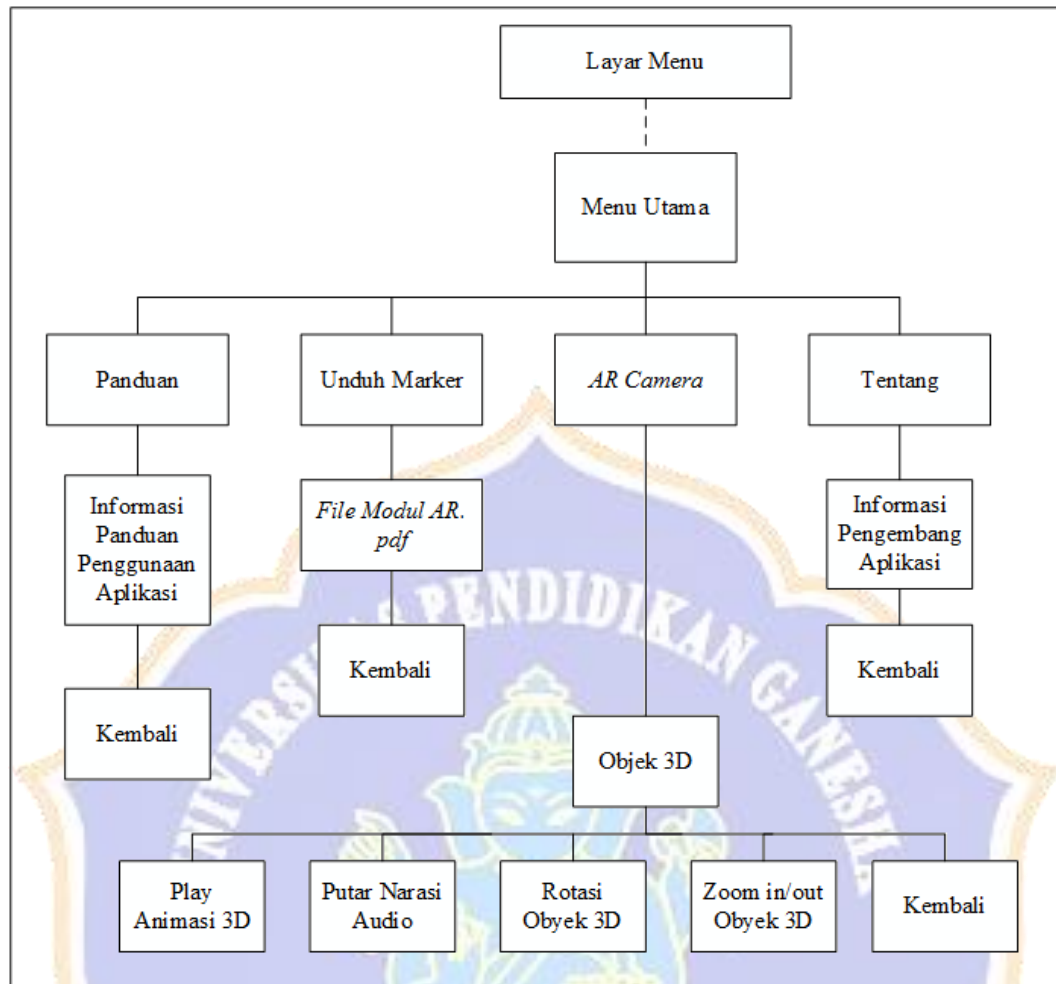
Perancangan arsitektur perangkat lunak menggambarkan bagian-bagian modul, struktur ketergantungan antar modul, dan hubungan antar modul dari perangkat lunak yang dibangun. Perancangan arsitektur perangkat lunak aplikasi model pelatihan pencak silat berbasis *Augmented Reality* digambarkan pada *structure chart* berikut ini.



Gambar 12. Struktur Chart Aplikasi Model Pelatihan Pencak Silat Berbasis Augmented Reality

4.1.2.12 Rancangan struktur menu perangkat lunak (*Software*)

Rancangan struktur menu menampilkan berbagai menu yang tersedia pada aplikasi. Menu-menu yang ada pada aplikasi digambarkan dalam bentuk hirarki. Tiap-tiap menu terhubung melalui garis yang menyatakan adanya hubungan dari satu menu ke menu lainnya. Rancangan struktur menu pada aplikasi model pelatihan pencak silat berbasis *Augmented reality*, dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 13. Rancangan Struktur Menu Perangkat Lunak Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*

Lampiran 3 Rancangan Angket Uji Ahli Isi Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*

Angket Penilaian Ahli Isi Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*

Identitas

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- 1) Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
- 2) Terdapat 4 alternatif skor yang tersedia yaitu:
 - 4 = Sangat Relevan
 - 3 = Relevan
 - 2 = Cukup Relevan
 - 1 = Tidak Relevan
- 4) Berikan saran dan komentar anda terkait aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti.

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian materi teknik dasar pencak silat dengan Objek 3 dimensi yang ditampilkan.				
2	Kesesuaian materi teknik dasar pencak silat dengan animasi simulasi teknik dasar pencak silat				
3	Kelengkapan materi yang disampaikan				
4	Penyampaian materi menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif				
5	Ketepatan penggunaan kata dan kalimat dalam narasi audio				
6	Narasi audio teknik dasar pencak silat mudah dipahami				

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
7	Narasi audio yang ditampilkan sesuai dengan materi teknik dasar pencak silat				
8	Kejelasan bentuk objek 3D human pencak silat				
9	Gerakan animasi simulasi teknik dasar pencak silat yang ditampilkan tidak patah-patah (smooth)				
10	Kesesuaian warna objek 3D human pencak silat				

Saran:

Kesimpulan:

- () Tidak Layak Uji Coba Lapangan
 () Layak Uji Coba Lapangan dengan Revisi
 () Layak Uji Coba Lapangan tanpa Revisi

Singaraja,2022

.....
 NIP.

Lampiran 4 Rancangan Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android*

**Angket Penilaian Ahli Media Terhadap Media pembelajaran pencak silat
menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android***

Identitas

Nama :

NIP :

Pekerjaan :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

5 Terdapat 4 alternatif skor yang tersedia yaitu:

4 = Sangat Relevan

3 = Relevan

2 = Cukup Relevan

1 = Tidak Relevan

6 Berikan saran dan komentar anda terkait aplikasi yang dikembangkan oleh peneliti.

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kesesuaian penggunaan warna pada desain latar belakang (<i>background</i>) dengan tema.				
2	Kesesuaian warna font dengan latar belakang (<i>background</i>)				
3	Kesesuaian warna latar dan tombol				
4	Kesesuaian warna objek 3D dengan tombol				
5	Ketepatan pemilihan jenis tulisan				
6	Kesesuaian ukuran tulisan				

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian			
		1	2	3	4
7	Kesesuaian ukuran bentuk tombol				
8	Kesesuaian tata letak tombol dan tulisan				
9	Kesesuaian bentuk objek 3D				
10	Kesesuaian objek 3D yang ditampilkan dengan <i>marker</i> yang dipindai				
11	Tersedia berbagai pilihan menu dan ikon				
12	Terdapat tombol ikon dan menu yang tepat untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi				
13	Kesesuaian musik latar dengan tema				
14	Kesesuaian narasi audio dengan animasi 3D yang ditampilkan				
15	Kemudahan dalam penggunaan aplikasi				
16	Kecepatan reaksi tombol menu pada aplikasi				
17	Ketepatan fungsi tombol pada aplikasi				
18	Kecepatan kamera <i>AR</i> mendeteksi <i>marker</i>				
19	Fleksibilitas jarak kamera <i>AR</i> mendeteksi <i>marker</i>				
20	Aplikasi tidak dapat diubah oleh pengguna atau pihak lain diluar pengembang				

Saran:

Kesimpulan:

- () Tidak Layak Uji Coba Lapangan
- () Layak Uji Coba Lapangan dengan Revisi
- () Layak Uji Coba Lapangan tanpa Revisi



Lampiran 5 Rancangan Angket Uji Kepraktisan Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android

Angket Uji Kepraktisan Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android

Identitas

Nama :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

- 1) Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.
- 2) Terdapat 5 alternatif skor yang tersedia yaitu:
 - 4 = Sangat Setuju
 - 3 = Setuju
 - 2 = Ragu-Ragu
 - 2 = Kurang Setuju
 - 1 = Tidak Setuju

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan latar aplikasi menarik perhatian saya					
2	Tombol dan latar aplikasi sudah sesuai					
3	Animasi disetiap tombol menambah daya tarik saya					
4	Teks dalam aplikasi terlihat jelas					
5	Saya dapat mengoperasikan media aplikasi dengan mudah					
6	Media pembelajaran pencak silat dapat berjalan dengan baik					
7	Semua tombol dalam media pembelajaran pencak silat berfungsi dengan baik					
8	Aplikasi sangat responsif mendeteksi marker/penanda					
9	Media pembelajaran pencak silat mampu menampilkan obyek 3D dengan baik					

No	Komponen Penilaian	Kriteria Penilaian				
		1	2	3	4	5
10	Media pembelajaran pencak silat mampu menampilkan animasi 3D teknik dasar pencak silat dengan baik					
11	Tidak ada kesulitan berarti dalam mengoperasikan Media pembelajaran pencak silat					
12	animasi 3D teknik dasar pencak silat dalam media membuat saya tertarik mempelajari teknik dasar pencak silat dengan baik					
13	Media pembelajaran pencak silat membantu saya untuk mempelajari teknik dasar pencak silat					
14	Penggunaan media pembelajaran pencak silat meningkatkan perhatian saya dalam proses latihan					
15	Penggunaan media pembelajaran pencak silat dapat digunakan sebagai alternatif belajar					

Saran:

Singaraja,2022

.....

Lampiran 6 Rancangan Angket Uji Efektifitas Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi Augmented Realityzv berbasis Android

**Angket Uji Efektifitas Aspek Kognitif Media pembelajaran pencak silat
menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android***

Identitas

Nama :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1) Pilihlah salah satu jawaban a, b, c, d, atau e yang menurut Anda benar

BUTIR SOAL

1. Posisi dasar dalam teknik pencak silat dimana kaki menapak untuk memperkokoh posisi tubuh disebut...
 - a. Serangan
 - b. Sapuan
 - c. Hindaran
 - d. Kuda-kuda
 - e. Pola langkah
2. Kuda-kuda dengan sikap kedua kaki melebar sejajar dengan bahu disebut dengan...
 - a. Kuda-kuda samping
 - b. Kuda-kuda tengah
 - c. Kuda-kuda depan
 - d. Kuda-kuda belakang
 - e. Kuda-kuda serong
3. Sikap yang mengisyaratkan kondisi pesilat siap tempur adalah...
 - a. Sikap pasang
 - b. Sapuan
 - c. Hindaran
 - d. Kuda-kuda
 - e. pola langkah
4. Posisi tangan ketika melakukan teknik pasang satu adalah...
 - a. posisi kedua telapak tangan terbuka
 - b. posisi kedua telapak tangan mengepal
 - c. posisi salah satu telapak tangan mengepal
 - d. Posisi tangan menyilang

- e. posisi telapak telapak tangan menghadap ke atas
5. Teknik gerak kaki berpindah tempat diikuti mengubah posisi badan untuk mendekati atau menjauhi lawan disebut dengan...
- Sikap pasang
 - Sapuan
 - Hindaran
 - Kuda-kuda
 - Pola langkah
6. Teknik menggagalkan serangan lawan yang dilakukan tanpa menyentuh tubuh lawan disebut dengan...
- Sikap pasang
 - Sapuan
 - Hindaran
 - Kuda-kuda
 - Pola langkah
7. Hindaran dengan cara memindahkan berat badan ke samping kiri/kanan dengan mengubah sikap kuda-kuda yaitu...
- Elakan bawah
 - Elakan atas
 - Elakan samping
 - Egosan
 - Kelitan
8. kesalahan-kesalahan yang sering terjadi ketika melakukan gerak elakan samping yaitu *kecuali*...
- Sikap kuda-kuda tengah kurang baik
 - Berat badan tidak dipindahkan ke kiri/kanan
 - Serangan kurang kuat
 - Tangan tidak siap
 - Pandangan tidak fokus ke lawan
9. Usaha pembelaan diri dengan menggunakan lengan/tangan atau tungkai/kaki untuk mengenai sasaran tertentu pada tubuh lawan disebut...
- Serangan
 - Sapuan
 - Hindaran
 - Kuda-kuda
 - Tangkapan
10. Serangan yang menggunakan lengan dengan tangan mengepal, lintasannya lurus ke depan, dengan titik sasaran atas, tangan dan bawah disebut dengan...
- Tebasan
 - Pukulan lingkaran
 - Pukulan depan

- d. Pukulan samping
e. Pukulan sangkol
11. Gerakan menendang dengan awalan memutar badan ke belakang dilanjutkan gerakan tendangan kaki ke arah depan disebut dengan...
- Dengkulan
 - Tendnagan depan
 - Tendangan samping
 - Tendangan sabit
 - Tendangan belakang
12. Teknik sapuan untuk menjatuhkan lawan dengan kenaan tulang kering ke sasaran betis, dengan lintasan dari luar kedalam yaitu...
- Beset
 - Sabetan
 - Sapuan tegak
 - Sapuan rebah depan
 - Sapuan rebah belakang
13. Cermati gerakan sapuan berikut ini:
- Sikap awal menggunakan sikap pasang kuda-kuda kiri depan.
 - Gerakan sapuan meletakkan tungkai kaki kiri dan lengan kiri ke lantai, posisi tekuk, diikuti gerakan menjatuhkan badan.
 - Gerakan sapuan menggunakan kaki kanan, pergelangan kaki depan sebagai alat penyasarnya, tujuan agar lawan terjatuh.
- Rangkaian gerakan tersebut merupakan gerakan dari teknik sapuan...
- Beset
 - Sabetan
 - Sapuan tegak
 - Sapuan rebah depan
 - Sapuan rebah belakang
14. Dalam melakukan teknik sapuan rebah, anggota tubuh yang tepat dijadikan target agar lawan terjatuh adalah...
- Tangan
 - Leher
 - Pinggang
 - Lutut
 - Pergelangan kaki
15. Yang bukan merupakan teknik sapuan dalam pencak silat adalah...
- Sapuan tegak
 - Sapuan rebah
 - Guntingan
 - Sabetan
 - Jegalan

Singaraja,2022

.....



Lampiran 7 Angket Uji Efektifitas Aspek Psikomotor Media pembelajaran pencak silat menggunakan teknologi Augmented Reality berbasis Android

**Angket Uji Efektifitas Aspek Psikomotor Media pembelajaran pencak silat
menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Android***

Identitas

Nama :

Tanggal Pengujian :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Berikan tanda centang (√) pada salah satu kolom pilihan jawaban yang tersedia.

DIMENSI	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKOR	
			1	0
1. Teknik kuda-kuda tengah	1. Sikap Awal	a. Berdiri dengan posisi badan tegap b. kedua lengan dan tangan lurus di samping badan.		
	2. Sikap Pelaksanaan	a. Posisikan kedua kaki sejajar dan buka kurang lebih 2 kali lebar bahu. b. Tekuk kedua kaki hingga hampir membentuk sudut 90 derajat. c. Posisi badan tegap, dengan titik tumpu berat badan berada ditengah.		
	3. Sikap Akhir	a. Pertahankan posisi badan tegap dan pandangan fokus kedepan.		
2. Teknik pasang (pasang satu)	1. Sikap Awal	a. Berdiri dengan posisi badan tegap b. kedua lengan dan tangan lurus di samping badan.		
	2. Sikap Pelaksanaan	a. Lakukan sikap kuda-kuda tengah menghadap ke samping, pandangan ke depan, dengan posisi kaki depan belakang segaris.		

DIMENSI	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKOR	
			1	0
		<p>b. Posisikan berat badan di tengah-tengah antara kanan dan kiri.</p> <p>c. Letakkan kedua tangan di depan dada dengan posisi telapak tangan terbuka.</p>		
	3. Sikap Akhir	a. Pertahankan posisi badan dan pandangan fokus kedepan.		
3. Teknik Pola langkah (pola langkah angkat)	1. Sikap Awal	<p>a. Lakukan sikap kuda-kuda tengah menghadap ke samping, pandangan ke depan, dengan posisi kaki depan belakang segaris.</p> <p>b. Posisikan berat badan di tengah-tengah antara kanan dan kiri.</p> <p>c. Letakkan kedua tangan di depan dada dengan posisi telapak tangan terbuka.</p>		
	2. Sikap Pelaksanaan	<p>a. Angkat kaki yang berada di depan (kaki kiri/kaki kanan) sampai paha datar membentuk sudut 90 derajat.</p> <p>b. Pandangan fokus kedepan</p> <p>c. Turunkan kaki depan, letakkan di posisi yang sesuai.</p> <p>d. Ulangi langkah tersebut untuk kaki berikutnya.</p>		
	3. Sikap Akhir	<p>a. Berdiri dengan posisi badan tegap</p> <p>b. kedua lengan dan tangan lurus di samping badan.</p>		
4. Teknik hindaran (elakan samping)	1. Sikap Awal	<p>a. Sikap kuda-kuda tengah</p> <p>b. Pandangan fokus kedepan</p>		
	2. Sikap Pelaksanaan	<p>a. Pindahkan berat badan ke samping kiri/kanan dengan mengubah sikap kuda-kuda tengah menjadi kuda-kuda samping.</p> <p>b. Sikap tangan tetap waspada.</p>		
	3. Sikap Akhir	a. Sikap kuda-kuda tengah		
5. Teknik serangan	1. Sikap Awal	<p>a. Sikap kuda-kuda depan</p> <p>b. Pandangan fokus kedepan</p>		

DIMENSI	INDIKATOR	DESKRIPSI	SKOR	
			1	0
(Pukulan depan)	2. Sikap Pelaksanaan	a. Kedua tangan bersiap depan dada, tangan yang akan memukul jari-jarinya mengempal. b. Telapak kaki kanan dan kiri sejajar (pararel). c. Tangan kanan memukul dengan mengubah kepalan telungkup. d. Lakukan dengan mengubah/mengganti posisi kaki dan tangan yang memukul.		
	3. Sikap Akhir	a. Sikap kuda-kuda tengah b. Pandangan fokus kedepan		
6. Teknik sapuan (Sapuan rebah depan)	1. Sikap Awal	a. Sikap pasang kuda-kuda kiri depan b. Pandangan fokus ke lawan		
	2. Sikap Pelaksanaan	a. Letakkan tungkai kaki kiri dan lengan kiri ke lantai, posisi tekuk diikuti gerak menjatuhkan badan. b. Gerakan sapuan menggunakan kaki kanan, pergelangan kaki depan sebagai alat penyasarnya, mengarah pada betis atau pergelangan kaki lawan dengan tujuan agar lawan terjatuh. c. Salah satu tangan berada di atas kepala guna melindungi badan dan sebagai penyeimbang.		
	3. Sikap Akhir	a. Sikap pasang kuda-kuda kiri depan		

Singaraja,2022

.....

Lampiran 8 Rekap Data Uji Kepraktisan pada Uji Kelompok Kecil

UJI KEPRAKTISAN - UJI KELOMPOK KECIL

Lokasi : MAN 3 Jembrana - PSHT

Tanggal Pengujian : 17 November 2022

No.	Nama Responden	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	Jumlah	Rata-rata Nilai Responden
1	Maisya Ilma Rahmati	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
2	Farei Syifa Rahman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
3	Afid Rihgi	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	73	4,9
4	Eriyan Yoga Pratama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
5	Satria Saniscara	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
6	Naufal Nabhan Dani Huda	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
7	M. Ansori Al Aegan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
8	Nabil Rozano	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
9	Sofiedtun Nayla	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
10	Febra Febriana Febrian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
RATA-RATA SELURUH RESPONDEN																		5,0

Lokasi : PSHT RANTING BULELENG

Tanggal Pengujian : 19 November 2022

No.	Nama Responden	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	Jumlah	Rata-rata Nilai Responden
1	Daiva Indra Nadhif	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
2	Muhamad Nurul Abidin	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
3	Dondi Fernando	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
4	Ivania Fatima Viegas	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
5	Grace Benedicta Lapebesi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
6	Ketut Yoga Aggriawan Sanjaya	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
7	Ivan Januarta	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	73	4,9
8	Lili Sarman	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
9	M. Rizki Fahrizi	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	73	4,9
10	Muhammad Fachry	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
RATA-RATA SELURUH RESPONDEN																		5,0

Lampiran 9 Rekap Data Uji Kepraktisan pada Uji Kelompok Besar

UJI KEPRAKTISAN - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN 3 Jembrana

Tanggal Pengujian : 23 November 2022

No.	Nama Responden	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	Jumlah	Rata-rata Nilai Responden
1	Reyhan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
2	Fadlan Ar'rauf	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
3	Fadillatul Fitri Andini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
4	Rafka Isa Putra	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
5	M. Imtyas Latif Abbas	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
6	Arinil Mahofa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
7	Nahilfa Rahman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
8	M. Rehan SK	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
9	Dimas Febrian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
10	Habibi Rahman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
11	Albi Pahmi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
12	Muhammad Yusuf Al Jailani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
13	Egit Ghaza Istiyaqul Hilmy	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
14	Nazwa Dini Wulandari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
15	Ahmad Poril Maulana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
16	Nayzhira Syahwa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
17	Sulis Ramadhani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
18	Aden Shidqi Priandaru Marchaban	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
19	Dwiki Satria Handika	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
20	Nazar Ahmad Harris	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
21	Azka Humairah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
22	Kania Junita Mulandari	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
23	Moch Firman RM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
24	Della Sabila Rahman	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
25	Dinda Raisya Ilhami	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
RATA-RATA SELURUH RESPONDEN																	5,0	

UJI KEPRAKTISAN - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN NURIS
 Tanggal Pengujian : 27 November 2022

No.	Nama Responden	item 1	item 2	item 3	item 4	item 5	item 6	item 7	item 8	item 9	item 10	item 11	item 12	item 13	item 14	item 15	Jumlah	Rata-rata Nilai Responden
1	Dandi Afian	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
2	Aditya Prayoga	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
3	Abdullah Azam	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
4	Putri Hidayanthi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
5	Ketut Nada Harni Maulidiah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
6	Ainun Najwa Riyanti	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
7	Nikmatussoleha	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
8	Anis Afitri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
9	Nayra Maritsa	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
10	Hanif A. Salam	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
11	Mirfan Aryadi	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
12	M. Prabu Rizkie Humaini	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
13	Raditya Radeffa Bintang Irawan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
14	Carissa Putri Diantary	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
15	Fahri Fadillah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
16	Gilang Ramadani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
17	Azzahra Ramadani Hasan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
18	Izzaful Humairo	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
19	Shofi Zahrotus Syta	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
20	Nori Amelia	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
21	Aliya Naila Fatina	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
22	Alya Faiha Agustina	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	74	4,9
23	Indy Rahmaful Fatihanah	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
24	Anis Latifah Badawi	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
25	Yasmin Aulia Putri	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	75	5,0
RATA-RATA SELURUH RESPONDEN																	5,0	



Lampiran 10 Rekap Data Uji Efektifitas Aspek Kognitif pada Uji Kelompok Kecil

UJI EFEKTIFITAS (KOGNITIF) - UJI KELOMPOK KECIL

Lokasi : MAN 3 Jembrana - PSHT

Tanggal Pengujian : 17 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Maisya Ilma Rahmati	78	14	1	93	TUNTAS
2	Farei Syifa Rahman	78	13	2	87	TUNTAS
3	Afid Rihgi	78	13	2	87	TUNTAS
4	Eriyan Yoga Pratama	78	14	1	93	TUNTAS
5	Satria Saniscara	78	14	1	93	TUNTAS
6	Naufal Nabhan Dani Huda	78	14	1	93	TUNTAS
7	M. Ansori Al Aegan	78	13	2	87	TUNTAS
8	Nabil Rozano	78	14	1	93	TUNTAS
9	Sofiedtun Nayla	78	13	2	87	TUNTAS
10	Febra Febriana Febrian	78	14	1	93	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						91
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						10
PERSENTASE						100%

Lokasi : PSHT RANTING BULELENG

Tanggal Pengujian : 19 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Daiva Indra Nadhif	78	13	2	87	TUNTAS
2	Muhamad Nurul Abidin	78	14	1	93	TUNTAS
3	Dondi Fernando	78	14	1	93	TUNTAS
4	Ivania Fatima Viegas	78	14	1	93	TUNTAS
5	Grace Benedicta Lapebesi	78	13	2	87	TUNTAS
6	Ketut Yoga Aggriawan Sanjaya	78	14	1	93	TUNTAS
7	Ivan Januarta	78	13	2	87	TUNTAS
8	Lili Sarman	78	13	2	87	TUNTAS
9	M. Rizki Fahrizi	78	14	1	93	TUNTAS
10	Muhammad Fachry	78	14	1	93	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						91
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						10
PERSENTASE						100%

Lampiran 11 Rekap Data Uji Efektifitas Aspek Kognitif pada Uji Kelompok Besar

UJI EFEKTIFITAS (KOGNITIF) - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN 3 Jembrana

Tanggal Pengujian : 23 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Reyhan	78	14	1	93	TUNTAS
2	Fadlan Ar'rauf	78	13	2	87	TUNTAS
3	Fadillatul Fitri Andini	78	13	2	87	TUNTAS
4	Rafka Isa Putra	78	14	1	93	TUNTAS
5	M. Imtyas Latif Abbas	78	14	1	93	TUNTAS
6	Arinil Mahofa	78	13	2	87	TUNTAS
7	Nahilfa Rahman	78	13	2	87	TUNTAS
8	M. Rehan SK	78	14	1	93	TUNTAS
9	Dimas Febrian	78	13	2	87	TUNTAS
10	Habibi Rahman	78	14	1	93	TUNTAS
11	Albi Pahmi	78	14	1	93	TUNTAS
12	Muhammad Yusuf Al Jailani	78	13	2	87	TUNTAS
13	Egit Ghaza Istiyaqul Hilmy	78	14	1	93	TUNTAS
14	Nazwa Dini Wulandari	78	13	2	87	TUNTAS
15	Ahmad Pori Maulana	78	14	1	93	TUNTAS
16	Nayzhira Syahwa	78	14	1	93	TUNTAS
17	Sulis Ramadhani	78	14	1	93	TUNTAS
18	Aden Shidqi Priandaru Marchaban	78	13	2	87	TUNTAS
19	Dwiki Satria Handika	78	14	1	93	TUNTAS
20	Nazar Ahmad Harris	78	14	1	93	TUNTAS
21	Azka Humairah	78	13	2	87	TUNTAS
22	Kania Junita Mulandari	78	12	3	80	TUNTAS
23	Moch Firman RM	78	13	2	87	TUNTAS
24	Della Sabila Rahman	78	14	1	93	TUNTAS
25	Dinda Raisya Ilhami	78	14	1	93	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						90
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						25
PERSENTASE						100%



UJI EFEKTIFITAS (KOGNITIF) - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN NURIS

Tanggal Pengujian : 27 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Dandi Afian	78	14	1	93	TUNTAS
2	Aditya Prayoga	78	13	2	87	TUNTAS
3	Abdullah Azam	78	14	1	93	TUNTAS
4	Putri Hidayanthi	78	14	1	93	TUNTAS
5	Ketut Nada Harni Maulidiah	78	12	3	80	TUNTAS
6	Ainun Najwa Riyanti	78	13	2	87	TUNTAS
7	Nikmatussoleha	78	14	1	93	TUNTAS
8	Anis Afitri	78	14	1	93	TUNTAS
9	Nayra Maritsa	78	13	2	87	TUNTAS
10	Hanif A. Salam	78	14	1	93	TUNTAS
11	Mirfan Aryadi	78	14	1	93	TUNTAS
12	M. Prabu Rizkie Humaini	78	14	1	93	TUNTAS
13	Raditya Radeffa Bintang Irawan	78	14	1	93	TUNTAS
14	Carissa Putri Diantary	78	14	1	93	TUNTAS
15	Fahri Fadillah	78	14	1	93	TUNTAS
16	Gilang Ramadani	78	13	2	87	TUNTAS
17	Azzahra Ramadani Hasan	78	12	3	80	TUNTAS
18	Izzaful Humairo	78	14	1	93	TUNTAS
19	Shofi Zahrotus Syta	78	14	1	93	TUNTAS
20	Nori Amelia	78	14	1	93	TUNTAS
21	Aliya Naila Fatina	78	14	1	93	TUNTAS
22	Alya Faiha Agustina	78	14	1	93	TUNTAS
23	Indy Rahmaful Fatihanah	78	14	1	93	TUNTAS
24	Anis Latifah Badawi	78	14	1	93	TUNTAS
25	Yasmin Aulia Putri	78	14	1	93	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						91
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						25
PERSENTASE						100%



Lampiran 12 Rekap Data Uji Efektifitas Aspek Psikomotor pada Uji Kelompok Kecil

UJI EFEKTIFITAS (PSIKOMOTOR) - UJI KELOMPOK KECIL

Lokasi : MAN 3 Jembrana - PSHT

Tanggal Pengujian : 17 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Maisya Ilma Rahmati	78	34	6	85	TUNTAS
2	Farei Syifa Rahman	78	37	3	93	TUNTAS
3	Afid Rihgi	78	36	4	90	TUNTAS
4	Eriyan Yoga Pratama	78	37	3	93	TUNTAS
5	Satria Saniscara	78	37	3	93	TUNTAS
6	Naufal Nabhan Dani Huda	78	36	4	90	TUNTAS
7	M. Ansori Al Aegan	78	34	6	85	TUNTAS
8	Nabil Rozano	78	36	4	90	TUNTAS
9	Sofiedtun Nayla	78	34	6	85	TUNTAS
10	Febra Febriana Febrian	78	36	4	90	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						89
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						10
PERSENTASE						100%

Lokasi : PSHT RANTING BULELENG

Tanggal Pengujian : 19 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Daiva Indra Nadhif	78	37	3	93	TUNTAS
2	Muhamad Nurul Abidin	78	36	4	90	TUNTAS
3	Dondi Fernando	78	35	5	88	TUNTAS
4	Ivania Fatima Viegas	78	35	5	88	TUNTAS
5	Grace Benedicta Lapebesi	78	34	6	85	TUNTAS
6	Ketut Yoga Aggriawan Sanjaya	78	36	4	90	TUNTAS
7	Ivan Januarta	78	36	4	90	TUNTAS
8	Lili Sarman	78	34	6	85	TUNTAS
9	M. Rizki Fahrizi	78	35	5	88	TUNTAS
10	Muhammad Fachry	78	36	4	90	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						89
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						10
PERSENTASE						100%

Lampiran 13 Rekap Data Uji Efektifitas Aspek Psikomotor pada Uji Kelompok Besar

UJI EFEKTIFITAS (PSIKOMOTOR) - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN 3 Jembrana

Tanggal Pengujian : 23 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Reyhan	78	36	4	90	TUNTAS
2	Fadlan Ar'rauf	78	37	3	93	TUNTAS
3	Fadillatul Fitri Andini	78	34	6	85	TUNTAS
4	Rafka Isa Putra	78	35	5	88	TUNTAS
5	M. Imtyas Latif Abbas	78	36	4	90	TUNTAS
6	Arinil Mahofa	78	35	5	88	TUNTAS
7	Nahilfa Rahman	78	36	4	90	TUNTAS
8	M. Rehan SK	78	37	3	93	TUNTAS
9	Dimas Febrian	78	37	3	93	TUNTAS
10	Habibi Rahman	78	35	5	88	TUNTAS
11	Albi Pahmi	78	36	4	90	TUNTAS
12	Muhammad Yusuf Al Jailani	78	37	3	93	TUNTAS
13	Egit Ghaza Istiyaqul Hilmy	78	37	3	93	TUNTAS
14	Nazwa Dini Wulandari	78	35	5	88	TUNTAS
15	Ahmad Poril Maulana	78	35	5	88	TUNTAS
16	Nayzhira Syahwa	78	36	4	90	TUNTAS
17	Sulis Ramadhani	78	35	5	88	TUNTAS
18	Aden Shidqi Priandaru Marchaban	78	35	5	88	TUNTAS
19	Dwiki Satria Handika	78	36	4	90	TUNTAS
20	Nazar Ahmad Harris	78	37	3	93	TUNTAS
21	Azka Humairah	78	34	6	85	TUNTAS
22	Kania Junita Mulandari	78	34	6	85	TUNTAS
23	Moch Firman RM	78	35	5	88	TUNTAS
24	Della Sabila Rahman	78	34	6	85	TUNTAS
25	Dinda Raisya Ilhami	78	35	5	88	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						89
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						25
PERSENTASE						100%



UJI EFEKTIFITAS (PSIKOMOTOR) - UJI KELOMPOK BESAR

Lokasi : PSHT MAN NURIS
 Tanggal Pengujian : 27 November 2022

No.	Nama Responden	KKM	Jumlah Item Benar	Jumlah Item Salah	Total Skor	Keterangan
1	Dandi Afian	78	36	0	90	TUNTAS
2	Aditya Prayoga	78	35	0	88	TUNTAS
3	Abdullah Azam	78	34	0	85	TUNTAS
4	Putri Hidayanthi	78	33	0	83	TUNTAS
5	Ketut Nada Harni Maulidiah	78	32	0	80	TUNTAS
6	Ainun Najwa Riyanti	78	35	0	88	TUNTAS
7	Nikmatussoleha	78	35	0	88	TUNTAS
8	Anis Afitri	78	36	0	90	TUNTAS
9	Nayra Maritsa	78	35	0	88	TUNTAS
10	Hanif A. Salam	78	36	0	90	TUNTAS
11	Mirfan Aryadi	78	34	0	85	TUNTAS
12	M. Prabu Rizkie Humaini	78	36	0	90	TUNTAS
13	Raditya Radeffa Bintang Irawan	78	36	0	90	TUNTAS
14	Carissa Putri Diantary	78	32	0	80	TUNTAS
15	Fahri Fadillah	78	34	0	85	TUNTAS
16	Gilang Ramadani	78	36	0	90	TUNTAS
17	Azzahra Ramadani Hasan	78	35	0	88	TUNTAS
18	Izzaful Humairo	78	33	0	83	TUNTAS
19	Shofi Zahrotus Syta	78	34	0	85	TUNTAS
20	Nori Amelia	78	33	0	83	TUNTAS
21	Aliya Naila Fatina	78	35	0	88	TUNTAS
22	Alya Faiha Agustina	78	34	0	85	TUNTAS
23	Indy Rahmaful Fatihanah	78	35	0	88	TUNTAS
24	Anis Latifah Badawi	78	35	0	88	TUNTAS
25	Yasmin Aulia Putri	78	33	0	83	TUNTAS
RATA-RATA NILAI SISWA						86
JUMLAH SISWA YANG TUNTAS						25
PERSENTASE						100%



Lampiran 14 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil di MAN Jembrana



Lampiran 15 Dokumentasi Uji Kelompok Kecil di PSHT MAN Nuris



Lampiran 16 Dokumentasi Uji Kelompok Besar di MAN Jembrana

